

CAMPAGNE ENTRE OMBRE ET LUMIÈRE

Version 1.0 - 13/01/2006

Copyright © 2000-2005. Rodolphe Vuattier

Développement, images, illustrations et cartes : Rodolphe Vuattier sur une idée de base de Lucas Corbeaux

Athala, Advanced Athala, Rayhana, les extensions du monde et les images appartiennent à leurs auteurs respectifs, de même que Rolemaster. Aucune reprise, même partielle, de leurs créations n'est autorisée sans leur accord.

CARACTERISTIQUES DU SCENARIO

Chaque scénario est à adapter en fonction des personnages du groupe et de leur force. Voici quelques éléments pour vous aider à l'adapter à vos joueurs :

Personnages : toutes professions. Enquêtes, explorations et combats sont au programme du scénario/campagne. Un groupe équilibré étant l'idéal. Dans le cas contraire des ajustements seront à prévoir pour palier leur faiblesses, au besoin.

Niveau : variable/faible à moyen au départ. Il est conseillé d'avoir un groupe ayant des niveaux similaires ce qui facilite la conception du scénario. La puissance des adversaires et / ou le nombre pourront être adaptés qu'il s'agisse de personnages débutants ou expérimentés.

Nombre : quelconque. Possibilité de faire varier la difficulté du scénario par le nombre d'adversaires et / ou leur force. Un groupe de 3-5 joueurs permettra une meilleure représentation des professions disponibles.

3. Première Partie

BACKGROUND

L'aventure va se dérouler dans le petite village de Stemnéos (et ses alentours), à l'extrême nord du Comté de Theonesse. Stemnéos est un village reculé, presque oublié en ces temps difficiles, vivant presque en autarcie. L'Eruin Daun et le plateau de la Plaine des Nuages seront tout proche.

Lieu : Vervande. Comté de Theonesse. Village de Stemnéos.

Date : Printemps 270 DA. Le printemps commence, timidement. Le temps est plutôt gris en général, les pluies fréquentes et les températures encore fraîches, notamment la nuit.

Note : Le MJ a tout intérêt à se faire une idée de la situation politique du pays. Pour cela, il peut consulter la chronologie de l'Atlas 1 ou le résumé figurant dans le scénario #0101.

Situation : la situation générale dans le pays n'est pas brillante. Depuis plus de deux années, les échanges commerciaux avec les nains de Thûrnagar sont en chute libre, risquant d'amener une pénurie de certains matériaux.

L'hostilité de certains seigneurs envers le roi mine les efforts déployés par Barkosh pour fortifier le pays.

Les relations avec Pergis ne sont pas toujours faciles compte tenu de l'instabilité politique qui règne dans le pays. La présence importante de prêtres et de paladins de Ghor n'arrangent rien. Dans l'ensemble la population accueille favorablement cette nouvelle religion. Elle apparaît comme plus «vivante» à beaucoup, et les prêtres savent faire de nombreuses promesses à ceux qui les écoutent. Son impact est cependant variable suivant les régions.

A contrecoeur et sous la pression des nobles, d'une partie du peuple et d'une habile manipulation de la part des prêtres de Ghor, le roi se voie dans l'obligation de proclamer la religion de Daïa comme hors la loi (voir scénario #0101).

Les troupes régulières et les seigneurs locaux se doivent de faire appliquer la loi. Cependant, tous ne sont pas prêt à renier plus de deux siècles de pratique religieuse pour une nouvelle religion qui va à l'encontre de leur principe de vie. Mais la loi est la loi.

Cet édit est placardé un peu partout dans les lieux publics, sur les places des marchés et de nombreux messagers et crieurs publics relaient l'information.

1. Introduction

Ce scénario est la première partie d'une campagne (qui devrait en compter 3) mais qui peut également être joué indépendamment des autres et se suffire à lui-même.

Première Partie : Entre Ombre et Lumière

Deuxième Partie : L'Ombre révélée

Troisième Partie : Au cœur de l'Ombre

Cette campagne a pour cadre un village isolé de Vervande, au nord de la région de Theonesse. Avec quelques adaptations, il peut être transposé à peu près n'importe où dans le royaume de Vervande.

Il s'agit d'une intrigue politico-religieuse impliquant serviteurs de Daïa et de Ghor, pimenté par des personnages ambitieux et par des créatures venues d'Ombre, le tout sur un fond de magie primaire permettant aux personnages de découvrir le monde sous une nouvelle facette.

Le MJ peut également souhaiter relier cette campagne au scénario #0101 qui se déroule dans la même région à quelques semaines d'intervalle.

2. Généralités

NOTE DE L'AUTEUR

Ce scénario n'est pas ce qu'on pourrait appeler un scénario «clé en main». Je préfère laisser à chaque meneur de jeu la possibilité de faire des adaptations qui le rendront plus vivant et plus en accord avec la façon de jouer de leurs joueurs ou sa façon de maîtriser.

Je remercie Lucas Corbeaux pour les premiers éléments et idées qui ont menés à la conception de ce scénario.

Cet édit déclarant la religion de Daïa comme illégale rend le roi très impopulaire dans certaines régions. En Theonesse, les druides sont très présents et appréciés contrairement au ghorisme. Les chevaliers locaux font appliqués la loi mais à contrecœur. Ils sont plutôt souples envers les druides et aucun n'a encore été arrêté ou malmené. Et leurs sympathisants sont nombreux.

La présence des paladins de Jaar-Arak et des prêtres de Ghor est faible, voir inexiste dans certaines localités de Theonesse. Les chevaliers de Theonesse connaissent l'édit et se doivent de l'appliquer. Jusqu'à maintenant, ils n'ont cependant pas eu à tester leur foi entre leurs anciennes croyances et les nouvelles. Ils respectent la loi et l'autorité du roi, mais ils ont également certaines convictions.

Plusieurs mois ce sont écoulés depuis la parution de cet édit. La situation n'a que peu évolué, avec cependant une implantation grandissante bien qu'enorme timide des prêtres de Ghor dans la région. Et les gens sont toujours aussi indécis sur ce qu'ils doivent en penser.

HISTOIRE DU VILLAGE

Les personnages devront se trouver dans Stemnées a été bâti en l'an 39 DA sur un caprice du baron Thonas d'Eruless. Lors d'une partie de chasse, il trouva le lieu si beau qu'il ordonna de bâtir un village au centre d'un promontoire rocheux que la Stemne entourait. Il baptisera le village Stemnées et l'inclura dans sa baronnie qui s'étend un peu plus au sud au delà de l'actuelle « Forêt du Dévoreur ».

Le lieu avait beau être plaisant, la vie y fut toujours difficile, les alentours restant très sauvages et proposant assez peu de ressources. Lorsque la Voie du Nord fut achevée, Stemnées fut presque totalement déserté, puis même abandonné par le successeur de Thonas, son fils Elimos. Les impôts perçus ne parvenaient plus à couvrir les dépenses. En 84 DA, il céda ce village à un jeune chevalier du nom de Fulivan, comme récompense pour service rendu. Mais ce cadeau fut finalement un cadeau presque empoisonné. Le jeune chevalier se sentait investit d'une grande mission et prit cela, un peu dans l'erreur, comme une grande récompense et un grand honneur. Une dizaine d'autres petits chevaliers ou hommes d'armes se joignirent à lui, pensant avoir l'opportunité de se faire reconnaître. Ils formèrent un ordre de chevalerie qu'ils appellèrent «Les Gardiens du Pont».

Les chevaliers déchantèrent assez vite. La position reculée du village le tenait éloigné des routes commerciales qui passait un peu plus au sud. Les habitants vivotaient comme ils le pouvaient. Leur petit nombre ne leur permettait qu'une vie au jour le jour ou presque, très dépendantes des aléas de la météo. Les terres défrichées devenaient difficile à maintenir cultivées. Et la population se réduisait au fur et à mesure des années.

Les hivers parfois rigoureux étaient à deux doigts de donner le coup de grâce au village, qui devenait presque incapable de nourrir les quelques familles restantes, quand les maladies ne venaient pas compliquer le tout. Et puis de bonnes années de récoltes leur permettaient de continuer en espérant un avenir meilleur.

Même le groupe de chevaliers fut réduit à sa plus simple expression certaines années, certains fidèles de la première heure préférant revenir vers des lieux

plus clément (et un simple bol de soupe parfois). C'est à cet époque que les loups se multiplièrent, donnant le nom à la Forêt du Dévoreur.

La fermeture de la forge du village risquait de sceller l'avenir de Stemnées. La simple survie devenait difficile, les chevaliers n'avaient plus de chevaliers que le nom.

Ce fut aux cours de ses années sombres (150 - 200 DA), que l'espoir revint finalement pour ceux qui avaient survécu. L'isolement du village mais aussi la détresse de ses habitants amena des druides de Daïa dans cette contrée perdue.

Leur présence amena un second souffle au village. Leurs conseils et leur savoir améliorèrent les récoltes et l'élevage. Ils formèrent un nouveau forgeron. Stemnées se relevait lentement. De nombreuses années furent nécessaire avant que la population croisse de nouveau.

La communauté druidique qui s'était installée grandie rapidement comptant parfois plusieurs dizaines de personnes. Leur présence permit le développement du village et des liens étroits se formèrent entre eux. Les chevaliers prirent pour habitude de demander les conseils avisés des druides.

Le bonheur ne dura qu'un temps, la région de Stemnées semblant contrainte à devoir subir le malheur coûte que coûte.

Sans raison apparente, voila une dizaine d'années, des disparitions commencèrent.

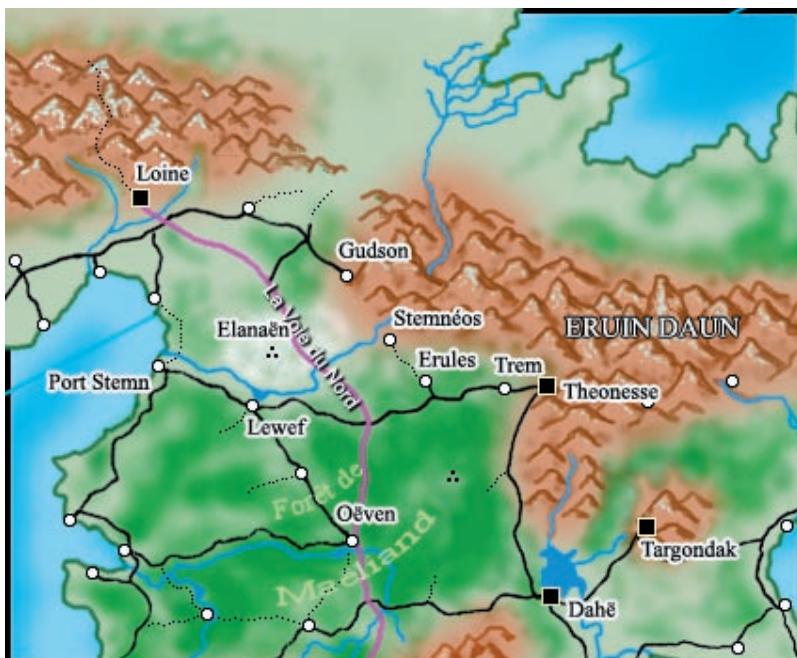
Au début, il ne s'agissait que de personnes s'égarent aux abords de la Forêt du Dévoreur, renforçant ainsi encore la mauvaise réputation du lieu. Puis se furent les premiers druides du Bois des Ronces qui disparurent.

Il pouvait s'écouler des mois entre les disparitions et puis parfois plusieurs nuits de suite des gens disparaissaient. Toujours la nuit.

La peur s'installait. Le village retrouvait ses jours sombres. Même la présence des druides ne suffisaient plus à rassurer les habitants.

Et lorsque les premiers cadavres furent retrouvés, la peur fit place à la terreur. Ecchés vifs, parfois démembrés et en partie dévorés. Seuls les corps des villageois étaient retrouvés. Souvent en direction du Bois des Ronces mais aussi, au petit matin dans une rue du village ou jeté sur le pont sans que personne ne voit rien.

Les humains n'étaient pas les seuls à subir ce sort. Les animaux sauvages et domestiques (moutons, chèvres, vaches, boeufs, chiens, chats...) aussi disparaissaient. Seuls les cadavres des plus gros étaient retrouvés.



Et les prédictions du vieux Thamas, le devin et conseiller des chevaliers, n'étaient pas pour rassurer les pauvres habitants. Pour lui, cela allait continuer, et il ne trouvait pas de réponse ou d'explication à ces horribles disparitions.

Les mois et les années passèrent, le vieux devin et les quelques druides restant étaient de plus en plus mal vus et dépréciés, apparaissant comme des oiseaux de mauvaise augure. En effet, leurs venues dans le village pour mettre en garde la population se retournèrent finalement contre eux, amenant inévitablement des événements sordides. Ils furent associés aux malheurs qui touchaient la population.

Et comme si cela ne suffisait pas, les brigands et voleurs de grands chemins privilégièrent cette région comme base arrière, car finalement relativement proche de l'axe commercial reliant la Voie du Nord à la ville de Theonesse. Il devenait véritablement dangereux et difficile de circuler dans la région.

Et alors que l'hiver s'annonçait, et que les premiers flocons de neige tombèrent, des paladins de Jaar-Arak apparurent aux portes du village.

Malgré les événements récents, leur accueil par la population et les chevaliers fut glacial. Même si le Ghorisme était connu en ce lieu reculé, nul ici n'avait jamais pensé voir l'un de ses représentants et encore moins devoir lui obéir.

Mais c'est pourtant ce qui arriva. Par la force des choses.

L'édit royal était clair et les chevaliers se retrouvaient contraint de s'y plier, de le faire respecter ou tout du moins permettre qu'il soit appliqué. Et la population, aussi désespérée qu'elle était, vit en l'arrivée des Paladins de Ghor un nouvel espoir, même si cela signifiait peut être pour eux de renoncer à leurs croyances ancestrales (déjà mises à mal).

Menée par Folgeris, la troupe de paladins s'installa pour l'hiver, réussissant au fil des jours et des semaines à faire accepter leur présence, puis leur aide dans la situation qui préoccupait les villageois. Folgeris est un personnage charismatique sachant manier le verbe mais aussi à la poigne de fer. Il sut trouver les mots qui discréditèrent lentement Thamas aux yeux des habitants. La seule présence des paladins sembla même suffirent à calmer les disparitions pendant un temps et tenir à distance les brigands.

Les mois d'hiver isolèrent complètement le village. Les chevaliers se retrouvèrent plus ou moins obligés de partager le pouvoir et la direction du village, même si Folgeris eut la sagesse de ne pas s'opposer aux chevaliers qui possédaient encore une forte influence sur les villageois. Il préféra s'en prendre à leur conseiller, le devin

Thamas.

Les villageois cessèrent de l'écouter ou de lui demander conseil. Seuls les chevaliers semblaient encore lui porter crédit. Par peur, Thamas évitait même dorénavant de se rendre dans le village, se contentant de rendre des visites aux Gardiens du Pont.

Cette décision semblait peu importante mais fut finalement le déclencheur de la suite. Les villageois se sentirent exclus de leur ancienne croyance ouvrant ainsi la porte aux belles paroles de Folgeris, et à son dieu Ghor.

Par ses mots, il toucha les pauvres villageois, cherchant à s'intéresser à tous, même les plus humbles, montrant que Ghor ne se détournait de personne contrairement à «d'autre». Lentement mais sûrement, il les gagna à sa cause.

Stēmnēos est un village abandonné de tous et semble-t-il sans aucun interrét. Le descendant du baron Thonas d'Eruless n'est absolument pas au courant de la situation voir même de l'existence du village. Il dispose de très peu de troupes (comme beaucoup de barons d'ailleurs) et son influence ne dépasse qu'à peine le village d'Eruless. Il est par ailleur absent, ces faibles forces militaires servant actuellement le roi dans une autre région.

Depuis l'apparition du loup noir (voir scénario #0101 pour plus d'info), des bandits de tous horizons en ont profité pour venir s'installer dans cette région dont on ne se préoccupe pas, pour piller et tuer impunément. Même les villes et villages alentour sont touchés par le phénomènes. Les auberges et tavernes sont de plus en plus mal famés. Les gens sont méfiants. Des groupes de ruffians en tout genre vont et viennent plus ou moins impunément en ville ou dans les campagnes, se contentant de disparaître lorsque les milices local ou des chevaliers sont signalés. Rares sont les voyageurs osant encore s'aventurer dehors à la nuit tombée ou même seul en pleine journée. Mais les arrestations sont nombreuses également et les exemples (pendaisons ou supplices, piloris...) sont parfois bien visibles sur les places des villages.

Cette situation et les disparitions isolèrent encore plus le petite village de Stēmnēos.

Il vit depuis un peu en autarcie, subsistant tant bien que mal (et plutôt mal que bien...) à ses besoins, l'année venant ayant été des plus médiocres et l'hiver plutôt rigoureux. La population à faim, l'ordre de chevalerie local fait office de médecin rebouteux... En somme, la misère gronde.

Et ce qui devait arriver, arriva. Il y a trois semaines, la population se ligua comme un seul homme et s'en pris au vieux Thamas lors d'une de ses visites. Et seul l'intervention des chevaliers lui permit de prendre la fuite vers le Bois des Ronces en évitant le lynché. Le capitaine Folgeris et ses troupes avaient bien pris soin de ne pas intervenir.

Folgeris se servit des évènements qui suivirent pour détourner encore un peu plus les habitants de Daïa. Car quelques jours après, les disparitions reprirent. Et Folgeris les présenta comme «la vengeance de Thamas, montrant ainsi le vrai visage de sa divinité».

Les premiers corps furent de nouveaux découvert aux abords du Bois des Ronces. Horriblement mutilés, en partie dévorés.

La peur s'empara du village.

Devançant, les chevaliers, le Capitaine fit appel à des mercenaires pour tenter de résoudre ce problème.

Note : ces événements ou tout au moins certaines parties pourraient être trouvées dans les archives des chevaliers sous forme de notes ou de rapports. Certaines de ces notes devraient pouvoir indiquer aux personnages que des choses ne semblent pas être ce qu'elles sont ou que certains événements sont disproportionnés.

Pour exemple, comment justifier de la venue d'une troupe complète de paladins (plus de 10 hommes) pour un village si isolé. Et pourquoi n'arrivent-ils pas à bout de la situation seul?

Personnages clés :

- Grand gardien du pont : Belthos, descendant de Fulivan. Elevé dans et avec l'esprit chevaleresque, il est rongé par un secret qu'il vient de découvrir. Son arrière grand père n'est pas le descendant de Fulivan et à usurper ce titre durant les années sombres du village. Il est tiraillé entre ses devoirs, sa culpabilité et son esprit chevaleresque. Il a également du mal à admettre son incapacité à régler le problème. La venue des paladins et le nouvel édit du roi le partage entre ses devoirs et sa foi.

- Conseiller : le vieux devin Thamas, actuellement en fuite. Personne ne l'a revu depuis.

- Paladin Noir du Jaar-Arak : Capitaine Folgeris.

LA VERITE

Quelque chose se cache au coeur de la Forêt du Dévoreur. Quelque chose qui réussi à subjuguer certains des druides installés dans le Bois des Ronces.

Ces druides se mirent à vénérer cette chose, reniant leur propre divinité. Et cette chose avait faim. Très faim. De plus en plus faim. Et il fallait la nourrir.

Ce fut tout d'abord les animaux sauvages, puis les animaux domestiques, mais elle en voulait toujours plus, et elle goûta à la chair humaine. Un régal.

Folgeris est un personnage ambitieux cherchant à prendre le plus d'influence au sein des Paladins Noirs. Son but : être le premier à frapper au cœur de Theonesse au nom de son dieu.

Sa venue dans le village de Stemnées est autant le fruit du hasard que celui d'une action réfléchie. Il cherchait un lieu isolé lui permettant de s'y imposer en dehors des ingérences possibles des politiques locaux. Et la situation de Stemnées lui fournissait un terreau propice à son projet.

Il découvrit qui se cachait derrière les disparitions et décida d'en tirer partie. Le culte païen qui se montait autour de cette «chose» au fond de la Forêt du Dévoreur serait ensuite éliminé, pensait-il, une fois que le problème des druides serait résolu.

Il passa un pacte avec ce culte sombre, dont toutes les actions devraient désigner les druides du Bois des Ronces (les corps étaient au besoin déplacés à proximité du Bois des Ronces). Il leur laisserait la Forêt du Dévoreur et le Bois des Ronces comme territoire.

Folgeris recruta également des groupes de brigands pour les faire venir «s'installer» dans la région, venant s'ajouter à ceux déjà présent, renforçant l'isolement du village et servant accessoirement de «nourriture» à la chose, la détournant du village quelques temps, et lui permettant ainsi de prendre l'ascendant sur Thamas.

Cherchant à économiser ses forces, tout en gardant les mains «propres», il devança l'ordre de chevalerie qui projeter de recruter des mercenaires, comme la dernière tentative pour réussir à sauver le village. En les engageant en son nom, il pensait garder un meilleur contrôle de la situation.

POINT DE DEPART

Les personnages devront se trouver dans le village de Erules ou la petite ville de Trem au besoin (voir scénario #0101) pour le début de cette campagne.

Une fois passé Erules, Stemnées se trouve à deux journées de marche en direction du nord. Le chemin qui y mène est impraticable aux charrettes et difficilement à cheval avec de nombreux risques pour les animaux s'ils sont montés. Ce chemin est très rarement emprunté ces derniers temps. Les zones boueuses et mares en tout genres rendent la progression difficile pour peu que la météo se mette de la partie. Les branches et arbres tombés durant l'hiver gênent fréquemment le passage.

La région est couverte de forêts avec quelques zones plus connues et délimitées par certains accidents géographiques.

La rivière Stemn prend sa source dans l'Eruin Daun toute proche. De torrent elle devient rivière au débit parfois très important et impétueux (surtout en périodes d'orages) le long du plateau de la Plaine des Nuages dont les premiers escarpements se rencontrent à moins d'un kilomètre au nord de Stemnées.

Sur son trajet vers la Baie de Malean, la Stemn serpente entre les accidents de terrain et les affleurements de granit. Sa profondeur, parfois sa largeur et le courant, la rendent très difficile à traverser en dehors des quelques accès qui existent (pont ou gué).

Le village fut construit sur l'un de ses bloc rocheux, la Stemne en faisant presque complètement le tour.

Plus à l'ouest du village, le long des berges de la Stemne s'étend un bois peu dense que les habitants appellent le Bois des Ronces.

Plus au sud, à quelques kilomètres du village, on trouve une grande combe de plusieurs kilomètres carrés couverte d'une épaisse forêt, très ancienne. Autrefois traversée par le sentier menant au village, la mauvaise réputation de ce lieu a obligé les habitants à trouver une nouvelle voie, passant sur les crêtes et allongeant encore la route reliant le village à Erules. Les habitants appellent ce lieu la Forêt du Dévoreur car beaucoup de loups y furent aperçus.

INTRODUCTION

Les personnages pourront voir arriver à Erules (ou Trem) trois paladins noirs à cape blanche. Ils se séparent dans le village, l'un allant voir le bourgmestre, les deux autres allant dans les tavernes et auberges.

Leur but : trouver un groupe de mercenaires voulant accepter un travail. Ils questionneront tout le monde au besoin pour être finalement aiguillé vers les personnages.

Il leur sera présenté la chose suivante : *un village isolé à deux jours d'ici est menacé par de nombreuses troupes de brigands errant dans la forêt*. La récompense : 1 couronne d'argent par voleur éliminé et 1 couronne d'or en fin de mission.

Les personnages peuvent négocier et obtenir 2 couronnes d'argent par tête.

En insistant un peu, il peuvent en apprendre un peu plus sur leur véritable mission. *En plus des brigands, de dangereux hérétiques, des druides sanguinaires sément la terreur dans un petit village du nom de Stemnées, et le Capitaine Folgeris, Seigneur Paladin du Jaark-Arak souhaite aider la population en réglant ce problème qui n'a que trop duré.*

Aux personnages de voir si ils acceptent.

Dès que leur décision est prise, les paladins demandent aux personnages de préparer leurs affaires au plus vite. Ils

Description des Paladins Noirs du Jaark-Arak. Leur équipement standard est le suivant : cotte de maille (chemise de maille ou intégrale), surcôte noir avec l'emblème de Ghor (un horizon derrière lequel se lève une étoile) et cape de couleur (blanche, rouge ou noire suivant le grade du paladin), arbalète légère, morning star, épée large et parfois fléau ou similaire. Certains ont également des boucliers.

Les paladins sont tous de bons cavaliers, et sont généralement à cheval.

Seuls les paladins de moyen et haut niveau ont la possibilité de lancer des sorts en rapport avec leur religion.

partent immédiatement.

Note : prenez soin de bien donner le titre de Folgeris lorsque ses hommes parlent de lui : «*Notre Seigneur Paladin*».

Note : certains personnages pourraient aussi trouver étrange qu'un tel homme, apparemment si important, s'occupe des problèmes d'un si petit village. Les paladins répliqueront que nul n'est abandonné par Ghor et que tous peuvent espérer son aide, même le plus humble.

Note : si un des personnages dispose d'un peu de temps pour se renseigner sur Stemnées, il obtiendra très peu de renseignement, allant de : «*je ne connais pas*» à «*vu personne de là-bas d'puis longtemps*» en passant par «*c'est pas un bon coin pour traîner, y paraît*».

Conseil : pour jouer les paladins et prêtres de Ghor, il faut penser à la période de l'inquisition en europe, au moyen âge. Les religieux de cette époque pensaient défendre la seule et unique bonne cause, leur croyance, mais pour cela beaucoup étaient prêt à employer tous les moyens pour rendre leur foi omniprésente.

Leur comportement peut donc paraître excessif à des personnes extérieures à leur religion alors qu'ils se croient dans leurs bons droits. Et comme toujours, il y a aussi souvent des excès.

LE TRAJET

Deux jours de marche les attendent. Les chevaux, s'ils en ont, ne seront que de peu d'utilité. (voir Point de Départ). Malgré la boue et la pluie possible et le froid durant la nuit, le trajet se fera sans encombre.

Le chemin semble très peu emprunté et très mal entretenu.

Un personnage réussissant un Jet de Perception ou d'Orientation pourra se rendre compte une fois arrivé à Stemnées

qu'ils ont fait un important détour autour d'une combe à quelques kilomètre au sud du village.

En cours de route l'un d'eux pourra peut être remarquer (Jet de Perception Difficile) une borne de pierre recouverte de végétation et signalant le départ du chemin abandonné plongeant au cœur de la Forêt du Dévoreur. S'il pose la question, les paladins expliqueront qu'il s'agit du départ d'un ancien chemin abandonné depuis longtemps car trop dangereux à cause des nombreuses meutes de loups qui vivent dans la combe.

Note : mais à aucun moment durant le trajet les personnages n'entendront ou ne verront un loup.

Note : ni d'ailleurs ne seront inquiétés par le moindre bandit de grand chemin. Etrange.

L'ARRIVÉE AU VILLAGE

Au sommet d'une dernière colline, le sentier fait un dernier tournant avant de rejoindre le fond d'une combe s'ouvrant sur les rives de la Stemn et au-delà sur le village de Stemnéos.

Leurs yeux se portent sur le pont de pierre et de bois qui enjambe l'impétueuse rivière aux eaux tumultueuses et grises en ce début de printemps. Au delà, un large plateau de granit cherchant à barrer le chemin à la rivière, laquelle semblant se résoudre à devoir contourner l'obstacle. Les flots forment une boucle presque complète autour du promontoire. Derrière, le tapis vert de la forêt reprend, s'élevant ensuite sur les contreforts de l'Eruin Daun pour se confondre avec le gris de la roche.

La forêt semble former un écrin à la dalle de granit, et chaque maisonnée de bois comme autant de petits cailloux qui la parsèment. Même le soleil est au rendez vous, réchauffant les corps et les yeux devant ce spectacle enchanteur.

Note : cette vision lointaine du village doit être aussi plaisante que possible. La suite le sera moins.

La petite troupe commence sa descente vers la rivière et le pont. Les champs de part et d'autres du sentier semblent plus ou moins à l'abandon, les ronces et la végétation envahissant les terres.

Il passe devant une large bâtie avec de nombreuses dépendances. Les fenêtres, portes et volets sont ouverts à tout vent, personne ne semble plus être venus ici depuis plusieurs semaines ou même mois. Nul part âme qui vive.

Le soleil se cache, replongeant les personnages dans la grisaille des jours précédents.

Un personnage pourrait apercevoir (Jet de Perception) le cadavre décomposé et

gonflé d'un animal au milieu d'un taillis.

Le tableau se terni encore au fur et à mesure de leur approche. Une petite pluie fine commence à tomber. De ci delà, on peut voir des objets abandonnés (panier, fagot de bois...) sur le bord du sentier.

Le pont. Arches et tabliers de pierre. Roulement de bois. Crasseux, boueux et glissant. De l'autre côté, les premiers mouvements dans les rues. Entre les planches, sous leurs pieds, ils peuvent apercevoir le bouillonement de la Stemn.

Et les habitations sont toutes à l'inverse de la vision précédente, si idyllique. La saleté et la grisaille recouvre tout. Même les rares personnes qui se montrent, sont vêtus de haillons, ont le regard fuyant, se sauvent à leur arrivée, rentrant se barricader chez eux. Plusieurs maisons sont abandonnées. Les saletés et immondices traînent un peu partout. Aucun enfant n'est dehors, pas de femme non plus. Seuls quelques hommes se sont regroupés, devant le bâtiment le plus important du village, un petit fortin de pierre et de bois.

Mais les paladins ne font pas attention à eux prenant une autre direction, pour traverser le village.

L'un des hommes s'avance pour leur barrer le passage. Grand et à la carrure forte, la cape dans laquelle il s'enroule pour se protéger de la pluie, laisse apparaître une chemise de maille. Il oblige les paladins à s'arrêter et se porte au niveau des personnages. Il les dévisage.

«Je suis Belthos, Chevalier du Pont et garant de l'ordre ici. Qui que vous soyez et d'où vous veniez, sachez que la loi du roi prévaut ici et j'entends que vous la respectiez. Pour le reste (il désignera du menton les paladins noirs), d'autres se chargeront de vous.»

Et il tourne les talons.

Les paladins reprennent leur route vers une grande et longue bâtie de bois au bout du village qu'ils ont récupérer pour s'y installer. Ils font entrer les personnages.

Au fond de la salle commune, prêt de l'âtre dans lequel brûle un bon feu, une table. Et à côté un homme, un paladin à la cape rouge. L'un des paladins accompagnant les personnages s'entretient quelques instants avec lui. Il leur fera signe d'approcher.

«Le Seigneur Paladin Folgeris va vous recevoir.»

Sans un mot celui-ci s'avance vers eux en, les observant.

«Messieurs, sachez que j'apprécie l'aide que vous nous proposez de m'apporter et vous en serez justement récompensés. C'est au nom de Ghor et pour la survie des villageois que je me suis résolu à faire appel à vous. Je dois bien vous avouez

mon incapacité à mettre fin aux exactions de ses hérétiques et ses brigands qui bafouent l'ordre royal et les préceptes de Ghor. Je me dois d'aider au mieux de mes capacités toutes personnes qui le demande. Tout comme tente de le faire Belthos, un homme brave et courageux qui ne sait que faire pour sauver son village bien aimé. Et c'est pour cela que je fais appel à vous. Nous n'avons pas encore pu mettre la main sur un seul de ces druides, pleutres qu'ils sont, craignant la colère de Ghor pour ne sortir que la nuit pour accomplir leur basse besogne de magie noire. Ils vous faut les dénicher et les exterminer pour que la paix revienne ici. Mettez ceci.»

L'un de ses hommes lui tend plusieurs morceaux de tissus noirs.

«Vous intervenez au nom de Ghor pour ramener l'ordre dans cette contrée abandonnée de tous sauf de lui, vous devrez donc porter ceci.»

Il leur tend des brassard portant le symbole de Ghor.

«Pour qu'une lumière nouvelle baigne ces lieux et vous protègent, et que le regard de Ghor vous suivent.»

Il attendra ensuite de voir clairement que les personnages mettent en place le symbole. Il se montrera satisfait si tel est le cas. Tous personnage montrant de l'irrespect ou ne souhaitant pas le mettre (pour des raisons de provocation, de religion ou autre) le verra se mettre dans une colère noire avec menace d'arrestation par exemple ou même de représailles divines pourquoi pas.

Note : bien sûr, Folgeris n'a pas du tout besoin des personnages pour se débarrasser des druides (qui sont déjà presque décimés). Tous ce qu'il leur dira n'est qu'un mensonge destiné à affirmer son pouvoir sur la région. Un personnage très doué (Jet d'Intuition) pourrait sentir que Folgeris ne paraît pas si désespéré qu'il veut bien le faire croire. Et que sa remarque sur Belthos contient une note de sarcasme.

Note : si les personnages devront faire attention à avoir leur brassard bien visible lorsqu'ils croiseront des paladins. Au départ un simple avertissement, tout manquement suivant pourrait leur amener des ennuis avec Folgeris. Et même si les paladins ne sont pas là, certains villageois pourraient trouver «intéressant» de les dénoncer également.

Il les congédiera alors. L'un des paladins leur dira de se présenter à l'auberge à côté et qu'ils y trouveront des chambres.

STEMNEOS

Stemneos n'est pas un village très vivant. Les gens ont peur, se cachent, hésitent à sortir de jour et refusent catégoriquement de sortir la nuit. Le climat est proche de la paranoïa et les esprits commencent sérieusement à vaciller pour les plus faibles, après les derniers mois qui viennent de s'écouler.

Le village peut normalement accueillir plus d'une centaine de personnes mais il n'en reste actuellement qu'à peine 80, sur une trentaine de construction dont plusieurs sont à l'abandon suite à la disparition des habitants (ou à leur départ pour les plus courageux). Vivant principalement de terres cultivables et de chasse et pêche, le village se trouve en assez grande difficulté. L'une des deux principales fermes est abandonnée (au sud, les personnages sont passés à côté en arrivant, l'autre se trouvant à l'est), tout comme la plupart des terres cultivables, par manque de bras mais aussi par peur de s'éloigner de la protection toute relative du village. Sans parler, que plus personne n'ose s'aventurer dans la forêt pour chasser et que le bétail commence également à se faire rare (de nombreuses bêtes s'étant fais dévorer ou d'autres étant malade ou mourant de faim). Même le bois devient difficile à se procurer, et il n'est pas rare de voir certaines familles brûler certains de leurs meubles ou de ramasser ce qui pourraient être brûlés notamment dans les maisons abandonnées.

Voici quelques lieux particuliers du village. D'autres pourront être développés. Sauf précision, l'ensemble des constructions sont en bois et d'aspect plus que modeste.

- Un maréchal ferrant faisant office de forgeron également, tout juste capable d'entretenir les outils des paysans et des bûcherons. Il manque de matériaux et ses connaissances sont assez limitées (notamment pour les armes et armures). Il hésite à abandonner le village mais il pense sérieusement à quitter Stemneos avec sa famille temps que cela lui paraît encore possible.

- Une comptoir commercial, ou plutôt un bazar dans lequel on peut espérer trouver quelques équipements de rechange pour les aventuriers. Mais cela ne limite à l'équipement de base, parfois en mauvais état et souvent hors de prix, les clients se faisant rare et l'approvisionnement étant presque complètement tari. Autrefois, les habitants venaient y vendre une partie du fruit de leur travail (fourrure, cuir, laine, légumes...). Beaucoup de marchandises présentes proviennent des familles ayant fuit la région et ayant revendu une partie de leurs biens. Mais d'autres ont purement été «récupérées» dans les maisons laissées à l'abandon. Ce fait est inconnu de Belthos qui ne le tolérerait pas.

- Pour manger, chacun se débrouille

avec ce qui lui reste (potager proche des maisons, poules, lapins...). Il est possible de trouver de quoi préparer un repas au bazar ou à l'auberge. Mais les prix sont élevés (x3). La nourriture principale est du pain et du poisson. Le poisson vient de la rivière, fort heureusement assez poissonneuse. La farine du pain devient rare et les stocks sont gérés par les chevaliers du pont. Ils sont au plus bas et la récolte de cette année devra être importante pour espérer passer l'hiver prochain.

- le logis est également très cher, et d'ailleurs les personnages seront les seuls clients de l'auberge pour dormir. Normalement, Folgeris à imposer que l'aubergiste héberge les aventuriers gratuitement et il fera grise mine en les voyant arriver (avec le brassard). Si les personnages ne demandent pas, il tentera de leur faire payer la chambre. Si les personnages s'imposent comme représentant de Ghor, il fera machine arrière, mais il y aura très peu de chance d'en tirer quelques choses (renseignements ou autres). Et ils seront ensuite plutôt mal vu dans le village, surtout s'il est clair qu'ils ont de quoi payer. Aux personnages de se montrer généreux...

- il existe un véritable forgeron à Stemneos, il fait parti des Chevaliers du Pont et se charge de l'entretien des armes et armures de ses acolytes. Mais tout comme son confrère, il manque de minerai et cela tourne le plus souvent à la réparation de fortune d'objets ayant parfois plus que vécus, certaines armures ou armes provenant des grands pères quand ce n'est pas de l'arrière grand père pour certain chevaliers. Les prix qu'il pratique pour les personnes extérieures à l'ordre sont presque prohibitifs et à condition de réussir une très bonne impression (jet de Présence / Marchandise).

- le seul bâtiment en partie en pierre est l'imposante bâtisse servant de demeure aux Chevaliers du Pont. Capable d'accueillir une trentaine d'hommes et leur équipement, ils ne sont même pas une quinzaine, dont beaucoup sont plutôt des écuyers inexpérimentés que l'ordre à sauvé de la pauvreté en les élevant au rang de chevalier pour faire face à la pénurie d'homme. Belthos tente cependant de garder la fierté et l'honneur à sa troupe en leur imposant des exercices et en «patrouillant» autant que possible dans les environs, dans l'espoir que leur présence pourrait régler les problèmes. Sa fierté l'empêchait de faire appel à une aide extérieur jusqu'au moment où il s'y était résolu, mais Folgeris lui a coupé l'herbe sous le pied. Pour lui les personnages, sont des hommes de mains au service de Ghor avant tout et ne leur prête aucune confiance. Il se sent cependant contraint d'obéir plus ou moins à Folgeris (suite à l'édit royal). Le paladin a d'ailleurs le bon sens de ne pas aller contre Belthos, préférant le discréder

lentement. Belthos ne peut refuser son aide aux personnages mais le fera de mauvaises grâce se limitant au strict nécessaire (et attirant sur lui la curiosité des personnages). La consultation des archives sera payante, les textes et écrits appartenant à l'administration royale. La bibliothèque, bien que petite, contient de nombreux textes plus ou moins bien classés ou rangés, accumulés depuis la création du village jusqu'à environ un mois avant la disparition de Thamas. Toutes sortes de renseignements pourraient y être trouvés, des livres de comptes, histoires, écrits divers, lois, la vérité sur l'affiliation de Belthos, et quelques notes de la main de Thamas, sur son état d'esprit, ses soupçons, une chronologie des disparitions et meurtres... Il est à noter qu'il faut beaucoup de temps pour découvrir des choses intéressantes et exploitable. Chaque visite pourrait permettre de découvrir de nouvelles choses, mais ils n'auront pas beaucoup de temps à y consacrer. Les indices principaux à fournir sont surtout ceux qui apparaissent dans «Histoire du Village». D'autres pourront être introduits plus tard, pour la suite de la campagne par exemple ou pour étoffer l'intrigue.

Certains habitants pourraient également servir de sources d'informations, comme l'aubergiste qui connaît une partie de l'histoire du village. Aux personnages de le «persuader» de parler.

L'ensemble des informations qu'ils pourront recueillir devra les faire se tourner vers le Bois des Ronces (pour le lieu) et vers les Druides (en fonction de l'intuition de chacun) pour les coupables désignés. Et comme toutes les disparitions ont toujours eu lieu la nuit...

LE BOIS DES RONCES

Si les personnages traînent à vouloir monter une surveillance aux abords du Bois des Ronces et de nuit, quelques actions comme un nouveau corps ou le cri d'un animal hurlant avant de se faire tuer pourraient leur donner cette envie.

Ils peuvent aussi tomber sur quelques brigands, histoire de justifier de leur salaire (et en fonction de leur force), à condition de s'éloigner du village d'au moins une journée. Les brigands se font rares, certains se sont fait prendre par ce qui se cache dans la forêt du Dévoreur et d'autres jugent la région un peu trop dangereuse à leur goût (présence des chevaliers, des paladins pour finalement peu de prises à faire).

Et si les personnages se contentent d'attendre, Folgeris pourrait bien leur rappeler leur mission et les risques qu'ils encourrent à ne pas «aider leur prochain» au nom de Ghor. Ils pourront également voir la situation se dégrader encore au village.

Après une attente plus ou moins longue (une nuit ou plus), les personnages seront récompensés de leur patience et pourront surprendre une rencontre entre deux personnes.

A la faveur de la nuit, il leur sera sûrement possible de s'approcher. L'une d'elle est vêtue d'une longue sombre au tissus épais et d'une capuchon dissimulant son visage. Elle est de taille plutôt moyenne. Pour l'autre, une large cape l'enveloppe avec capuche mais un jet de Perception réussi permettra d'entrevoir un homme plutôt bien bâti, grand et sûrement dans la force de l'âge. Un jet de Raisonnement/Mémoire réussi pourrait faire penser à la silhouette de Belthos.

Des bribes de conversation pourront être entendues pour les plus doués, montrant que les deux hommes parlent de Folgeris mais aussi des personnages, en termes peu flatteurs, peut-être les mots «éliminer», «de trop»... avant d'être finalement repérés. Les deux hommes s'enfuiront sans possibilité de les rattraper.

Note : il s'agit bien de Belthos et de Thamas. Belthos est encore le seul à faire confiance aux druides et à son vieil ami Thamas qu'il rencontre régulièrement à la faveur de la nuit.

Les personnages pourront tenter de suivre les traces des deux hommes. Belthos sera un peu plus facile à suivre, mais il aura de l'avance. Ses pas guideront les joueurs en dehors du Bois des Ronces, puis en direction du village mais pas plus.

Pour Thamas, bien qu'il soit âgé, il connaît parfaitement la forêt et son sens de la nature rend ses traces plus difficiles à suivre. Elles s'enfoncent au cœur du Bois des Ronces, vers le campement des derniers druides.

Si les personnages perdent leur trace, ils se retrouveront quelques peu égarés dans la végétation dense du Bois et erreront jusqu'à être victime d'une embuscade (voir après).

LE CAMP DES DRUIDES

Thamas s'est rendu au campement des druides pour les avertir avant de repartir pour le village et reprendre contact avec Belthos. Il ne sera donc plus là lorsque les personnages arriveront.

En fonction des personnages, leur approche pourra être discrète ou non. Les druides sont sur leur garde et sur la défensive. Ils craignent pour leur vie tout comme les villageois. Ils seront plutôt agressif à toute intrusion dans leur campement, d'autant plus si les personnages ont gardé les brassards de Ghor. Dans ce cas il n'y aura même pas de discussion possible.

Les druides ne sont pas des guerriers et ils ne sont plus que cinq à vivre ici

(six avec Thamas). Dans la mesure du possible, ils fuiront, ne combattant qu'en dernier recours ou s'ils sont en supériorité numérique. Ils sont traqués, affamés, voir terrorisés, obligés de changer de lieux régulièrement pour ne pas se faire prendre.

Leur fuite pourrait cependant faire croire à leur culpabilité.

Si certains personnages arrivent à nouer le dialogue (et notamment s'ils n'ont pas les brassards), les druides pourront finalement leur expliquer qu'ils sont eux aussi traqués, et par les paladins de Jaark-Arak et par une mystérieuse force qui sévit dans la région depuis une dizaine d'années et qui a pris nombre de leurs frères. Ils n'en savent pas plus la dessus.

Les druides semblent tout aussi perdus et dépassés par la situation que les habitants du village, avec en plus la peur de représailles des représentants de Ghor.

Les personnages n'ont plus qu'à retourner au village pour faire part de leur découverte.

En chemin, ils seront victimes d'une embuscade.

L'EMBUSCADE

Avant le levé du soleil, les personnages se frayent un passage au travers de l'épaisse végétation du Bois des Ronces, jusqu'à rejoindre un sentier laissé par quelque animal et qui les emmène apparemment en direction du village.

Le premier d'entre eux apercevra une silhouette sombre au milieu du chemin, à quelques mètres, immobile. La prudence s'impose. En s'approchant, ils verront qu'il s'agit probablement d'un homme et qu'il leur tourne le dos. S'ils le touchent, il tournera sur lui-même pour révéler, qu'il s'agit d'un cadavre, accroché à une branche et terriblement mutilé, le visage en parti dévoré et déchiqueté, un bras manque, le milieu du corps n'est qu'une masse informe de sang, de viscères et de chair en lambeaux.

Et un terrible cri s'élève dans la nuit. Une forme entourée de ténèbres tombe des arbres frappant le dernier des personnages. Une autre ombre apparaît un peu plus loin sur le côté alors que la végétation semble se recroqueviller autour des personnages, les herbes et mes arbustes se flétrissant.

Note : cet embuscade n'est qu'une mise en scène dont le but est de faire fuir les personnages vers le village où les attendent Folgeris pour conclure son plan d'élimination des druides et la prise du pouvoir sur le village. Les sortilèges utilisés contre les personnages seront avant tout spectaculaire même s'ils peuvent les blesser. Il s'agit de deux druides renégats

qui vénèrent la «chose».

Les druides renégats leur laisseront clairement la possibilité de fuir dans une direction (celle du village), se contentant de les poursuivre, en les harcelant, comme un jeu. Ce comportement devrait paraître suffisamment étrange aux personnages pour qu'ils le remarquent. Car il ne devra faire aucun doute que ce qui les attaquent est bien plus puissant qu'eux.

RETOUR AU VILLAGE

A leur approche du village et de la bâtie des chevaliers, les personnages redécouvrent Thamas et Belthos sortant d'une petite porte. Belthos semble équipé pour un petit voyage, sac à dos et arc.

Belthos les voit et tire son arme, persuadé qu'ils agissent pour le compte de Folgeris et qu'ils l'ont vu avec Thamas s'apprêtant à le dénoncer.

Sa réaction est violente, et encore plus s'ils ont le brassard de Ghor, il ne cherchera pas à discuter. Il ne déposera jamais les armes, préférant mourir au combat.

Thamas pourrait tenter de discuter mais le combat s'engagera vite avec Belthos qui ne réfléchi plus. Si celui-ci est tué, Folgeris et sa troupe surgiront (10 paladins). Le paladin les accusera d'avoir tué Belthos et d'être de mèche avec les hérétiques. Thamas tentera de fuir et sera abattu de plusieurs carreaux d'arbalètes.

Si Belthos et Thamas s'entendent avec les personnages, plusieurs carreaux d'arbalètes abattront le chevalier et le druide. Folgeris pourra alors accuser les personnages comme précédemment.

Son but, les emprisonner et leur faire porter le chapeau pour l'assassinat de Belthos et les faire apparaître comme étant en liaison avec les druides de Daïa aux yeux de la population de Stemnéos.

Les personnages devront comprendre qu'ils ont bien peu de chance d'en réchapper s'il tente de s'enfuir.

Note : la fuite devrait être à privilégier et possible si ce scénario est joué indépendamment du reste de la campagne.

EPILOGUE

Les personnages seront enfermés dans un cachot des Chevaliers du Pont en attendant le jugement (rendu par Folgeris).

Folgeris prendra rapidement le contrôle de la situation en quelques jours. Il assurera au peuple de Stemnéos que Belthos, avant de mourir, lui a déclaré renier Daïa et les druides et demandé pardon à Ghor.

Il va mettre en oeuvre des actions pour mettre fin aux problèmes que rencontre

le village, puisque les «principaux coupables» sont maintenant ou morts ou emprisonnés.

Ses hommes vont commencés par s'en prendre aux soi disants brigands. Folgeris n'a que faire des différents accords qui ont pu être passé, ses paladins se feront un plaisir d'ouvrir la chasse.

Les cinq druides restants ne seront plus une menace, leur leader, Thamas ayant disparu. Ceux qui restent sont inexpérimentés et ils se disperseront dans la nature, certains étant soit rattrapés par les paladins qui les tueront dans le secret des bois, soit par les druides renégats (et les livreront à la «chose»), ou encore rester cachés et vivre en hermite ou rejoindre des contrées plus clémentes.

Le pays devenant plus sûr, le commerce pourrait reprendre, petit à petit. Les travaux des champs aussi. Bref la vie reprendra son cour, lentement, et ce grâce à Folgeris, qui apparaîtra comme un héros aux yeux des habitants et comme le digne successeur de Belthos.

Folgeris, en plus de ses hommes, reprend les rênes des Chevaliers du Pont et va essayer d'en faire un groupe armé sous ses ordres, renforçant ainsi sa puissance.

Et sa renommée pourrait bien aussi s'étendre au delà de ce petit village dès que les échanges auront repris avec les villages voisins. Pour la plus grande gloire de Ghor. Et la sienne.

Il ne lui reste plus qu'à éliminer le groupe de druides renégats, qu'il n'a jusqu'ici que toléré pour l'accomplissement de son plan. Seul Ghor doit rester. Pour le bien de tous. Et le sien surtout.

LES PNJS

Belthos : homme de plus d'1.80m, plutôt large d'épaule, entre 40 et 50 ans, assez froid et rude au premier abord, mais juste dans ses décisions et droit quant à son honneur. Il défendra son ami Thamas si celui-ci est menacé, quitte à y perdre la vie. Brun, cheveux aux épaules, moustache. Son secret le ronge mais son honneur a été le plus fort jusqu'à maintenant. Désespéré par la situation, il renonce finalement et compte se livrer au baron tout en délivrant un dernier message dans l'espoir de sauver son village. Il s'apprête à partir en secret, soupçonnant Folgeris de vouloir se débarrasser de lui (par l'intermédiaire des aventuriers notamment).

Thamas : environ 70 ans, légèrement voûté, le cheveux gris blanc, taille moyenne.

Folgeris : la cinquantaine, 1.80m, élancé, le regard perçant. Brun, coupe impeccable, cheveux court, très légèrement grisonnant, autoritaire. Très charismatique et manipulateur, il sait en jouer pour arriver à ses fins et séduire les

foules.

4. Deuxième Partie : L'Ombre Révélée

RESUME

Qui sont ces druides renégats et quelle est cette chose qui se cache au coeur de la forêt du dévoreur?

Cette deuxième partie devrait y répondre.

Car les ennuis menaçant Stemnéos ne sont pas terminés comme le croit Folgeris et il l'apprendra à ses dépends.

Il a sous-estimé son adversaire et il ne sera pas aussi facile de s'en débarrasser qu'il l'avait cru au départ.

Cette partie pourra se dérouler à peine quelques jours après la précédente (si les personnages sont emprisonnés) ou bien un peu plus tard dans l'année (s'ils ont pu fuir).

Stemnéos est de nouveau coupé du monde. Folgeris et ses troupes ont disparu. Le village est maintenant sans protection et la «chose» a faim.

Ce sont les villageois qui viendront libérer les personnages pour leur demander leur aide. Ils sont les seuls à savoir se battre.

Les personnages devront découvrir le repaire des druides noirs, et le lieu où vit la chose. Un lieu étrange, au delà de ce plan d'existence : Ombre.

5. Troisième Partie : Au Coeur de l'Ombre

RESUME

Si les personnages veulent mettre un terme aux menaces qui pèsent sur le village et la région, ils devront affronter la «chose», un démon venu d'Ombre. Ils leur faudra s'aventurer dans un lieu totalement inconnu et étrange, pour la traquer et l'éliminer, mais aussi survivre et espérer revoir le ciel bleu, même si ce n'est pas celui de Vervande.