

# Les cris sous la montagne

## Préambule

Les cris sous la montagne est un scénario prévu pour environ 5 joueurs dans le monde de Midnight. Il peut néanmoins être facilement adapté à beaucoup d'univers héroïque / fantaisie.

Les caractéristiques des adversaires ne sont pas données dans le scénario. Vous pouvez ainsi adapter le scénario à n'importe quel niveau. Veuillez toutefois noter que ce ne serait pas très logique de faire jouer des personnages de niveau 1, compte tenu des actions que vont mener nos joueurs.

Le scénario est prévu pour être joué en 5h environ (création de personnage non incluse). Des pistes sont indiqués dans le scénario pour l'allonger si besoin.

Il n'y a pas de pré-requis fort sur les personnages. Mais il est préférable que les joueurs forment un groupe assez équilibré. Pour ce scénario, les joueurs peuvent être de n'importe quelle race.

De plus, ce scénario n'est pas un scénario urbain. Le scénario prend place dans les montagnes Kaladrunes et est très basé sur la guerre avec les forces de l'ombre. Il est préférable de l'indiquer à vos joueurs avant de vous retrouver avec un groupe de 5 roublards.

Quelque soit l'univers dans lequel vous allez faire jouer ce scénario, rappelez vous que Midnight est un monde dur et cruel ! Les joueurs devront sentir cette difficulté tout au long du scénario. Rappelez à vos joueurs qu'il n'existe que très peu de façon de soigner dans Midnight.

## En coulisse

Il y a plusieurs mois maintenant, les 4 lieutenants des ténèbres ont été convoqué en haut de la tour noire à Obsidia. La colère d'Izrador s'est faite sentir. Il veut que les nains disparaissent le plus rapidement possible et il ne comprend pas que ce ne soit pas déjà le cas. Izrador veut la mort des elfes et par dessus tout la reine mère des elfes. Mais ses forces ne peuvent pas détruire les elfes tant que les nains leur fournissent des armes. Même si les forces de l'ombre tente d'empêcher ces échanges.

Le chef de l'église de l'ombre, Sunulael, a donc décidé de mettre un cruel plan sur pied. Il a choisi 3 légats prometteurs. Pendant plusieurs mois, il a personnellement achevé leur formation. Ils sont maintenant initié à de la puissante nécromancie et connaissent les plus grands secrets de l'ombre. Ces 3 légats peuvent maintenant contrôler des masses de morts-vivants et surtout lancer un puissant sort d'amnésie de masse.

Note : Plus d'informations sur Sunulael dans le livre de Midnight page 276.

Sur ces 3 légats, 2 sont des légats soldats. Le 3ème légat est de l'école des chasseurs de sorcières. En plus de leurs compétences de légats, ils possèdent tous des sorts du domaine de la mort (grâce à l'apprentissage de la nécromancie qu'ils ont eu avec Sunulael).

L'horrible plan de l'ombre est le suivant : Capturer le plus de naine possible en organisant des raids sur des petits villages. Les orques peuvent alors violer ces naines jusqu'à ce qu'elles tombent enceinte. Une fois enceinte de plusieurs mois d'un Dworg, les légats utilisent leurs sorts pour tuer l'enfant et en faire un puissant abandonné. Ils le rendent encore plus puissant grâce à leur magie noire, ce qui créer des morts vivants surpuissants. Une fois que les légats auront stocké assez de naine, ils s'en serviront pour anéantir une bonne fois pour toute les dernières cités naines.

Note : Un abandonné est un fœtus qui est mort et qui s'est transformé en affamé. Il dévore alors le ventre de sa mère de l'intérieur pour sortir. Les abandonnés sont très puissant car ils protifent du sang humain qui coulent encore dans leurs veines.

Mais les nains ne doivent pas découvrir ce plan ! Car les elfes pourraient envoyer des magiciens capables de repousser les morts vivants, ce qui réduirait à néant tous les efforts des forces de l'ombre. C'est pour cela que les légats ont appris à lancer des sorts d'amnésies de masse. Ils détruisent la mémoire de toutes les créatures vivantes dans la zone. Les cibles ne se souviennent plus des dernières 24h environ. Mais ces sorts sont très puissant et ils ont quelques complications. Après le lancement d'un tel sort, la zone a tendance à attirer les extérieurs des environs. Les légats n'utilisent donc ces sorts qu'en dernier recours.

C'est ce qui va se passer pour nos joueurs ...

Les joueurs vivent depuis plusieurs mois maintenant dans le village de « Fier-acier », dans le nord des montagnes Kaladrunes. 90% de la population est naine. Les réfugiés sont les bienvenus ici. Les joueurs peuvent être natif d'ici ou simplement réfugié ici depuis plusieurs mois (au choix des joueurs). Le village est composé d'une cinquantaine d'habitants. Tous entraînés à combattre (certains plus que d'autres).

Fier-acier va se faire attaquer par un raid des 3 légats. Les légats utilisent une armée composée d'orque, de goblin et de quelques golems de pierres. Les golems de pierres servent à détruire les remparts pour que les orques et les gobelins puissent entrer. Ils ont pour ordre de capturer les naines vivantes et de supprimer tous les témoins.

Mais l'attaque sur Fier-acier ne va pas se passer comme prévu. L'un des joueurs (celui de votre choix, un maraudeur ou un roublard sera le mieux placé) a réussi à s'échapper pendant l'attaque pour aller demander du renfort à une garnison cachée dans les souterrains à environ 1h de marche. Le garnison a envoyé 30 nains bien armés. Grâce à ces renforts, Fier-acier allait repousser l'attaque et cela posait problème aux légats. Ils ont été obligé d'utiliser un sort d'amnésie de masse.

Suite au sort, toutes les créatures vivantes dans la zone (y compris les orques et les gobelins) s'évanouissent. Les orques (plus résistant à la magie que les autres) se réveillent souvent en premier. Les légats sont obligés de leur redonner leurs ordres. Ils ont alors capturés les naines le plus vite possible et sont parti, laissant sur place des orques et des gobelins pas encore réveillé. Quelques minutes après leur départ, les orques et les gobelins restant se sont réveillés et ont tués les habitants de Fier-acier encore endormi. Ils sont ensuite parti en emmenant quelques corps (pour manger principalement).

Les corps des joueurs n'ont pas été trouvés par les orques. Le hasard a voulu qu'ils soient les seuls survivants car il étaient bien cachés (Sous une pile de corps, sous une pile de décombres d'une habitation, caché sous la neige, etc...).

## **Introduction**

Les joueurs vivent depuis plusieurs mois maintenant dans le village de « Fier-acier », dans le nord des montagnes Khaladrune. 90% de la population est naine. Les réfugiés sont les bienvenus ici. Les joueurs peuvent être natif d'ici ou simplement réfugié ici depuis plusieurs mois (au choix des joueurs). Le village est composé d'une cinquantaine d'habitants. Tous entraînés à combattre (certains plus que d'autres).

Les joueurs se réveillent, ils ont mal et ils doivent écarter des décombres et des corps pour se relever. Ils sont tous blessés relativement gravement. Demandez à vos joueurs de jeter autant de d6 qu'ils ont de modificateur de constitution + 1 (minimum de 1 dé). C'est le nombre de point de vie qu'il leur reste.

Ils peuvent alors assister à un spectacle effroyable. Fier-acier est dévasté, tout a brûlé, ça sent la chair et le sang. Le sol est couvert de rouge et de corps. Les remparts ont été détruites. Ils sont les seuls survivants.

Mais le pire dans tous cela, c'est qu'ils ne se souviennent de rien. Ils se souviennent d'hier, mais pas d'aujourd'hui. Aucun souvenir d'une attaque.

Les joueurs retrouveront leur équipement. Soit ils l'avaient sur eux, soit ils le retrouveront parmi des décombres ou des débris.

Après s'être réunis, les joueurs se poseront sûrement des questions et chercheront des choses dans le village. Ils ont plus ou moins le temps de faire 2 actions chacun. Suivant les actions qu'ils entreprennent, voici ce qui peut se passer :

- Parmi les cadavres, il y a des cadavres d'orques et de goblin (facile à voir, pas besoin de jet). Ils peuvent par faire un jet de détection.
- DD10 : Il y a beaucoup trop de cadavre pour Fier-acier ! Il n'y avait pas autant d'habitant que cela. La plupart des cadavres nains ne viennent pas de Fier-acier.
- DD15 : Certaines cadavres de nain ou de réfugiés n'ont pas combattu. Ils ont été tué par des morsures ou des armes, mais ils n'ont pas utilisés leurs armes pour se défendre
- DD20 : Il n'y a aucun cadavre de naine ! Par contre ils pourront trouver les cadavres d'une humaine et de 2 halfelines (les joueurs les connaissaient, ce sont des réfugiées de Fier-acier).
- Si un joueur avait une femme naine dans Fier-Acier (c'est au choix des joueurs), il pourra automatiquement détecter qu'il n'y a aucun cadavre de naine en cherchant sa femme.
- Si les joueurs veulent fouiller les alentours du villages pour trouver des traces, ils trouveront 3 pistes : une au sud, une au nord et une au nord est (Note pour le MJ : La piste qui part au sud sont les traces des nains qui sont venu de la garnison. La piste au nord est celle des légats, des orques et des chariots transportant les naines. La 3ème piste au nord est celle des orques et des gobelins qui se sont réveillés après le départ des légats. Ils sont simplement reparti en direction du camp le plus proche). Les joueurs peuvent tenter un jet de survie :
  - DD10 : Les pistes au nord et au nord est s'en vont du village. Alors que la piste au sud ne contient que des traces de pas qui viennent au village, personne n'est reparti.
  - DD15 : Les traces au nord sont composés d'orques, de gobelins et de chariot. Les traces au nord est sont des orques et des gobelins mais sans chariot. Les traces au sud sont des traces de nains.
  - DD20 : Les traces au nord est sont les plus fraîches.
- Si les joueurs décident de fouiller les corps pour trouver des objets, ils trouveront facilement des armes et des armures naines. En fouillant bien (DD15), ils peuvent trouver quelques armes et armures d'orques encore utilisables.
- Un arcaniste peut faire un jet d'art de la magie (DD10) pour détecter les réminiscences d'un puissant sort, mais il ne peut pas savoir quel est le sort.
- Les joueurs seront très vite choqué par une chose : les têtes des cadavres n'ont pas été tranchées. Ils peuvent le faire s'ils veulent mais cela leur prendra du temps. Mais cela veut surtout dire qu'ils vont se transformer en affamés tôt ou tard.

Les joueurs n'auront peut être pas le temps de faire toutes les actions (sauf s'ils se séparent bien les tâches entre eux). Car quelques temps après leur réveil, un autre survivant à l'attaque se révélera. Une naine du nom de Fiera sortira des décombres d'une habitation. Fiera est une naine assez jeune qui est très connue à Fier-acier (et tous les joueurs la connaissent). Elle est enceinte depuis 6 mois maintenant, c'est un vrai miracle qu'elle soit encore en vie. Elle est très faible et choquée. Elle a aussi subi le sort d'amnésie donc elle ne sait rien de plus que les joueurs.

Mais les joueurs n'auront pas vraiment le temps de s'attarder sur les questions. Ils pourront vite voir qu'une très épaisse brume grise envahi le village. Un simple jet de survie, d'art de la magie, de connaissance des ombres, ou de connaissance des esprits pourra indiquer aux joueurs que ce n'est pas une brume naturelle. Dans tous les cas, les joueurs devront réussir un jet de volonté DD20 pour ne pas s'enfuir en courant du village (le DD est de 25 s'ils ne savent pas que la brume n'est pas naturelle). Fiera s'enfuira automatiquement.

Les joueurs ne le savent pas (mais ils pourront le voir s'ils restent proche du village assez longtemps), mais la brume est en fait un groupe d'esprits fantômes extérieurs. Ils sont attirés par les traces que le sort d'amnésie a laissé dans le village. Ils prendront alors possession du village et réveilleront les corps qui ont une tête très rapidement pour en faire des affamés. Si les joueurs sont très têtus et acharnés et qu'ils restent dans la brume, ils se feront attaquer par les affamés et les esprits dans la brume (ce qui les empêchera de se défendre ou presque). Vu leurs points de vie, ils ne devraient pas rester très longtemps et finiront par fuir le village.

En restant à l'extérieur du village, ils pourront apercevoir les esprits fantômes voler au dessus du village et de la brume.

Les joueurs doivent maintenant décider de quoi faire. Fiera leur rappellera l'existence d'une garnison naine au sud à environ 1h de marche. Les joueurs ont alors le droit à un jet d'intelligence DD15 pour savoir que les traces venant du sud viennent sûrement de cette garnison (le jet est inutile si les joueurs l'ont déjà compris). C'est à priori le meilleur endroit à aller vu leur état.

## A travers les montagnes

Le voyage peut se faire une heure environ. Mais les joueurs seront ralenti déjà par leur état mais surtout par Fiera qui est très faible. Les joueurs peuvent faire un jet de survie, de premier soin, ou de connaissance médecine DD15 pour découvrir que l'enfant de Fiera est mort. Probablement durant l'attaque.

Si un joueur possède connaissance des ombres ou connaissance des morts-vivants (ou des affamés), il peut faire un jet DD10. Il peut alors savoir que les enfants mort à l'intérieur de leur mère se transforme en abandonné. Ces créatures sont en fait des affamés mais qui profite de la puissance que leur confère le sang humain qui coule encore dans leurs veines. Ils se nourrissent de l'intérieur de leur mère et sorte en ouvrant sa cage thoracique (ce qui tue bien sur la mère). Ces créatures sont extrêmement puissante et dangereuse. Avec le temps elles deviennent des affamés normaux, mais les quelques heures qui suivent leur « naissance » sont très dangereuses.

Après avoir pris connaissance de cela, les joueurs ont globalement 3 choix :

- Tuer Fiera : C'est la solution la plus simple et aussi la plus efficace. Il faut alors trancher la tête de Fiera mais aussi celle de son bébé. Le joueur qui veut le faire doit réussir un jet de volonté DD20 pour y arriver. Il subiras un malus de -1 à tous ses jets pour le reste de la journée. Il restera marqué par son geste, même s'il sait qu'il n'avait pas le choix.
- Abandonner Fiera : Les joueurs peuvent décider d'abandonner Fiera dans la montagne, mais ils ne seront sûrement pas très fier de leur choix. Fiera mourra quand l'abandonné sortira de son ventre. Ils rencontreront l'abandonné plus tard dans le scénario.
- Arriver à la garnison avant la naissance de l'abandonné : Les nains pourront s'occuper de Fiera à la garnison et pourront sortir le bébé de Fiera sans dégât. Mais il faut arriver très vite à la garnison. Si un joueur veut porter Fiera et courir assez vite, il doit réussir un jet d'athlétisme DD20. Si le joueur ne réussi pas son jet, passez au choix suivant
- Ne rien faire : Si les joueurs n'ont pas compris ce qu'il allait se passer ou s'ils refusent de tuer Fiera (ou tout simplement s'ils n'arrivent pas à temps à la garnison), l'abandonné sortira du ventre de sa mère en la tuant et s'attaquera aux joueurs. Si un joueur était en train de porter Fiera, il subira une attaque par surprise de la part de l'abandonné qui l'attaquera depuis le ventre de sa mère (oui, c'est fourbe et dégueulasse).

L'enfant de Fiera est un nain, l'abandonné a donc l'apparence d'un bébé nain. Sauf qu'il est 2 fois plus gros qu'un nourrisson normal et sa peau est très sombre. Ses yeux sont rouges étincelant et il possède des dents extrêmement pointu. Les abandonnés ont une grande force et peuvent facilement arracher un membre de leur mère pour s'en servir comme masse.

Les abandonnés sont considérés comme des affamés et des morts vivants. Sauf qu'ils possèdent un pouvoir de régénération (grâce au sang humain dans leurs veines). Ils peuvent effrayer leurs victimes ce qui aura pour conséquence de les paralyser de peur. Ils peuvent bondir très loin et très vite pour attaquer. Et enfin ils peuvent bien sur mordre et griffer.

Après le combat contre l'abandonné, les joueurs auront tout le temps qu'il faut pour arriver jusqu'à la garnison. Ils arriveront à la tombée de la nuit.

## La garnison

La garnison est une place fortifiée juste sous la surface. On y entre par une grande porte en pierre de plusieurs mètres de hauts. Les joueurs devront hurler pour annoncer leur présence, les nains leur demanderont qui ils sont mais ils ouvriront assez vite la porte pour les laisser entrer.

Si les joueurs arrivent à ramener Fiera à temps à la garnison, elle sera directement emmenée à l'infirmerie. Les nains pourront pratiquer une césarienne et retirer l'enfant avant qu'il ne se transforme. Fiera sortira de cette histoire vivante.

A peine arrivé, les nains de la garnison reconnaîtrons le joueur qui est venu demander des renforts. Le joueur l'a oublié à cause du sort d'amnésie, mais les nains de la garnison s'en souviennent très bien vu que c'était il y a quelques heures à peine. Les joueurs seront amenés à Hioruf Poigne-de-fer, le chef de la garnison. Le clan Poigne-de-fer est l'un des rares clans nains qui existe encore, avec la guerre qui a ravagé la culture naine, les clans n'ont plus vraiment d'autorités, mais ils restent un symbole fort pour la majorité des nains.

Hioruf est un nain âgé mais qui reste fort. Son armure légèrement décorée met en avant son statut. Il accueillera les joueurs dans ses locaux. Il reconnaîtra automatiquement le joueur qui est venu chercher des renforts quelques heures plus tôt. Il lui demandera où sont passés ses hommes. Il sera lourdement affecté quand il apprendra que les 30 nains qu'il a envoyé en renfort pour Fier-Acier sont tous morts.

Hioruf posera des questions sur ce qu'il s'est passé. La mémoire des joueurs n'est pas revenue mais ils peuvent déjà apporter des détails :

- Si les joueurs parlent d'un puissant sort ou des esprits qui ont envahi Fier-acier, Hioruf dépêchera un messager pour tenter de prévenir les elfes le plus vite possible sur la situation
- Si les joueurs parlent de la disparition de toutes les naines de Fier-acier, Hioruf enverra plusieurs messagers dans les sous terrains pour que les naines se retranchent plus profondément dans les cités naines qui restent.

Dans tous les cas, Hioruf prendra très au sérieux cette histoire d'attaque sur Fier-acier. Les troupes des forces de l'ombre viennent rarement assez loin et ce n'est pas un bon signe. Hioruf veut en apprendre plus sur ces mouvements : Combien sont ils ? Où sont leurs campements ? Pourquoi viennent-ils aussi loin dans les montagnes Kaladrunes ? Et si les joueurs ont parlé des naines, la plus grande pré-occupation de Hioruf sera de savoir où elles sont et surtout sont-elles toujours en vie ?

Hioruf ne peut pas se permettre d'envoyer plus de nains dans une mission pareille. Il vient de perdre 30 hommes, il n'en a plus que 80 environ. Mais en apprendre plus sur ce qu'il se passe est extrêmement important. Si les forces de l'ombre préparent quelque chose, il faut que les nains soient prêts. Hioruf va donc tout naturellement demander de l'aide aux joueurs. Il aimerait que les joueurs aillent plus au nord pour récupérer un maximum d'information sur les forces d'Izrador.

(Dans Midnight les joueurs sont obligatoirement neutre ou bon, donc nous pouvons partir du principe qu'ils vont accepter. Même s'ils sont tous neutre, voir la race naine disparaître face aux forces de l'ombre implique que les elfes finiront par disparaître aussi et plus rien n'empêchera Izrador de régner sur tout le continent)

Mais pour cette nuit, les joueurs peuvent rester ici à la garnison. Ils seront nourris et logés. Si des joueurs ont besoin de premier soin suite au combat contre l'abandonné, ils peuvent se rendre à l'infirmerie.

Le lendemain matin, Hioruf viendra chercher les joueurs au petit matin. Il expliquera que voyager à la surface serait très dangereux. Si des troupes d'Izrador sont dans la région, il sera très difficile de leur échapper. Il propose alors aux joueurs d'emprunter la voie souterraine. Les souterrains alentour sont relativement sûres et ils pourront voyager sans crainte de se faire repérer par les armées de l'ombre. Un guide de la garnison accompagnera les joueurs : Folun. C'est un jeune nain des souterrains. Il n'a pas souvent vu la surface, mais il connaît les souterrains des environs comme sa poche.

Si Fiora est encore vivante, juste avant leur départ, un nain viendra les voir. C'est le mari de Fiora. Il remerciera les joueurs d'avoir sauvé sa femme. Il donnera une hache naine à 2 mains de bonne qualité (+1 d'attaque, +1 de dégât) au joueur qui a porté Fiora pendant le voyage.

Folun indique aux joueurs qu'ils vont traverser les souterrains en direction du nord vers un avant poste souterrains à 2h de marche d'ici. Les souterrains sont souvent empruntés par les nains, il ne devrait pas y avoir de danger.

### **Les sous terrains**

Les joueurs vont effectivement voyager environ 2h dans les souterrains avant d'atteindre l'avant poste mentionné par Folun. Ce sont des souterrains empruntés et entretenus par les nains et les joueurs ne rencontreront normalement aucun danger à l'intérieur. Vous pouvez par contre leur faire une description de ces souterrains car ils n'ont probablement jamais pratiqué ces derniers.

Toutefois, si les joueurs ont abandonné Fiora dans les montagnes. Ils rencontreront l'abandonné ici. Il s'est réfugié dans les souterrains à la recherche de nourriture. Les joueurs trouveront d'abord 2 corps de nains, des guerriers, qui ont été atrocement mutilés et brisés avec une grande violence. C'est l'abandonné qui leur est tombé dessus.

Les joueurs auront à peine le temps de regarder les cadavres qu'ils devront faire un jet de perception auditive. L'abandonné et 2 affamés nains attaqueront les joueurs par surprise. Les affamés nains sont des affamés classiques. L'abandonné lui garde une grande force mais il a perdu ses pouvoirs de régénération. 3 rounds après le début du combat, les 2 corps au sol se réveilleront en tant qu'affamés eux aussi.

Si les joueurs ont tué Fiora et/ou l'abandonné au début du scénario (ou bien s'ils ont réussi à sauver Fiora), ils rencontreront les 2 nains mais bien vivants cette fois. Ils font des patrouilles régulières dans les souterrains. Ils diront qu'ils sont allés à l'avant poste il y a 1 jour.

Si vous voulez allonger le scénario, les souterrains sont une bonne occasion pour organiser une rencontre de votre choix. Les souterrains, même s'ils sont entretenus par les nains, restent une zone relativement dangereuse car les forces de l'ombre font parfois se déplacer des créatures sauvages qui viennent alors établir leur domicile ici.

### **L'avant poste**

L'avant poste est l'un des derniers qui existe avant d'arriver dans les souterrains envahis par les orques. Une vingtaine de nains y sont postés. L'avant poste n'est évidemment pas ici pour empêcher une grande force armée de passer, mais de prévenir du moindre danger qui pourrait arriver.

Quand les joueurs arriveront, ils découvriront un avant poste entièrement détruit et dévasté. La plupart des cadavres des nains sont sur le sol. Presque aucun cadavre n'est entier. Des membres sont arrachés et ils manquent d'énormes morceaux.

Les forces de l'ombre ont amassé assez de naines enceintes et surtout cela fait maintenant plusieurs mois qu'elles sont enceintes. Le moment est venu d'utiliser leur nouvelle arme. Mais les forces de l'ombre commencent par des petits avant postes avant de se s'attaquer aux grandes cités naines.

Ils ont amené 2 naines enceintes. Sur place, grâce à la nécromancie, ils ont tué les enfants dans le ventre de leur mère et l'ont réveillé en abandonné tout de suite après. Les 2 abandonnés sont sortis des naines et ont attaqué les nains. Les légats ont contrôlé les abandonnés grâce à leurs sorts tout en les rendant plus forts. Les abandonnés n'ont pas eu de mal à tuer une vingtaine de nains armés. Mais les abandonnés sont difficiles à contrôler sur une longue durée. Les forces de l'ombre ont donc décidé de laisser les 2 abandonnés sur place.

Si les joueurs entrent dans l'avant poste discrètement, ils pourront surprendre les abandonnés en train de dévorer les cadavres au sol. Sinon, les joueurs se feront attaquer par surprise par les 2 abandonnés. Ils ont bien sûr le droit à un jet de détection pour éviter d'être pris complètement par surprise pendant le premier round.

Les 2 abandonnés dworgs ont une grande force et une grande constitution de par leur nature dworg. Mais comme ils sont nés depuis quelques heures maintenant, ils n'ont plus leur pouvoir de régénération. Mais ils resteront des adversaires très puissants pour les joueurs.

Après le combat, les joueurs auront tout le temps qu'ils veulent pour étudier la situation de l'avant poste

- Impossible de savoir si des nains ont pu s'enfuir, les cadavres sont tous en plusieurs morceaux et il manque énormément de parties, probablement mangées par les abandonnés
- Si Folun est toujours vivant, il indiquera que les abandonnés sont des dworgs (il est facile de les confondre avec des orques à cet âge là). Si Folun est mort, les joueurs nains, orques et dworgs pourront savoir que les abandonnés sont des dworgs.
- Il y a des traces d'orques qui viennent et qui repartent plus loin au nord. Ce sont les forces de l'ombre qui sont venues avec les 2 naines.
- Il y a 2 cadavres de naines. Elles ont explosé de l'intérieur. Si les joueurs n'y pensent pas, ils ont le droit à un jet d'intelligence pour faire le lien avec les abandonnés dworg. S'ils ont vécu la même scène avec Fiora, le cadavre des naines leur rappellera automatiquement le cadavre de Fiora.

A partir de là, les joueurs doivent choisir quoi faire. Globalement, ils ont 2 choix possibles :

- Suivre les traces (ce qui les amènera jusqu'au repaire de l'ombre)
- Revenir à la garnison pour prévenir Hioruf que les forces de l'ombre utilisent des abandonnés dworg

Ils peuvent aussi décider de se séparer en 2 groupes.

### **Retour à la garnison**

En revenant à la garnison, les joueurs pourront expliquer la situation à Hioruf. Si les forces de l'ombre retiennent les naines pour créer des abandonnés dworgs, il faut attaquer tout de suite avant que leur « arme » soit entièrement prête.

Si les joueurs n'ont pas encore trouvé le repaire de l'ombre, Hioruf leur demandera d'aller inspecter les lieux pour savoir à quoi s'attendre. En attendant, Hioruf va préparer l'attaque.

## **Le repaire de l'ombre**

Le repaire de l'ombre est quelques heures plus loin dans les souterrains. Mais ces souterrains ne sont plus ceux des nains et il y a des patrouilles d'orques et de gobelins. Avec l'aide de Folun, les joueurs pourront esquiver les patrouilles sans trop de mal. Sans Folun, les choses seront beaucoup plus compliquées et les joueurs rencontreront sûrement une patrouille. Avec des bons jets de discrétion il est possible de s'en sortir, mais sinon le combat sera inévitable.

Si les joueurs laissent un orque s'enfuir du combat ou s'ils sont repérés, l'alerte sera donnée au repaire de l'ombre et il sera impossible d'avoir le moindre détail sur la situation. Les légats n'hésiteront pas à tripler les patrouilles à faire eux même la sécurité autour du repaire. Ce plan est beaucoup trop important pour qu'il soit découvert juste avant son accomplissement.

Si les joueurs arrivent jusqu'au repaire, ils découvriront une ancienne cité naine qui est aujourd'hui occupée par une armée d'orques et de gobelins. Tout est en ruine, les orques se sont installés où ils pouvaient (dans des habitations en ruines, au milieu des rues, ...). Les légats eux sont logés dans ce qui semble être l'ancienne demeure du clan qui dirigeait la ville.

Les joueurs devront trouver un moyen d'avoir une vue d'ensemble de la cité pour avoir des informations. Ou bien réussir à se déplacer à l'intérieur de la cité sans se faire repérer. Pour avoir une vue d'ensemble, le mieux est de monter sur l'un des plus grands édifices de la cité, mais comme ils sont en ruine il va falloir escalader.

Si les joueurs arrivent à récupérer des informations sur le camp, il pourront voir qu'il y a environ 200 orques, environ 300 gobelins et une dizaine de golems. Les joueurs pourront trouver les naines à 3 endroits principalement :

- Une partie des naines sont stockées dans des cages assez proches des légats. Chaque cage contient 4 naines et il y a 5 cages. Ce qui fait au final 20 naines.
- La grande majorité des naines (environ 40) sont stockées dans des grandes cages un peu à l'écart.
- Quelques naines (une dizaine) sont directement dans le camp des orques. Elles ne sont pas en cage, elles sont directement attachées à des poteaux au milieu du camp. Les joueurs pourront voir que régulièrement des orques violent ces naines. Mais seul les orques les plus forts le font, et il arrive fréquemment que des orques se battent devant les naines pour savoir lequel des deux passera en premier.

Les joueurs ne peuvent pas le savoir en regardant les naines de loin. Mais en fouillant de très très près, ils peuvent voir qu'en fait les naines à côté des légats sont enceintes depuis plusieurs mois et donc sont « prêtes à l'emploi ». La majorité des naines stockées dans des grandes cages sont enceintes mais depuis peu. Et enfin les naines attachées au milieu des orques ne sont pas encore enceintes et il semblerait que les ordres des orques soit de faire en sorte que cela arrive.

## **Le calme avant la tempête**

Hioruf va mettre au point l'attaque du repaire de l'ombre à l'aide des cités naines en profondeurs. Les différentes actions des joueurs pendant le scénario vont influencer la dernière scène du scénario. Leurs actions vont totaliser un nombre de points. Ce score déterminera la difficulté du combat final.

- Les joueurs ont sauvé Fiora : Le mari de Fiora a réussi à faire jouer ses relations au près d'une grande cité naine qui a refusé d'envoyer des renforts à Hioruf. +2 points
- Si les joueurs ont parlé de la disparition des naines à Hioruf, ce dernier a envoyé des messagers dans les souterrains pour dire aux naines de se mettre à l'abri. Les raids des légats n'ont pas pu trouver beaucoup plus de naine. +1 point
- Si les joueurs ont parlé des esprits et/ou de magie à Hioruf au début de scénario, Hioruf a eu le temps de prévenir les elfes et 10 magiciens elfes sont arrivés (par magie, évidemment, sinon le voyage aurait été beaucoup trop long). +2 points
- Les joueurs ont réussi à déterminer le nombre d'orques, de gobelins et de golems : Face à une telle armée, les cités naines ont envoyé des troupes en conséquence (400 nains en tout). Si les joueurs n'ont pas réussi à avoir ces chiffres, les cités naines n'envoieront pas assez d'armée (300 nains). +2 points
- Les joueurs ont indiqué la présence de plusieurs légats et les magiciens elfes sont là : Les magiciens elfes prépareront des sorts spécialement pour les légats. +1 point
- Les joueurs ont vu les naines et savent qu'il y a au moins 20 naines qui sont enceintes de plusieurs mois et les magiciens elfes sont là : Les magiciens elfes prépareront des sorts spécialement pour les abandonnés : +2 points
- Les joueurs ont pu indiquer que la plupart des naines capturées sont vivantes : Les nains seront alors très motivés pour sauver les naines prisonnières : +1 point.

Hioruf indiquera aux joueurs que l'attaque aura lieu dans une semaine. Le temps de rassembler assez de troupes pour attaquer le repaire de l'ombre.

Pendant cette semaine, les joueurs peuvent entreprendre des actions qui pourra influencer le total de point. Ils peuvent aussi simplement passer la semaine à s'entraîner. Néanmoins, toutes les actions faites pendant cette semaine devront être résolue de façon courte (un simple jet de dés). A moins que vous vouliez transformer le scénario en grand écran, et dans ce cas cette semaine pourrait carrément se transformer en un nouveau scénario.

### **Le grand final**

Hioruf demandera bien sur aux joueurs de participer à l'attaque. Si des joueurs ne sont pas des combattants, il pourra toujours leur trouver une utilité pendant la bataille.

Pendant la bataille, les joueurs devront tuer un certain nombre d'adversaire pour que la bataille soit remportée. Le nombre d'adversaire dépend du score calculé précédemment :

- 0 point : 3 légats, 2 golem, 5 abandonnés, 10 orques, 20 gobelins
- De 1 à 3 points : 2 légats, 1 golem, 4 abandonnés, 8 orques, 16 gobelins
- De 4 à 8 points : 2 légats, 1 golem, 3 abandonnés, 5 orques, 10 gobelins
- 9 points ou plus : 1 légats, 1 golem, 2 abandonnés, 4 orques, 8 gobelins

Le combat aura lieu pendant la bataille dans l'ordre de votre choix (mais ce serait assez logique de tuer les légats en dernier). Les joueurs peuvent avoir face à eux un flot d'ennemi constant, mais éviter qu'ils aient trop d'adversaires en même temps. Déjà parce que ce n'est pas logique (c'est une bataille de masse, ils ont des alliés), mais surtout parce que ce serait impossible pour eux de gérer trop d'adversaires en même temps.

Les armées de l'ombre savent que les nains vont arriver (forcément, ce n'est pas discret une armée naine). La bataille commencera quand les nains lanceront l'assaut. Les joueurs font parti de l'assaut. Les légats auront préparés leur défense et malheureusement toutes les naines qui étaient enceinte de plusieurs mois exploseront à cause des abandonnés qui vont naître (forcés par les sorts des légats). L'assaut se fera par les grandes portes de la cité. Les orques ont essayé de les consolider mais les nains connaissent les faiblesses de ses portes et les feront tomber facilement. Ces grandes portes sont assez larges pour laisser passer une trentaine de personne à la fois. Et une fois entré, les nains peuvent facilement escalader les structures pour permettre à leur troupe d'entrer encore plus vite.

Si les joueurs arrivent à tuer assez d'ennemis de chaque sorte, les armées naines arriveront à prendre un net avantage sur les forces de l'ombre et les forces de l'ombre seront obligé de fuir. Les légats seront tous mort donc impossible de lancer un sort d'amnésie.

Malheureusement s'ils n'y arrivent pas (parce qu'ils meurent ou qu'ils fuient), les légats mèneront leur plan jusqu'au bout. Mais les nains auront au moins été prévenu du danger. Même si les dégâts aux grandes cités naines seront considérables.

Si les joueurs réussissent l'aventure, les nains les récompenseront de mieux qu'ils le peuvent (principalement en armes et armures de bonne qualité). Mais la guerre avec les forces de l'ombre n'est pas terminée ...