



# L'Ombre d'un Espoir

Scenarios exploitant la nouvelle «Le livre du Clan goran» pour MidnightD20



*Auteur scenario :*

*Fred «Dain» Lipari.*

*Auteur Rejeton de Nagoth :*

*Eric «Kane» Olson.*

*Relecteurs : Raph «Cerbere» Roose,*

*Nico «Arkan» Delzenne, Franck «LeSchi» Rubio*

*Illustrations : Copyright FFG, Fred «Dain» Lipari*

Ces deux synopsis relativement courts ont pour but de proposer des suites plausibles à la nouvelle «Le livre du clan Goran» disponible sur le blog de Dain, à cette adresse :

<http://www.cerbere.org/dain/blog/index.php?article20/le-livre-du-clan-goran-textes-regroupees-en-1-pdf>

Les synopsis n'ont pas pour vocation d'être de vrais scénarios complets et prêts à jouer, intégrant statistiques et cartes détaillées mais plutôt une source d'inspiration tout en gardant une bonne marge d'interprétation afin que l'ensemble ne soit pas trop linéaire. De ce fait, ces synopsis sont peut-être plus voués à des MJ vétérans, capables d'une bonne improvisation.

Bien qu'ils soient à la base indépendants, les deux synopsis suivants peuvent se jouer l'un derrière l'autre et servir ainsi à nourrir votre propre campagne personnelle.

## Scénario 1: Progéniture de l'Ombre

### Prologue :

A la fin de l'histoire du livre du clan Goran, le troisième frère, Sùl, rapporte les notes du gardien des traditions, et décide de repartir s'enquérir du reste du groupe, seul. Après plusieurs jours de recherches infructueuses, il découvre par hasard l'antre de la bête qui les avait chassé. Il se retrouve rapidement nez à nez avec ses rejetons au beau milieu d'autres cadavres, il se fait attaquer par les progénitures, certainement moins dangereux mais toujours mortels. Lors du combat, il se fait gravement blessé et ne doit son salut qu'à la présence d'un symbole d'Izrador en argent sur l'un des corps présents, qui semble repousser les créatures. Grâce à l'objet récupéré, il arrive à les tenir en respect et à fuir diligemment malgré son état.



Une semaine après son retour à la forteresse du clan, des corps ont commencé à être retrouvés, éviscérés. Les blessures physiques de Sùl se sont bien cicatrisées mais la fièvre persistante et non soignée qui a duré tout le long du chemin de retour l'a profondément diminué psychologiquement. Lorsqu'il ne divague pas, perdu dans un labyrinthe imaginaire fait de tunnels sous la montagne, ses propos sont à peine compréhensibles et parlent de créature vicieuse émergeant du noir et éviscérant ses proies afin de prélever certains organes seulement.

### L'histoire :

Le symbole d'Izrador était celui du légat Aref Ibn Chayan, un sarcosien issu d'Alvedara en charge de contrôler une progéniture de Nagoth (voire statistiques à la fin de l'aventure) et de s'en servir pour dénicher les forteresses naines perdues dans les profondeurs de la montagne. Lorsque lui et son groupe tombèrent dans une embuscade orchestrée par les nains vivant dans le secteur, le médaillon du Dieu sombre qu'il portait ne lui a été d'aucune utilité. Mortellement blessé, il réussit néanmoins à s'échapper pour finalement mourir dans une caverne isolée où la progéniture installa son antre par la suite. Peu de temps après, d'autres rejetons venus du Nord vinrent agrandir encore un peu plus la couvée.

Le médaillon au symbole d'Izrador attire les bêtes à lui comme une flamme attire des papillons. Les créatures ne peuvent résister à son pouvoir et sont complètement soumises au désir de son porteur, quel qu'il soit. Depuis que Sul a récupéré le symbole, les progénitures de Nagoth n'ont eu de cesse de se déplacer en cherchant à se rapprocher de lui.

## Synopsis :

### Scène 1 : Premiers Morts

Les PJ sont des membres du clan Goran, à titre de réfugié ou de membre natif. Ils sont réveillés par des cris d'horreur. 2 corps de sentinelle sur un poste d'observation ont été retrouvés morts éviscérés. La porte d'accès est restée ouverte et laisse entendre que l'ennemi a pu passer. Une fouille méticuleuse est orchestrée et des «ombres» fuyantes et cliquetis légers sont signalés par les PJ.

*Cette scène a pour but de créer un climat de danger. «Quelque chose rôde dans la citadelle et n'est pas amicale».*

### Scène 2 : Convocation au Dormut

Le Dormut est demandé. Les PJ sont conviés à être présents, ayant été les premiers témoins des ombres fuyantes. Ils sont alors chargés d'enquêter et de patrouiller, chercher tous les endroits susceptibles où un ennemi pourrait se cacher.

Les PJ découvrent que seules certaines parties des organes des victimes sont prélevées. La bibliothèque du clan ne mentionne rien sur des telles coutumes orques ou animales. Au hasard d'un couloir, ils trouvent d'autres victimes et réussissent à tuer un rejeton.

*Cette scène basée sur l'enquête a pour but de faire comprendre la nature de la menace et trouver des explications.*

### Scène 3 : L'Enquête

L'étude du rejeton avec la gardienne des connaissances dévoile la nature partiellement démoniaque de la créature, signifiant Izrador comme créateur. L'immaturité de certains organes (ceux non encore prélevés sur des victimes) révèlent qu'il s'agit

d'un rejeton peu âgé. Il devrait exister une version adulte, potentiellement plus dangereuse.

Les PJ découvrent que les propos de Sùl dévoilent de nombreux aspects similaires avec les créatures. Ils déchiffrent son charabia et découvre que le médaillon repousse les bêtes (à eux de deviner que ce dernier les attire aussi). En outre, une étude de la position géographique des victimes révélera que la menace est plus importante autour de Sùl, sans toutefois s'en approcher de trop près.

Au bout d'un certain temps, les sentinelles rapportent l'attaque d'une créature plus terrible encore, une forme adulte des rejetons précédemment vus. Afin de contrer le danger, ils quittent leur postent et scellent des couloirs.

*Cette scène mi enquête mi combat a pour but de permettre aux PJ de capturer/ tuer un rejeton et confirmer leurs hypothèses (protection du médaillon, attirance, répulsion, raison des prélèvements d'organe, nature démoniaque etc.). Un jeu du chat et de la souris et de combat qui contrastera avec les enquêtes.*



### Scène 4 : Autopsie d'un Rejeton

Les PJ sont confrontés à 2 menaces, les rejetons et la progéniture de Nagoth. Plusieurs options s'offrent à eux : Tendre des pièges, attirer les créatures hors de la forteresse, les enfermer pour apprendre à les dompter et attaquer les orques.

#### Quelques issues :

##### Attirer les Nagoths :

La solution la moins dangereuse serait de chercher l'antre des créatures mais cela signifierait prendre Sùl avec soi et partir à travers les dangers des tunnels. Il y a toujours des patrouilles d'orques alentours ou d'autres engeances du Dieu sombre.

##### Piéger et tuer :

Piéger et tenter de tuer les rejetons ne devrait pas trop poser de problème mais lorsque la progéniture de Nagoth adulte entrera en scène, il faudra alors que le plan des PJ soit parfait pour éviter l'hécatombe. Cette solution pourrait offrir aux nains une

possibilité de découvrir la nature très solide de l'exosquelette de la créature et de pouvoir créer des outils et des armes avec cette matière première organique.

#### Piéger et dompter :

Peu de gens penseraient à tenter une telle chose mais les PJ sont toujours plein de surprises. Dompter une progéniture pour traquer et éradiquer la menace alentour serait un moyen parfait pour décimer les orques sans toutefois impliquer et trahir la présence des nains. De loin la plus risquée mais aussi la plus bénéfique en terme de paix relative autour de la forteresse, l'idée de créer une psychose chez les orques sur le potentiel dangereux de la zone où se trouve la forteresse du clan Goran reste très tentant.

*Cette scène très ouverte a pour but de donner la chance aux PJ d'exprimer tout leur Roleplay et décider de leur sort, s'éloignant des lignes scénaristiques toutes faites.*

### **Nouvelle : La progéniture de Nagoth :**

Theros Obsidia, 23eme jour de l'Arc d'Hanud. 100ème jour du Dernier Age.

Dans les zones soi-disant pacifiées des Kaladrunes du Nord, les rapports de pertes de convois de provisions et de disparition de patrouilles continuent d'affluer. Nombres de ces missives peuvent être expliquées par les conflits continuels entre tribus ou leur incompétence coutumière. Ce dernier rapport, toutefois, ne peut être aussi facilement catalogué. Le rapport est basé sur la découverte du corps littéralement éviscéré du légat supérieur Callen Logollum, un vétéran officiant au temple de Port Esben avant sa nouvelle affectation.

Le légat Callen a été dépêché dans nos rangs afin d'affermir la présence de l'Ordre sur l'état de siège de la cité de Calador. Vous trouverez plus bas un extrait de son travail approfondi.

*«Malgré mon dégout, c'est bien contre mon gré que j'ai du voyager avec une troupe de guerre du clan de la Mère grise afin d'atteindre la ligne extérieure de la zone de siège de la cité de Calador. Cela fait près d'un arc que je n'ai pas vu un seul rayon de soleil et le seul compagnon de route encore à peu près sain d'esprit est mon garde du corps, un homme particulièrement taciturne.*

*Les orques ne masquent guère leur répugnance envers nous, mais je dois avouer que le sentiment est réciproque. Je comprends parfaitement le désir de l'Ordre de surveiller étroitement nos alliés et serviteurs, ne pas relâcher la bride. Mais je préférerais grandement retourner à Port Esben, dans des quartiers décents et munis de serviteurs on ne peut plus plaisants à regarder.*

*Le seigneur de guerre vient enfin de demander une halte après plusieurs jours de marche au travers de cavernes sombres. Les orques sont agités et murmurent entre eux. Malgré le fait que j'apprécie particulièrement ce court répit, cela m'insupporte de savoir que personne n'ait daigné me dire pourquoi ni pour combien de temps nous resterons à l'arrêt. Après une heure d'attente, j'ai ordonné au seigneur de guerre de se justifier. Il fut passablement revêche et si nous avions été à la surface, il est certain que je l'aurais proprement sanctionné pour son insolence. Ce plaisir devra attendre toutefois.*

*Le seigneur de guerre est inquiet de la disparition de trois de ses éclaireurs. Je ne comprends pas bien en quoi cela est si inquiétant. Ces bons à rien se sont soit perdus, soit ont désertés, out tout simplement en retard. Depuis une douzaine d'années, personne n'a jamais eu vent d'une quelconque résistance dans cette partie du grand Nord des Kaladrunes.*

*Il a dépêché une patrouille plus fournie pour partir à la recherche des disparus. Six orques lourdement armés menés par un*

*vétéran impressionnant ont quitté le camp il y a quatre heures. Autant que je sache, ils auraient déjà dû être de retour à l'heure où j'écris ces lignes. Il semble y avoir beaucoup d'agitation à l'entrée de la caverne et j'ai décidé d'y envoyer mon garde du corps afin de savoir ce qu'il s'y trame... Quelque chose ne tourne pas rond. Il vient de dégainer son arme. Je dois y aller. Ecrirai plus tard.»*

Aucune indication n'a été trouvée quant à l'identité des individus ou des choses qui ont décimés toute une troupe de guerre orque et un légat supérieur. La troupe de guerre se trouvait alors à au moins dix jours de la ligne extérieure du siège de Calador et il est peu probable que le peuple fée soit de quelque manière responsable. De plus amples recherches sont nécessaires.

### **Progéniture de Nagoth FP14**

Créature magique de Taille G

**Dès de Vie :** 10d10+30 (85 Pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse :** 9 mètres, Escalade : 9m

**CA :** 22 (-1 taille, +3 Dex, +10 naturelle),

**Contact 22, Pris au dépourvu 19**

**Attaque de base/Lutte :** +10/+18 **Attaque pinces (x2) +10** mêlée (2d8+4)

**Attaque à outrance :** 2 Pinces +10 mêlée (2d8+4) et 1 morsure (2d6+4) espace occupé/allonge : 3m/3m.

**Attaque spéciale :** Présence terrifiante, Déchiqueter (2d6+4)

**Particularités :** Carapace, Vision nocturne 20m, Récolte, Perception des vibrations

**Jets de sauvegarde :** Ref +10, Vig +10, Vol +3

**Caractéristiques :** For 19, Dex 18, Con 17, Int 14, Sag 10, Cha 4

**Compétences :** Escalade +12, Discrétion +12, Perception auditive +9, Déplacement silencieux +12, Détection +9

**Dons :** Vigilance, Science de la charge à mains nues, Science armes naturelles, Attaque en puissance, Pistage **Environnement :** Kaladrunes

**Organisation sociale :** Solitaire, meute (3-5)

**Alignement :** Neutre mauvais

**Ajustement de niveau :** Gigantesque (12-15d10)

*Sortant de l'obscurité, elle se mit à nous charger sans avertissement, noire comme le jais, ses deux yeux luisants et ses pinces féroces lacérant et tranchant armure et chair sans distinction.*

Les progénitures de Nagoth furent créées vers la fin du troisième âge afin de servir de moyen d'assaut des forteresses naines des monts du Mur de Glace dans les Kaladrunes du nord. Lorsque les forteresses du Long Rempart dans les monts du mur de glace tombèrent, plusieurs progénitures de Nagoth échappèrent au contrôle des agents de l'Ombre en disparaissant dans les cavernes sombres des Kaladrunes. Depuis ce temps, elles n'ont cessé de chasser aussi bien les nains que les serviteurs d'Izrador, se faisant un festin avec les organes de chacun et faisant régner la terreur dans le secteur.

Seuls quelques dizaines de progénitures de Nagoth furent créées dans les fosses maudites, et nombre d'entre elles périrent lors des affrontements avec les nains. Il avait été admis que les progénitures de Nagoth ne pouvaient se reproduire mais, on ne sait comment, leur nombre a légèrement augmenté depuis le siècle dernier. Il y a de grandes chances qu'il existe un nid important de ces créatures dans les Kaladrunes du nord, proche de terriers orques. Les communautés Odrendors et les forteresses naines isolées servent de terrain de chasse aux créatures et chacun a appris à craindre le son particulier de leur griffes martelant le sol comme annonciateur d'une chasse sanglante.



La progéniture porte quelques traits d'insectes en apparence. Elle dispose de quatre pattes, un épais exosquelette recouvrant quasiment la totalité de son corps, deux larges pinces et des mandibules acérées. Le corps en lui-même mesure près de 3 mètres de long mais pourrait atteindre une proie située à 5 mètres de hauteur juste en tendant ses membres. A l'image des insectes, ce sont des grimpeurs hors-pair et elles peuvent attaquer depuis n'importe quelle position, que ce soit agrippé depuis un mur vertical ou même depuis le plafond des cavernes.

#### Combat :

La progéniture de Nagoth fut créée pour répandre la terreur et submerger les hautes murailles des forteresses naines. Elle utilise sa furtivité et ses capacités à escalader n'importe quelle surface pour attaquer les éclaireurs ou sentinelles isolés juste avant de s'occuper de groupes plus larges.

Lorsque la progéniture doit faire face à des troupes militaires rangées, elle tentera de forcer le passage en se servant de sa *science de la charge à mains nues* et en faisant confiance à présence terrifiante. La progéniture de Nagoth est très intelligente et ne se battra jamais jusqu'à la mort, fuyant généralement lorsque ses points de vie atteignent une valeur inférieure à 50% du maximum.

#### Carapace (Ext) :

La progéniture fut créée par l'Ombre en lui dotant d'une carapace très dense, conçue pour encaisser les coups dévastateurs des marteaux et des masses nains. De ce fait, la progéniture de Nagoth bénéficie d'une réduction aux dommages de *RD 5 / armes tranchantes*.

#### Présence terrifiante (Sur) :

La progéniture de Nagoth inspire la terreur lorsqu'elle charge et attaque ses ennemis. Toute personne attaquée doit alors réussir un *Jet de Volonté DD20* ou être *secoué* (-2 aux actions). Ces derniers resteront dans cet état tant qu'ils resteront à proximité visuelle de la progéniture.

#### Récolte (Sur) :

La progéniture de Nagoth peut soigner ses points de vie perdus en dévorant le cœur et le foie de ses victimes. Le taux de soin est de 1 PdV pour 1D6 de Vie de sa victime. L'action de retirer et manger les organes prend 1 round entier.

#### Déchiqueter (Ext) :

Si la progéniture de Nagoth se concentre sur un seul adversaire et réussit à le toucher avec ses deux pinces, elle peut alors utiliser sa force épouvantable pour déchiqueter le corps de son adversaire. Cette attaque fait 2d6+4 points de dommages.

#### Perception des vibrations (Ext) :

La progéniture de Nagoth est extrêmement sensible aux mouvements, même aux plus discrets. Elle peut ainsi sentir la présence de proies dans les 30 mètres alentours, que ce soit le long de tunnels ou à travers la roche.

## Rejets de Nagoth (avortons de la progéniture de Nagoth)

Créature magique de Taille M

**Dès de Vie :** 6d10+18 (50 Pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse :** 9 mètres, Escalade : 9m

**CA :** 19 (+3 dex, +6 naturelle), Contact 13, Pris au dépourvu 6

**Attaque de base/Lutte :** +6/+12 **Attaque pinces (x2)** +6 mêlée (1d8+3)

**Attaque à outrance :** 2 Pinces +6 mêlée (1d8+3) et 1 morsure (1d6+3) espace occupé/allonge : 1,5m/1,5m.

**Attaque spéciale :** Présence terrifiante, Déchiqueter (1d6+3)

**Particularités :** Vision nocturne 20m, Récolte, Perception des vibrations

**Jets de sauvegarde :** Ref +6, Vig +6, Vol +1

**Caractéristiques :** For 17, Dex 18, Con 17, Int 14, Sag 8, Cha 4

**Compétences :** Escalade +8, Discrétion +8, Perception auditive +4, Déplacement silencieux +8, Détection +4

**Dons :** Science armes naturelles, Attaque en puissance, Pistage

**Environnement :** Kaladrunes

**Organisation sociale :** Solitaire, meute (3-5), nichée (8-20)

**Facteur de puissance :** 7

**Alignement :** Neutre mauvais

**Ajustement de niveau :** Grande (8-11d10), Gigantesque (12-15d10)

*Ils sortent de l'ombre en nuée, pinces fouettant le sol bruyamment et en se passant les uns sur les autres dans un chaos organisé. D'une bonne douzaine, noirs comme le jais et munis d'yeux luisants, ils avancèrent à une vitesse impressionnante, suffisamment pour atteindre nos lignes en un clin d'œil. Je sens déjà notre ligne de défense se fragiliser alors même que nous ne sommes pas encore au contact.*

Caché dans les sombres profondeurs des Kaladrunes du Nord, grouille le nid répugnant de Nagoth, une abomination de l'Ombre dotée d'un immense pouvoir. Une unique fois tous les cinq ans, Nagoth pond des douzaines d'œufs dans un nid fait de corps morts d'orques, nains, et autres créatures vivants dans les Kaladrunes. Moins de la moitié des œufs éclosent. Les nouveau-nés ne sont pas toujours viables et ceux informes meurent dans leur première journée de vie, dévoré par Nagoth ou par les autres congénères. Les rejets arrivent rapidement à maturité, arrivant au premier stade de leur croissance (6DVie) en moins d'une année. Leur taille adulte est atteinte en trois ans (10DVie).

Fort heureusement, peu de rejets arrivent à atteindre l'âge adulte. Dans les premiers jours de leur vie, les luttes internes pour les meilleurs morceaux de nourriture, le manque de coopération, et la faim insatiable de Nagoth lui-même, annihilent les chances de survie des rejets les plus faibles. Nagoth n'a aucun instinct

de protection parentale et chasse systématiquement ses rejets hors de son antre, quelques jours à peine après leur naissance, ceci afin de préserver son terrain de chasse personnel. La protection de chitine des rejets n'est à ce moment pas encore très



développée et les rejetons se retrouvent ainsi eux-mêmes être la proie des prédateurs vivants sous la montagne.

#### **Combat :**

Les rejetons de Nagoth sont des chasseurs bien moins efficaces que leurs homologues adultes. Du fait de leur faible taille, ils décident souvent de chasser en bande et cherchent à isoler leur proie avant d'attaquer. Les luttes internes pour la nourriture ou les coups fatals sont nombreux et mènent souvent à des combats désorganisés. Une fois la proie affaiblie, il n'est pas rare que quelques rejetons se livrent un combat entre eux afin d'établir ou raffermir une hiérarchie dont eux seuls connaissent les règles. Les rejetons sont guidés par la seule soif de sang frais et entrent souvent dans des rages qui les font combattre jusqu'à la mort. N'ayant pas cette épaisse carapace qu'ils développent avec l'âge, les rejetons de Nagoth sont vulnérables à tous les types d'armes

#### **Présence terrifiante (Sur) :**

Les rejetons de Nagoth inspirent la terreur lorsqu'ils chargent et attaquent leurs ennemis. Toute personne attaquée doit alors réussir un *Jet de Volonté DD14* ou être *secoué* (-2 aux actions). Ces derniers resteront dans cet état tant qu'ils seront à proximité visuelle des rejetons de Nagoth.

#### **Récolte (Sur) :**

Les rejetons de Nagoth peuvent soigner leurs points de vie perdus en dévorant le cœur et le foie de leurs victimes. Le taux de soin est de 1 PdV pour 1D6 de Vie de sa victime. L'action de retirer et manger les organes prend 1 round entier.

#### **Rage (Ext) :**

Les rejetons de Nagoth sont avides de sang et frénétiques à l'idée de se nourrir des organes de leurs victimes. Cette soif de sang les pousse souvent à entrer dans une rage (+2 moral à la For, Con, +1 bonus aux Jets de Sauvegardes Volonté, -2 à la CA), s'ils échouent un *Jet de Volonté DD12*. Une fois enragés, tous les rejetons se battront jusqu'à leur propre mort ou celle de leur victime, abandonnant éventuellement les autres adversaires au profit d'un festin fait d'organes. Les rejetons de Nagoth ne sont pas fatigués à la fin de leur rage.

#### **Déchiqeter (Ext) :**

Si les rejetons de Nagoth se concentrent sur un seul adversaire et réussissent à le toucher avec leurs deux pinces, elles peuvent alors utiliser leur force épouvantable pour déchiqeter le corps de leur adversaire. Cette attaque fait 1d6+3 points de dommages.

#### **Perception des vibrations (Ext) :**

Les rejetons de Nagoth sont extrêmement sensibles aux mouvements, même aux plus discrets. Elles peuvent ainsi sentir la présence de proies dans les 30 mètres alentours, que ce soit le long de tunnels ou à travers la roche.

## Scénario 2 : L'ombre d'un frère

### **Prologue :**

Alors que Sùl partait de son côté pour rapporter les notes récoltées, le reste du groupe dut faire face aux Odrendors partis sur leurs traces. Lorsque le gardien des connaissances fut abattu en premier, le sauvageon perdit le seul ami qu'il n'avait jamais eu et déserta le champ de bataille quelques instants après. Sur les deux frères restants, l'un tomba et l'autre, Darol, fut capturé.

Après des semaines de torture, d'absorption de drogues

orques et d'isolation, son esprit et sa volonté furent brisés. Aujourd'hui, Darol n'est plus que l'ombre de lui-même et ne garde que peu de souvenir de son passé. Une seule et unique pensée a été préservée en lui, nourrie même par les orques : Le désir de retrouver sa forteresse.

Ayant perdu partiellement la mémoire et la connaissance de beaucoup de choses, se repérer à travers les souterrains afin de retourner chez lui est une entreprise longue et incertaine. Au début de l'aventure, cela fait deux semaines que les orques sont en branle pour trouver la forteresse du clan Goran et ce n'est plus qu'une question de jours désormais avant qu'ils ne la découvrent.

Blagrath, le chef Oruk de la troupe orque cherche la victoire facile et a décidé de saisir l'opportunité de Darol pour localiser l'endroit d'où il vient. Il ne se doute pas qu'il y a toute une forteresse cachée. Pour le chef orque, Darol n'est que le survivant d'une forteresse assiégée et que ce dernier se cachait avec ses amis rescapés. Si jamais Darol venait à mourir, le chef orque abandonnerait toute recherche des rescapés.

Entre la difficulté bien connue pour trouver les forteresses cachées des nains et la réputation dangereuse du secteur (causée par la présence des rejetons de Nagoth) Blagrath ne risquera pas sa petite compagnie et repartira vers son objectif principal, patrouiller autour de Calador en quête de déserteurs et de passages dissimulés.

*Bien qu'ayant pour propriété d'être autonome, cette petite aventure peut se jouer dans la continuité de «Progéniture de l'Ombre». Dans ce cas, il vous suffira d'adapter quelques petites choses, comme la présence ou l'absence de Sùl, la proximité de l'ancre des rejetons de Nagoth voire même l'utilisation potentielle de ces créatures dans le conflit face aux orques.*

## Synopsis :

### **Date de l'aventure :**

Environ 2 mois après la nouvelle «Le livre du clan Goran».

### **Scène 1 : Mise en situation**

Les PJ sont envoyés récolter de la nourriture dans les cavernes de champignons et éventuellement trouver des meutes sauvages d'Orts. Il n'y a aucune trace de présence d'ennemis, la zone semble revenue aussi calme que dans les temps de paix.

*La scène devrait idéalement être utilisée afin de faire découvrir certains sites particuliers et donner des images fortes aux joueurs. Ces sites pourraient servir par la suite à donner des outils aux joueurs pour établir leur plan d'action afin de supprimer la menace des orques.*

#### *Voici quelques exemples :*

- Un pont étroit permet de traverser une faille
- Des mines abandonnées, avec des tunnels fermés à cause du danger important d'éboulement.
- Lac souterrain permettant d'accéder à des grottes larges humides et fournies en champignons
- Corniches étroites le long de parois vertigineuses.
- Court passage enneigé en surface.
- Sites d'observation abandonnés.
- Avant poste fortifié (Toboggan/ Ascenseur ... etc)
- Zone ancienne piégée



## Scène 2: Contact et Evaluation des risques

Alors qu'ils finissent de remplir leurs sacs de récolte (champignon ou viande d'Orts), ils tombent sur des traces de sang. Un peu plus loin sur le chemin, ils trouvent le sauvageon au bord d'un fin filet de rivière souterraine, tenant une botte abîmée fermement contre lui. Ce dernier porte de sévères blessures sur tout le corps. La présence de poudre de champignon sur son corps, connue pour être un hallucinogène réputé, explique comment il a pu survivre malgré ses blessures mortelles. La drogue le maintient en vie mais rien ne peut plus être tenté pour le sauver.

Le sauvageon tente de leur expliquer qu'une grande menace est sur le point d'arriver. Le mot "Danger", montrer la botte qu'il détient, de gros mouvements d'yeux et montrer la direction de la menace sont les seules choses qu'il sera capable de dire ou faire. La botte appartient à Darol et le sauvageon tente de dire que Darol en personne est le danger, même si sa tentative d'explication peut sembler comique.

Il mettra une heure à mourir, lentement mais sans souffrance, grâce à la drogue ingérée.

*Cette scène a pour but de mettre en place l'histoire, mettre en pratique les conseils de sécurité et conditionner les joueurs à faire très attention à leur faits et gestes pour ne pas laisser de traces de leur passage.*



Le groupe part à la recherche d'indices dans la direction montrée par le sauvageon. Au bout d'un temps défini par le MD, alors que les personnages se cachent, tous voient une troupe d'une 50aine d'orques, 2 Troll des cavernes et 4 Oruks. La troupe est menée par un grand Oruk servant de chef, et tenant l'un des trois frères, Darol, au bout d'une chaîne.

Parmi les orques, deux groupes de dix individus sont dépêchés pour servir d'éclaireurs. N'ayant que peu d'adversaires, leur

camp est établi à un carrefour de voies souterraines, permettant de partir dans plusieurs directions rapidement, mais permettant de la même aux PJ d'accéder au site par différents endroits.

*Cette scène a pour but de permettre aux personnages d'évaluer consciencieusement la taille du groupe orque, de la vitesse de leur déplacement et donc le délai qui leur reste avant qu'ils n'atteignent la forteresse du clan Goran.*

*Cette scène pourrait se révéler cruciale pour découvrir la faiblesse des trolls à la lumière du soleil et ainsi permettre au groupe de jouir d'un atout tactique pour la suite des événements.*

A partir de ce point deux options s'offrent à vous.

### Echéance à court terme :

Vous pouvez considérer que le délai avant que les orques ne découvrent la forteresse est très court et que les personnages n'ont pas le temps de rentrer chez eux pour prévenir l'imminence d'une attaque. A l'image des spectres des tunnels nains, le groupe devra se débrouiller seul pour anéantir toute une troupe d'orques.

### Echéance à moyen terme :

A l'inverse, vous pouvez décider que l'aventure peut servir de moyen à créer une large bataille entre orques et nains dans les règles de l'art (nain bien sur).

## Scène 3a : Echéance à court terme

Face à l'imminence de l'attaque orque, un seul moyen pragmatique s'impose pour éviter la catastrophe : Tuer le guide.

*Se servant de leur connaissance des lieux, les personnages peuvent décider de mettre en place une stratégie pour isoler le guide afin de le tuer. Privé de leur guide, les orques abandonneront leur poursuite de la forteresse du clan Goran.*

## Scène 3b : Echéance à moyen terme

Les orques ne semblent pas prêts de trouver la localisation de la forteresse du clan Goran et cela laisse aux PJ le temps de retourner chez eux et préparer une défense en bonne et due forme.

Les membres du clan Goran inviteront les membres composant le Dormut à se réunir, en compagnie des PJ. Tous ont des avis bien tranchés sur la façon de procéder et si les PJ décident (ce qui serait plus que souhaitable) de donner leur avis, ils devront faire face aux idées suivantes :

- Aucun orque ne doit s'échapper de la bataille. Il est vital de poster des troupes à l'extérieur pour couper toute retraite. Cela signifie que des vieillards devront aussi reprendre la hache et le marteau.

- Le Dormut affirme qu'il faut absolument réunir la totalité des troupes orques devant le mur d'enceinte principal d'un avant poste situé loin de la forteresse, ceci afin de mieux gérer le combat, utiliser au mieux les pièges et armes de jet et retarder la découverte de la forteresse.

- Le Dormut pense que la plus grande menace est la présence des deux Trolls des cavernes. Le plan proposé est une attaque suicide, les attirer sur un pont et de détruire le pont. 5 guerriers du clan, âgés, se proposeront pour attirer les Trolls. Au MD de décider si oui ou non leur attaque sera un succès.

- Le Dormut demande des volontaires pour servir d'appât et guider les orques devant l'avant poste. Le groupe de Pj est regardé avec insistance, jugé comme étant le plus capable.



*La présence de Sùl est laissée à votre appréciation. Un combat dramatique de Sùl face à son frère pourrait être le point culminant de votre aventure si vous vouliez mettre l'accent sur le côté noir de Midnight.*

### **Note au MD :**

La présence du symbole de Izrador dans cette aventure pourrait permettre aux PJ d'utiliser les rejets de Nagoth dans leur tactique. Pour peu que vos joueurs arrivent à les contrôler, les créatures pourraient se révéler fort utiles pour encaisser la première vague d'attaque orque ou créer une peur panique au sein de la compagnie Odrendor.

L'aventure a été laissée volontairement ouverte pour laisser les joueurs s'exprimer, laisser parler leur créativité et permettre à leur ingéniosité de se faire la part belle.

# Le Clan Goran

## **Historique :**

La création du clan Goran remonte aux grandes guerres du Premier Age où le désormais illustre Brokk Goran, simple membre de clan mineur jusqu'alors, réussit à se débarrasser de toute une compagnie d'orques en dérivant le lit d'une rivière souterraine, et les noyant jusqu'au dernier. Lorsqu'il fut retrouvé sur une zone du sinistre jonchée de corps, lui-même à moitié mort, le Dor de Calador auquel il était rattaché lui octroya le droit de construire sa propre forteresse et de prendre avec lui tous les membres de clans mineurs qui voudraient le suivre. Clamé comme Héros altruiste n'ayant pas hésité à risquer sa vie pour celle de son clan, Brokk se vit prêté par le Dor certains de ses artisans pour l'aider dans sa tâche.

Pensant que la menace orque serait impossible à endiguer, Brokk n'eut jamais l'intention de bâtir une cité aux dimensions cyclopéennes, préférant la construction de postes militaires avancés épars et de se concentra sur la discrétion plutôt que sur le développement de moyens militaires lourds et encombrants. Des millénaires plus tard, la forteresse tient toujours alors que nombres de citadelles voisines, plus imposantes, ont été mises à sac.

## **Etat au Dernier Age :**

Presque deux cents âmes vivent aujourd'hui au sein de la forteresse du clan Goran.

Effectifs :

*Hommes : 70*

*Femmes : 15*

*Enfants : 10*

*Vieillards : 100*

## **Personnalités :**

Torgi Goran (Dor), Kali Khorl (gardienne des traditions), Skobbi Khorl (Dorthane), Grumbar Goran (Dorsar)

Le clan ne dispose plus de gardienne des connaissances. Tora Khorl est morte 30ans auparavant lors d'un combat en surface. Protégeant le Dor Torgi et ses troupes, la gardienne des connaissances fut la cible toute désignée des orques et succomba à la charge. Tora était officiellement la femme du Dor et partageait avec lui bien plus qu'une couche. Leurs deux esprits étaient guidés par ce même désir viscéral de protéger leur clan et de perpé-

tuer les traditions en respect des anciens. Si chaque nain voit le Kogah comme un code à respecter, le Dor et Kora voyait en lui le seul moyen de survivre aux assauts de l'Ombre. Depuis la mort de cette dernière, le Dor Torgi hante souvent la nuit la chambre des échos en quête d'images du visage de sa bien aimée. En bon nain impassible, Torgi ne montrera jamais ses sentiments à personne, quoi qu'il en coûte bien que cela puisse s'apercevoir lors des rares rages aussi soudaines que violentes qu'il peut avoir lorsque l'on ose critiquer la mémoire de Tora.

Le Clan Goran a survécu jusqu'à présent grâce au savoir conservé religieusement de Brokk Goran le fondateur concernant les rivières souterraines et les lieux de culture. Le sens inné du clan pour trouver les sources pures, non contaminées par les orques leur a permis d'éviter le mort par empoisonnement et notamment de garder encore actif quelques cavernes à champignons. Même si la taille des zones cultivées ne permet à personne de manger à sa faim, elles restent suffisantes pour les maintenir en vie de façon presque correcte.

Depuis peu, les expéditions pour recouvrer leurs anciennes terres de culture se sont multipliées et le clan jouit désormais d'un calme relatif. Quelques champs en surface ont même commencé à être ensemencé et tous espèrent à nouveau pouvoir manger du pain.

Grâce aux expéditions, le clan a pu remettre en état quelques postes militaires avancés, et redécouvrir quelques zones oubliées depuis des années. En ces jours sombres, il ne reste au sein du clan aucun Maître tacticien aucun général avec une connaissance militaire supérieure. Le Dormut est composé des quatre grandes personnalités du clan et trois conseillers choisis parmi le clan selon les sujets des débats lors des conseils. Sept membres au minimum composent toujours le noyau du Dormut et même si ce nombre peut varier, tous s'accordent à toujours avoir un nombre impair pour éviter les égalités, les abstentions lors des votes étant une chose impossible chez les nains du clan Goran.





### Vocabulaire nain supplémentaire :

Il est connu que chaque clan nain a développé son propre dialecte au point qu'il puisse être parfois difficile à deux clans éloignés de se comprendre. Voici quelques mots de vocabulaire utilisés par le clan Goran :

Dornurod : Murmures à la pierre. Le dialecte du Clan Goran.

Dorsar : Maître de la pierre. Titre honorifique du meilleur artisan de la pierre du clan. Il est généralement aussi chargé des pièges et des défenses physiques du clan.

Dumas : Le noir profond. La façon dont parlent les nains du monde souterrain, sans aucune lumière.

Falrukur : Briseur d'odeur. Une poudre de champignon empoisonné dont se servent les nains du clan pour cacher l'odeur laissée par un groupe dans son sillage et tenter d'empoisonner les gobelins renifleurs.

Thor : La forge commue.

Thordul : Les forges privées ou secrètes. Par extension, les forges de pouvoir.

Thorsar : Maître forgeron

### Personnages importants :

#### Torgi Goran (Dor) Homme d'armes Niv9

Torgi est un nain âgé, même pour un nain. Il fait son possible pour garder sa forteresse hors d'atteinte des forces de l'Ombre mais sa motivation est parfois teintée de doute. Toutes ses décisions, comme celle de sceller les entrées de la forteresse, ont pour l'instant permis à son clan de ne pas avoir à faire face aux troupes de l'Ombre. Mais depuis les récentes informations sur le fait que les sbires de l'ombre seraient très loin dans l'Est, la tentation de rouvrir les portes afin d'aller chercher la nourriture se fait de plus en plus difficile à restreindre. Sa fermeté et son totalitarisme se sont quelque peu effrités, surtout depuis que Kali Khorl a pris la succession en tant que gardienne des traditions. Cette jeune naine porte sur son visage les mêmes traits de famille que sa grande tante Tora Khorl, l'ancienne gardienne des connaissances et déstabilise le Dor. L'influence qu'elle a sur lui parfois lui fait croire qu'il pourrait perdre la raison et pourrait mener le clan à sa perte.

En bon nain superstitieux, il porte toujours sur lui son takhun autour du cou, une dent d'Ort qu'il a récupérée dans son jeune âge et qu'il a combattue à main nues.

#### Kali Khorl (gardienne des traditions) Expert Niv4

Le parcours de Kali est nourri de douleur. Dès son plus jeune âge, Kali montrait un intérêt certain pour les enseignements de

**Gabilnâla**  
(La voie de l'honneur)  
Citadelle du Clan Goran



sa grande tante Tora Khorl, la gardienne des connaissances. Si sa tante n'avait pas été tuée dans une escarmouche avec les orques, elle serait probablement aujourd'hui la gardienne des connaissances du clan. Faute de professeur, Kali devint juste l'élève du gardien des traditions, sa contrepartie non magique et enseignant principalement les bienfaits du Kogah. Lorsqu'à son tour, le gardien des traditions décéda lors de l'expédition qui permit d'en apprendre plus sur la position des troupes de l'Ombre, elle se retrouva seule et décida d'endosser son rôle avec fierté. Bien qu'elle soit adulte, elle est considérée comme fougueuse et trop enclin au changement. Kali garde en mémoire les histoires de gloires martiales des premiers nains qui ont écrit l'histoire du clan et ose dire et faire les choses, là où les anciens prennent de la réserve et préfèrent ne rien tenter. Elle a ainsi récolté une réputation de téméraire voire de suicidaire. Elle est celle la plus enclin à écouter les frasques parfois incohérentes des PJ.

Elle croit en sa bonne fortune grâce à un collier doté d'un pendentif que lui avait donné l'ancien gardien des traditions. Le pendentif représente un cône de pierre vulgairement taillé de cinq centimètres de long pour un centimètre de diamètre à la base. La pierre est veinée de Mithral. Bien qu'elle ne le sache pas, la pierre est l'extrémité d'un stalactite qui provient de la chambre des échos.

#### **Skobbi Khorl (Dorthane) Noble niv3/ Homme d'arme Niv4.**

Skobbi est le bras droit du Dor Torgi. La généalogie de sa famille remonte à la fondation de la cité et assume avec fierté et aucune jalousie le fait de ne pas porter le nom de Goran. Il dirige une petite forteresse attenante à la forteresse du clan Goran et reliée à elle par deux couloirs. Sa citadelle était le premier rempart de protection sur la porte nord avant qu'elle soit scellée.

Skobbi dirige les membres de sa famille avec poigne et a une haute opinion de lui-même. Son arrogance est rarement relevée par le Dor mais ce dernier n'hésite pas parfois à lui rappeler quelle est sa place. Bien que cela puisse choquer d'éventuels étrangers, Skobbi sait reconnaître ses torts lorsque le Dor les lui reproches. Il ne supporterait en aucune manière et répondrait violemment à quiconque, autre que le Dor, oserait lui faire des remontrances.

#### **Grumbar Goran (Dorsar) Expert niv6**

Grumbar est le fils du précédent Dorsar. C'est quelqu'un de taciturne (même pour un nain) et qui préfère s'isoler sur un chantier avec ses ouvriers que de participer à la politique et l'intendance de la cité. Il entretient de relations simples avec les membres du clan et est vu comme quelqu'un de compétent et discret.

Grumbar est un passionné d'Alchimie et pense avoir trouvé des procédés alchimiques permettant de renforcer les métaux de façon non magique. N'étant pas un maître forgeron, il lui reste encore beaucoup de travail avant de finaliser ses théories mais il pense réussir à fabriquer un alliage presque aussi résistant que le Mithral. Pour arriver à ses fins, le nain dort peu et passe beaucoup de temps dans son atelier privé, caché dans les mines, que peu connaissent à part le Dor.

# Gabilnâla: La Citadelle du clan Goran :

Pouvant accueillir au maximum près de deux mille âmes, la cité souterraine du clan Goran n'est pas très imposante et disposait de trois entrées officielles, situées au Nord, Ouest et Est. Son nom vient de l'honneur offert au héros Brokk par le Dor de Calador. La voie de l'honneur est le nom donnée au premier couloir maçonné menant au cœur de la cité, et par extension, à la cité elle-même.

#### 1 Porte Ouest :

La porte ouest était la route principale de commerce, menant vers les plaines de l'Eren septentrional et les villages Kurgun. Depuis les premiers signes de la présence des orques, ce passage a été scellé par des tonnes de gravas de la même façon que pour la porte nord. L'avant poste Ouest dispose d'une garnison de 3 personnes seulement, juste présentes pour vérifier que le tunnel principal n'a pas été débarrassé par les sapeurs orques.

#### 2 Porte Nord

La porte Nord de la forteresse était destinée à ouvrir la forteresse vers les chemins menant à Calador. En témoignage de respect envers le Dor qui lui a donné les moyens de fonder sa cité, Brokk, construisit cet accès en premier. Allant même à l'encontre des principes de sécurité, il poussa son témoignage de respect à mener ce couloir directement au cœur de la cité, où repose encore la forge de pouvoir de la cité et la chambre des échos.

Dès que les premières attaques sérieuses de l'Ombre arrivèrent dans la région, le tunnel principal fut obstrué en plusieurs endroits. Les effectifs de l'avant-poste ont été réduits au minimum et le commerce stoppé.

#### 3 Porte Est, vers les mines :

La porte Est mène à un dédale naturel de tunnels étroits et sinueux, menant à des mines de fer. C'est la seule voie à être restée ouverte et à fonctionner. Les boyaux principaux de la mine ont été entièrement fermés et seule une poignée de tunnels secondaires et conduites d'aération sont maintenus dans un état mi-clos pour permettre l'entrée et sortie vers le monde extérieur de troupes réduites. Les gravas servant de blocage dans ces petits tunnels peuvent toutefois être débarrassés au prix d'un effort de près de deux jours. Depuis les dernières expéditions stipulant que les troupes de l'Ombre se situaient assez loin de leur zone, les membres du Dor ont lancé des projets d'excavation. Les va-et-vient vers les zones de nourriture et les mines se font désormais plus facilement.

#### 4 Garnison avancée :

Munie de deux petites garnisons composées, chacune de sept gardes, cette zone est le premier rempart contre une éventuelle invasion depuis les mines de la cité.

#### 5 Antichambre du Soleil et Forge de pouvoir :

Cette salle abrite la forge de pouvoir Ateliers :

On trouve ici les ateliers principaux du clan. Les forges et les bureaux d'ingénierie sont toujours occupés par quelques membres du clan.



## 6 Entrepôts :

Les entrepôts sont bien moins remplis que durant l'âge d'or. On y trouve essentiellement du matériel demandant des réparations. Les entrepôts de nourriture sont au niveau minimum et permettent aux habitants de se nourrir à peu près correctement.

# Mines du clan Goran :

Les mines du clan Goran n'ont jamais été assez importantes pour faire du commerce régulier avec les autres cités naines des Kaladrunes. Le métal trouvé ici n'a toujours été utilisé que pour la production locale et entretien des outils et des armes.

Il ne subsiste aujourd'hui que près de 35% de la surface des anciens réseaux des mines, le reste ayant été scellé par sécurité avec des éboulements. Compte tenu du faible nombre d'habitants encore restant dans la forteresse, cela est tout de même suffisant pour satisfaire tout le monde.

Même diminué, le dédale des mines reste assez important pour arriver à se perdre si l'on n'est pas un Goran. Skobbi Goran vit au milieu des mines, dans un petit complexe au bord d'une rivière souterraine. La proximité de la mine lui permet d'accéder au meilleur filon de fer et son isolement lui laisse le temps de peaufiner toute sortes d'armes en acier qu'il garde jalousement dans l'antichambre du soleil.

# Gor Dorith, Avant poste militaire

Gor Dorith, la bouche de la montagne, tient son nom de son

ancienne réputation donnée par les orques lors d'une bataille du Deuxième Age, quelques temps seulement après sa construction. Décimés lors d'un assaut, les rares survivants orques rapportèrent que leurs confrères s'étaient faits avalés par la montagne. Jusqu'alors simplement nommée la porte Nord, Gor Dorith venait d'être baptisée dans le sang.

Similaire en tout point au poste militaire Ouest, Gor Dorith est toutefois la seule aujourd'hui à être ouverte au monde extérieur. Les éboulements obstruant le tunnel principal ont été dégagés par les mineurs du clan Goran et l'ensemble est désormais parfaitement fonctionnel.

Le site consiste en une vaste salle munie de deux zones de défense, un accès limité par deux rampes et un escalier, ainsi qu'une lourde double porte en chêne renforcé. Des archères permettent aussi aux défenseurs de tirer sur les attaquants sans risque de contre attaque. C'est ce cumul de défenses qui a permis jadis aux nains du clan Goran de repousser les attaques orques. Toutefois, avec la venue de monstres bien plus puissants et massifs que des orques, la décision de sceller le tunnel principal s'était révélée, en son temps, une meilleure option de défense.

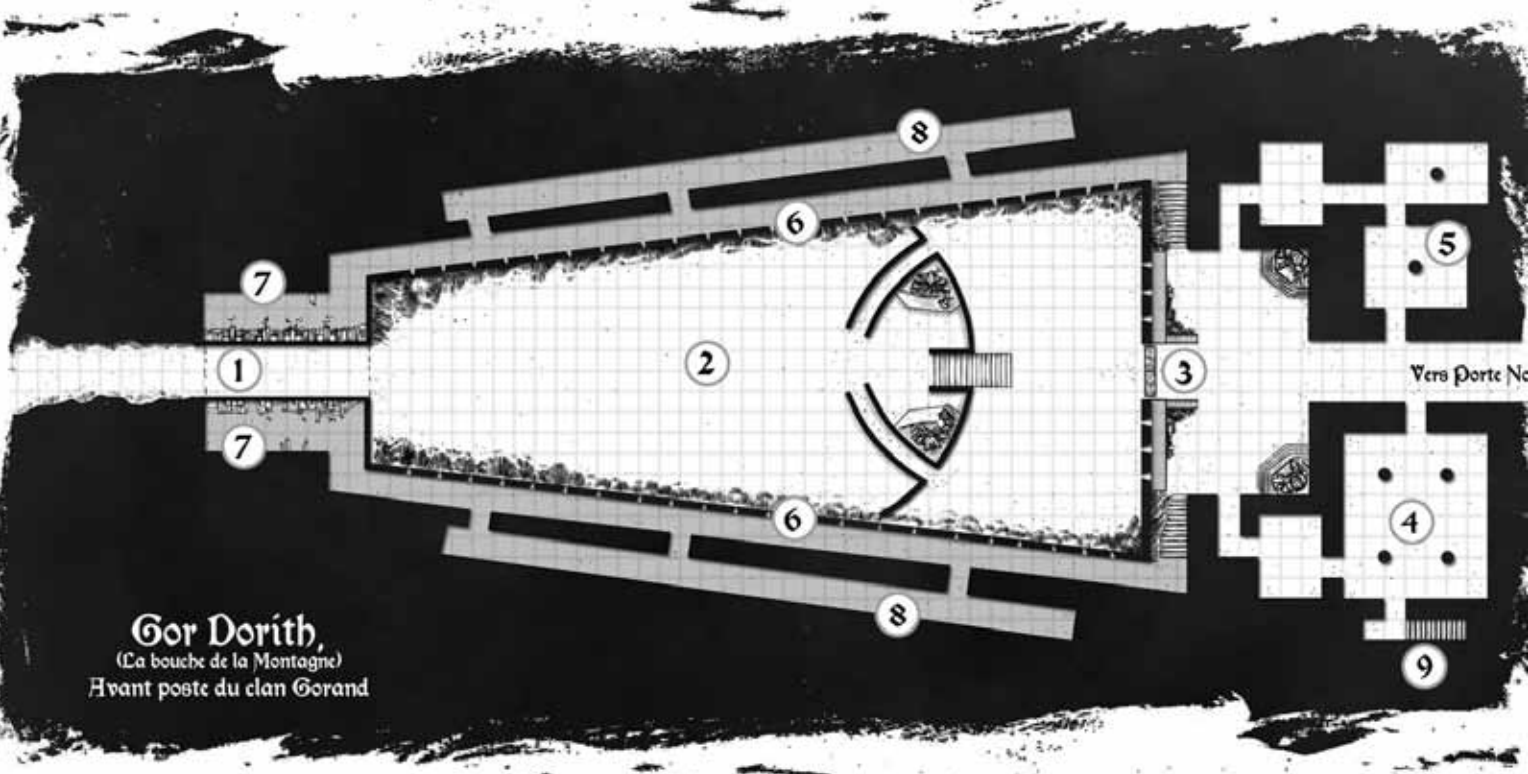
Le poste militaire accueille en permanence 10 nains d'âge moyen et 30 vieillards. Cinq nains adolescents partagent aussi le quotidien, apprenant les routines de sécurité, la signification du Kogah et le maniement des armes auprès de leur ainés.

### 1. Zone de protection :

Située à l'entrée de la caverne principale, cette zone peut être éboulée afin de sceller rapidement l'avant poste. Les étais de soutient se situent au premier étage de part et d'autres du tunnel, en 7. Cinq sections similaires sont présentes en amont du tunnel principal, scellant l'accès de façon sûre.

### 2. Zone d'accès :

La zone principale de la caverne donne sur deux rampes d'accès de deux mètres de large et un escalier de





quatre mètre de large. La caverne se poursuit pour donner sur la porte d'accès à la cité souterraine.

3. La porte Nord :

La lourde porte (Solidité : 10, Résistance : 300) est le dernier rempart avant l'accès à la cité. Le mur d'enceinte est situé à 6 mètres de hauteur d'où des archers peuvent attaquer. La faible hauteur du mur est le point faible de l'avant poste et la raison pour laquelle le clan a jadis préféré sceller le tunnel principal. En ces temps sombres, le mur reste facilement franchissable par de nombreuses créatures de l'Ombre.

4. Salle de préparation :

Cette vaste salle réunit tous les acteurs à la réfection de l'avant poste et son entretien. C'est ici que tous prennent leurs ordres pour leurs tâches quotidiennes.

Une petite pièce adjacente sert de bureau et de salle de conseil pour les grandes décisions.

5. Zone d'habitations :

Ce réseau de trois salles sert de quartier militaire. C'est ici que les soldats prennent leur repos et leurs repas.

6. Archères :

Des postes d'observation avec archères sont positionnés autour de la caverne principale afin de servir de première vague de défense.

7. Étais et déclenchements :

Ces deux zones renferment les étais qui permettent à deux personnes par pièce de déclencher un éboulement capable d'obstruer complètement le tunnel principal.

Quatre personnes par pièce sont en permanence dans cette zone. Il faut 5 rounds pour déclencher l'éboulement.

8. Ces deux zones abritent de l'eau et des réserves de carreaux d'arbalètes. C'est ici que les 5 soldats (par côté) prennent leur relève et leur repas.

9. Escalier vers poste d'observation :

Cet escalier est obstrué à plusieurs endroits et en cours de déblaiements. Une fois dégagé, il mènera à un poste d'observation situé en surface quelques 300 mètres plus haut.

## Les forges de Pouvoir

### Histoire des Forges de pouvoir :

Citation issue de «Hammer and Shadow, page 27 :

*«Leur forteresse (du clan Dorin) est construite autour d'une série de forges grandioses gardées actives en permanence par des esclaves nains décharnés et terrifiés»*

*« Ils (Clan Dorin) furent corrompus par l'Ombre vers la fin du deuxième âge et sont désormais complètement dévoués à l'Ombre.*

Le clan Dorin n'a jamais été un clan très peuplé, mais les nains du clan ont toujours été reconnus comme étant passé maître dans la maîtrise de confection d'armes magiques et puissants artefacts. La plus puissante arme jamais créée a, à ce titre, été créée à Roc-sang par les nains du clan Dorin et été donnée à Jahzir lui-même. Cette épée est bien connue et se nomme «Tranche-Monde».

Ce qui est resté un mystère pour beaucoup toutefois, est le secret que protègent les nains du clan Dorin. Ce secret, jalousement gardé hors de portée de l'Ombre, les pousse à n'accepter aucune engeance de l'Ombre dans leur sanctuaire. Ce secret est «leurs forges de pouvoir».

Les forges de pouvoir furent très utilisées dans les temps anciens. Tous les clans majeurs, et même quelques clans mineurs, avaient alors au moins une forge de pouvoir. Il semble admis que plus un clan est ancien, plus il a de forges de pouvoir. Durant les temps anciens, les forges de pouvoir furent couramment utilisées non seulement pour la fabrication d'armes et armures mais aussi pour des éléments plus mondains comme des meubles, des portes principales d'accès et bien d'autres choses encore.

La création des forges de pouvoir se perd dans les temps anciens, lorsque le clan Dorin trouva d'anciens menhirs et pierres dressées dans les Monts du Murdeglace et portant d'étranges runes. Utilisant eux-mêmes des runes depuis longtemps, les vieux gardiens des connaissances ne furent toutefois pas à même de déchiffrer leur signification. Poussés par la curiosité et l'espoir d'avoir découvert une puissance magique nouvelle, ils firent tout leur possible pour découvrir le secret caché derrière ces runes. Il fut rapidement évident néanmoins que la difficulté de la tâche dépassait leur capacité et leur connaissance, et que leur signification restait trop compliquée. Ils avaient besoin d'aide, ils avaient besoin du conseil de leurs pairs et savaient qu'ils ne pouvaient plus garder cette découverte pour eux-mêmes.

Après plusieurs réunions secrètes, le clan Thedron de Calador accepta de participer à la tâche et ils trouvèrent ensemble un moyen de lever au moins une partie du mystère de ces runes. Le clan Thedron était connu depuis longtemps comme des érudits, et notamment ayant une grande connaissance des Extérieurs et du Dorogin. Bien qu'il n'ait jamais été prouvé que des Extérieurs aient jamais participé dans la tâche, il semble plus que probable que certains de ces êtres, aussi anciens qu'Aryth elle-même, aidèrent le clan à déchiffrer la signification de ces runes.

Ils découvrirent ainsi que certaines runes avaient la capacité de canaliser les puissances arcaniques des berceaux de pouvoir à proximité et qu'ils pouvaient naturellement insuffler de la magie dans des objets fabriqués en son sein. L'idée d'enclumes portant ces runes émergea rapidement dans leurs têtes, les nains étant tous des artisans et travailleurs assidus reconnus. Il ne fallut pas plus de quelques décennies pour qu'ils finissent par trouver le moyen de graver les runes sur leurs enclumes, celles-ci posées au sein des berceaux de pouvoir de leur clan ou ingénieusement cachées à proximité. Il est plus que probable que la réputation des nains pour la qualité de leur artisanat est en partie la résultante de l'utilisation des ces forges de pouvoir. Dans les temps reculés, les nains faisaient alors encore beaucoup de commerce avec les autres peuples et l'existence des forges de pouvoir se rependit rapidement à travers les Kaladrunes. A ce jour, et malgré la destruction massive due à la guerre, les merveilleuses réalisations des nains peuvent encore être observées au sein des forteresses mais aussi à travers leurs réalisations au sein des grandes villes.

Avec le temps, les Odrendors arrivèrent et avec eux la guerre. La vie quotidienne changea et les nains furent forcés de se battre plutôt que construire, tailler et façonner. Pendant un temps, ils réussirent à repousser les orques grâce à leurs armes sorties des forges de pouvoir, ainsi que grâce à l'un de leurs pouvoirs, très spécial.

Continuant à les étudier sans relâche, les gardiens des connaissances découvrirent que les enclumes, sur lesquelles on avait gravé les runes mystérieuses, étaient d'une certaine façon connectées entre elles par un réseau arcanique, un lien magique invisible. Il est gravé dans l'histoire naine que c'est cette capacité qui a permis aux nains de communiquer entre eux, malgré les distances phénoménales, et ainsi de repousser les forces orques



si longtemps. Malheureusement aujourd'hui, plus personne aujourd'hui ne sait comment utiliser ces propriétés. Les piliers de la connaissance de nombreux clans expliquent encore la tragédie responsable cette ignorance.

Tout changea à la fin du deuxième âge, lorsque l'Ombre étendit sa main sur les monts du Murdeglace. Le clan Dorin, désormais connu sous le nom du clan du sang noir, tomba sous le joug d'Izrador. Leurs gardiens des connaissances connaissaient bien les forges de pouvoir, pour avoir été les initiateurs, et savaient que si l'Ombre venait à prendre connaissance de leurs existences, cela aurait mené à la mort du clan entier, malgré leur assujettissement. Il cachèrent alors leurs existences, éloignèrent tout sbire de l'Ombre jusqu'à interdire l'accès de certaines zones à toute personne ou créature autre qu'un membre du clan Dorin.

Pendant un certain temps, ils continuèrent à utiliser les forges, usant de leur capacité de communication pour localiser précisément la position des forteresses ennemies. Ainsi, ils étaient vus comme des experts au sein de l'Ombre, les aidant dans leur but implacable. Mais les autres clans ne tardèrent pas à découvrir les faits et le message stipulant la trahison du clan Dorin ne tarda pas à circuler à travers toutes les Kaladrunes. C'est ainsi que tous apprirent à se méfier des nains du clan Dorin et qu'il ne fallait plus utiliser les enclumes de pouvoir à des fins de communication. Tandis que certains arrêtaient juste de les utiliser, certains allèrent jusqu'à les cacher dans des salles sans porte, ou même à les détruire, de peur qu'elles puissent être utilisées malgré eux. Ceux qui gardent encore un peu de savoir sur leur existence disent simplement «qu'elle ont été rendues silencieuses».

Avec le temps, les clans nains se refermèrent encore un peu plus sur eux-mêmes et la connaissance des anciennes runes fut oubliée de tous, sinon gardée sur quelques rares piliers aux gravures érodées par le temps.

Au dernier âge, les forges de pouvoir ne sont plus utilisées que pour forger de simples armes. La connaissance de leur pouvoir est perdue depuis longtemps et seuls les plus vieux clans savent encore qu'ils disposent de forges de pouvoir, accueillant souvent plusieurs enclumes. Quelques gardiens des connaissances se rappellent, et encore avec moult difficulté, comment les utiliser, et n'ont plus le temps ou l'énergie de déchiffrer les anciens textes codés dans les vieux tomes poussiéreux. Si la connaissance des forges venait à être remise au présent, cela pourrait changer bien des choses dans l'effort de guerre contre l'Ombre.

### **Le secret des Forges de Pouvoir :**

La plupart des forteresses naines disposent d'un berceau de pouvoir en son centre. Les gardiens des connaissances utilisent depuis longtemps ces berceaux d'énergies mais seuls les plus chanceux ou ceux ayant connu le premier âge peuvent prétendre avoir des forges de pouvoir.

Toutes les enclumes de pouvoir sont connectées entre elles, grâce à la magie runique alimentée grâce aux berceaux de pouvoir. Ainsi, les gardiens des connaissances pensent que les forges sont simplement des portes pour accéder à une sorte de réseau magique propre à Aryth elle-même. Ils pensent qu'aux fin-fonds de la terre vivrait un esprit éternel, vivant dans les laves bouillonnantes du cœur d'Aryth. Les légendes perdues des nains parlent de Krûenir, le frère de feu du Dorogin, et que les forges seraient un moyen pour entrer en contact avec lui.

Au dernier âge, les clans nains ne verraient pas d'un bon œil

que l'on tente de réutiliser les forges de pouvoir, même s'ils ne connaissent pas leur pouvoir véritable. Leur paranoïa et leur méfiance leur a permis de rester en vie et bien caché. Si les anciens avaient décidé de mettre au rebus ou de cacher des enclumes aux pouvoirs soi-disant merveilleux, cela devait avoir été avec réflexion et justesse de raisonnement. Si l'information devait venir d'un autre clan, les nains seraient alors encore plus suspicieux et entrevoiraient là les plans de l'Ombre se fomentent et tenter de les déloger.

Aujourd'hui, seuls les gardiens des connaissances les plus âgés et faisant partie des clans les plus anciens ont encore entendu et entretiennent la connaissance des forges de pouvoir. Et de ceux-ci, peu pensent utiliser de nouveau ces formidables outils de puissance, de peur que cela attire l'attention de l'Ombre sur eux. Mais dans cet âge nommé comme étant le dernier, ce qui pourrait être vu comme de la folie pourrait très bien devenir le seul espoir de survie.

### **Forge de pouvoir typique :**

Energie magique : 10

Dons requis : Créations d'armes et d'armures magiques, création d'objets merveilleux, création de bâtons magiques, fabrication de talisman, fabrication de talisman majeur

Affinité : (variable/au choix du MD) 1 or 2

Récupération : 1

La forge de pouvoir offre aussi un bonus de +10 à tous les jets d'artisanat (fabrication d'armes) et Artisanat (fabrication d'armures). Une forge de pouvoir est le seul endroit où un nain peut utiliser le don *Ferronnerie naine* (page 50-51 Hammer & Shadow).

## **Chambre des Echos du clan Goran**

Sous l'antichambre du soleil, accessible par un escalier escamoté et oublié de tous, se trouve le cœur du berceau de pouvoir de la forteresse du clan Goran, d'où la forge de pouvoir tire son énergie.

Le berceau est une caverne oblongue d'environ dix mètres sur dix et dont la particularité est d'avoir des veines de Mithral luminescentes sur toutes les parois, lui octroyant une source de lumière naturelle et apportant une atmosphère magique.

Selon les grimoires secrets de l'ancienne gardienne des connaissances du clan, le nom du berceau viendrait du fait que l'on entende constamment des sons dans la caverne, comme le chuchotement de personnes éloignées. Le secret de la caverne est qu'elle agit comme le sort «*vision mystique*». Toute personne qui passerait 1d6 heures dans la caverne à se concentrer sur thème, un lieu ou une personne verrait apparaître des images et entendrait des sons relatifs à sa demande. Les sons et les images ne correspondent pas forcément et peuvent rendre parfois les visions confuses. De même, ce qui est perçu peut s'être déroulé des siècles voire des âges auparavant, si la personne ne ciblait pas convenablement ses pensées.

Il est très probable que la survie de clan Goran soit en partie grâce à l'utilisation de la chambre des échos. Désormais sans gardien des connaissances, le clan ne peut plus utiliser ses bénéfices.



# Autres Idées d'Aventures :

## Meurtres dans la cité (Enquête)

Les runes de la forge de pouvoir se sont mises à luire étrangement. Personne ne se rappelle les avoir vu se comporter de la sorte. Peu de temps après, des membres du clans se sont mis à mourir sans aucun signe avant coureur mais «de façon naturelle», dans leur sommeil.

Etudier les livres dans la bibliothèque privée de la gardienne des connaissances permet de révéler que la forge permet de communiquer avec d'autres clans. On y lit qu'un Elémentaire est lié à l'enclume et qu'il est capable de communiquer avec le monde physique. Les runes semblent vouloir dire que quelqu'un (l'Extérieur ou quelqu'un d'autre) veut entrer en communication. Le moyen de communiquer est révélé.

Une analyse de la généalogie des victimes révèle une ascendance à Brokk Goran. Il faut frapper des morceaux de Mithral brut sur l'enclume pour invoquer l'Extérieur.

Il s'agit bien de l'Extérieur, qui tente communiquer. L'Extérieur a détecté un esprit corrompu éthéré qui est entré dans la cité. L'esprit corrompu tue des proies, mais que des descendants de sang de Brokk Goran, durant leur sommeil. Il est un vieil ennemi de Brokk et a juré de détruire sa descendance. Les victimes ont juste le défaut de partager le sang de Brokk.

Le seul moyen d'arrêter les meurtres est de libérer l'Extérieur de la forge de pouvoir qui se chargera de protéger la cité.

## Invasion: (Enquête/ combat)

Les rumeurs courent que les troupes orques sont dans les mines. On aurait trouvé des corps d'orques morts sans qu'aucune bataille n'ait été livrée.

L'enquête révèle sur les corps (parfois transformés en affamés) des doigts blanchis et une langue blanche. L'ingestion de champignons dont l'identité a été perdue en est la cause. Les champignons diminuent la possibilité de devenir Affamés.

Remonter les traces des orques mènent à une excavation qui peut être rebouchée facilement.

Un faible troupe orque est présente.

## Une vieille route: (Dungeon crawling)

Un escalier secret vient d'être découvert dans la forge de pouvoir. Il mène dans une vaste grotte où l'on entend des voix murmurantes. Des veines de Mithral courent le long des parois. Les vieilles légendes sur le sang du Dorogin reviennent aux oreilles.

Des images se forment sur les parois. Une grande cité sur toute une montagne. Calador.

Après des jours de scrutation, un gardien des connaissances voit les PJ et tente de communiquer.

Il demande de l'aide si possible.

Les archives de Calador précisent un accord secret entre Brokk le fondateur et le Dor de Calador. Le site de Gabilnâla n'a pas été choisi au hasard, mais selon les propositions du Dor de Calador.

Il y aurait un tunnel, Gordor Goran, le lit d'une rivière souterraine courant à travers les Kaladrunes et menant sur la montagne de Calador.

Le gardien des connaissances de Calador propose d'envoyer un groupe en mission mais des portes verrouillées doivent être

ouvertes des deux côtés. Les portes ouvrent sur une Vieille Route, Dor Horod, le chemin de pierre. Le chemin part à travers l'entre-monde, peuplé d'esprits captifs aussi dangereux qu'avidés d'âmes. Le groupe doit sécuriser et trouver l'autre bout du chemin pour permettre aux nains de Calador de leur sortir de leur cité assiégée.







# Créatures :

## Troll des cavernes

Géant de Taille G

**Dès de Vie** : 9d8+54 (90 Pv)

**Initiative** : -1 (Dex)

**Vitesse** : 9 mètres

**CA** : 16 (-1 taille, -1 dex, +8 naturelle),

**Contact** 11, **Pris au dépourvu** 14

**Attaque de base/Lutte** : +13/+17

**Attaque à outrance** : Marteau de guerre lourd +13/+8 mêlée (2d6+8), Balayage +13/+8 (1d4+8) Espace occupé/allonge : 3m/3m.

**Attaque spéciale** : Piétinement

**Particularités** : Vision dans le noir 27m, Vision nocturne, régénération 5, Réduction des dommages 3/-, Pétrification au soleil.

**Jets de sauvegarde** : Ref +2, Vig +12, Vol +2

**Caractéristiques** : For 26, Dex 8, Con 22, Int 5, Sag 8, Cha 6

**Compétences** : Perception auditive +5, Détection +5

**Dons** : Vigilance, Attaque en puissance, Science de la charge à mains nues, Combat en aveugle, Coup fabuleux,

**Environnement** : Cavernes/ Souterrains

**Organisation sociale**: Solitaire, généralement avec gardien orque.

**Facteur de puissance** : 7

**Alignement** : Chaotique Neutre

**Ajustement de niveau** : Gigantesque (10-15d8)

Le son du fouet claquant se fit entendre, suivi par celui d'un mugissement plaintif et inhumain. Zarshad ferma les yeux précipitamment et se frotta le front comme si cela lui provoquait une vive douleur. Le légat détestait sa nouvelle affectation, une forteresse souterraine fourmillant d'orques malodorants, trop loin du luxe des cités auquel il avait commencé à s'habituer.

Ses supérieurs lui avaient certifié qu'il avait du potentiel et que cette affectation allait grandement accélérer son avancement. Il avait alors sauté sur l'occasion, pensant qu'il allait être assigné à une cité, s'occuper d'un miroir noir. A la place, il s'était retrouvé en première ligne, cherchant à forcer une forteresse naine. Le précédent légat avait été tué suite à une attaque anodine quelques mois auparavant, mais Zarshad suspectait que l'homme se soit suicidé juste pour être libéré de cette crasse environnante.

Un autre beuglement le sortit de ses pensées. Au nom de l'Ombre, quel pouvait être ce bruit horrible pensa-t-il. Zarshad attendait une aide de Khrasil, la femme qui lui avait promis quelque chose de spécial pour l'aider à détruire ces nains maudits. D'humeur maussade, il n'avait aucunement envie de devoir gérer une énième bagarre orque.

Il décida d'aller près de la fenêtre afin de voir la cause de tout ce vacarme. La caverne qu'occupaient ses troupes était vaste et de là où il se trouvait, il ne pouvait pas voir autre chose que l'entrée et la sortie. Le son semblait provenir de l'entrée mais avant qu'il ne puisse voir ou conclure à quoi que ce soit, on frappa à la porte, le dérangeant une fois de plus. Sans attendre d'autorisation, un orque entra dans la pièce.

- Mon seigneur, le cadeau de la Dame Khrasil est arrivé.

Le mugissement se fit entendre de nouveau et l'orque suggéra d'un signe de tête à Zarshad de regarder par la fenêtre. Ce que le légat vit alors le laissa sans voix.



Dépassant de plus de cinquante centimètres les plus grands soldats orques, la créature disposait d'une peau gris vert tachetée et n'était doté d'aucun vêtement ni même de fourrure pour cacher ses attributs. La bête avançait en traînant les pieds, le ventre gras se balançant allègrement, laissant de marbre ses gardiens. Zarshad sentit monter le désespoir, encore un autre énerguemène des montagnes gras et hideux à gérer. Mais un événement inattendu le fit changer d'avis. Un des gardiens fit claquer son fouet près de la créature dans l'optique de le diriger vers la porte de la garnison. Sans prévenir, la bête fit voler sa main en direction de l'orque. Le bruit fut sourd et l'orque s'écrasa avec fracas contre la paroi, laissant le légat dubitatif sur la cause de la mort. Était-il encore vivant lorsqu'il ne fit qu'un avec le mur ou pas ? Zarshad n'eut pas le temps de beaucoup réfléchir à la question. La créature s'excita, fracassa les portes de la garnison pour ensuite se mettre à piétiner une bonne demi douzaine d'orques avant de se calmer, non sans mal et grâce aux efforts d'un shaman orque.

En fin de compte, il s'agissait bien d'une arme qu'il allait enfin pouvoir utiliser.

Le troll des cavernes est l'une des armes favorites des troupes d'Izrador. Assez massive pour abattre des murs, cette arme crainte par tous restait tout de même suffisamment petite pour être transportée à travers les cavernes et tunnels. Créés et entraînés pour la guerre dans les puits corrompus du Nord, ces créatures bénéficient d'une vitesse de croissance accrue. Un Troll adulte mesure plus de trois mètres et pèse près de 450kg, et est doté d'une peau tachetée grisâtre la faisant ressembler à la pierre.

Tandis que leur corps grandit à une vitesse effrénée, leur cerveau, lui, ne suit pas le même processus. Même à l'âge adulte, leur capacité intellectuelle reste diminuée. Les trolls des cavernes peuvent facilement être contrôlés bien qu'ils soient parfois soumis à de violentes crises aussi soudaines qu'ingérables. Le seul véritable point faible les rendant difficilement applicable dans toutes les armées est leur allergie mortelle au soleil.

Les trolls des cavernes parlent la langue orque et comprennent les ordres basiques, notamment ceux des légats sous lesquels ils servent, quand il y en a.

#### COMBAT :

Le troll des cavernes est généralement utilisé lors des premières vagues d'attaques contre les forteresses naines, leur rôle étant de faire de leur mieux pour détruire les défenses en pierre et créer des brèches pour laisser passer les soldats orques. Sa force physique brute est généralement suffisante pour se débarrasser des forces ennemies tandis que son endurance et résistance leur permettent de faire fi des obstacles, qu'ils soient matériels ou organiques, comme des guerriers nains.

**Piétinement (Ex) :** Lorsque le troll des cavernes se rue sur ses ennemis et réussit à les mettre à terre, l'adversaire subit alors des dégâts de piétinements de 1d4+8.

**Pétrification au soleil (Ex) :** Un troll des cavernes se trouvant sous la lumière directe du soleil doit immédiatement réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD25 ou être sonné pour un round. S'il reste sous la lumière du soleil durant un deuxième round, il se pétrifie.

*Concept Originel : Gredavin.*

*Statistiques : Nifelheim.*

*Texte : Lilitraevyn, Mantyluoto*

## Fils du Dorogin, Élémentaire de pierre et de Mithral :

Élémentaire de Taille G

Dès de Vie : 10d8+47 (91 Pv)

Initiative : -1 (Dex)

Vitesse : 6 mètres

CA : 20 (-1 taille, -1 dex, +12 naturelle),

Contact 8, Pris au dépourvu 18

Attaque de base/Lutte : +6/+17

Attaque à outrance : 2 coups (+12 corps à corps, 2d8+7)

Attaque spéciale : Maîtrise de la terre, Poussée

Particularités : Élémentaire, Vision dans le noir, Réduction des dommages 8/-, Nage dans la terre.

Jets de sauvegarde : Ref +1, Vig +10, Vol +2

Caractéristiques : For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11 Cha 11

Compétences : Perception auditive +6, Détection +5

Dons : Attaque en puissance, Enchaînements, Succession d'enchaînements.

Environnement : Antichambre du soleil du Clan Goran

Organisation sociale : Solitaire.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique Neutre

Ajustement de niveau : Très grande (9-15d8),

L'Élémentaire appelé le fils du Dorogin est un Élémentaire particulier composé de terre et du Mithral que l'on trouve dans le berceau de pouvoir situé au dessous de l'antichambre du soleil. Mis à part son matériau, il a la même apparence qu'un Élémentaire de terre classique. Ses caractéristiques diffèrent quelque peu de ceux d'un élémentaire traditionnel.

Toute personne invoquant l'Élémentaire pourra lui donner des ordres simples. En cas d'apparition spontanée, l'Élémentaire choisira de retourner dans la terre une fois sa tâche finie.