



La cathédrale des cimes

Un scénario D&D3 par Mario Heimbürger

Ce scénario plutôt destiné à des joueurs « fins » et à des personnages de niveau 3-4 peut se placer dans n'importe quel « setting », pour peu que l'on retrouve les ingrédients suivants : une frontière montagneuse entre deux nations plutôt tendues, un pouvoir religieux influent et une race naturellement « agressive » comme des orques.

Les personnages seront confrontés à des faits mystérieux qui leur feront sans doute soupçonner un parti innocent, et vont risquer de rater les véritables coupables en payant cette erreur de leur vie.

SYNOPSIS

Chargés par une autorité politique ou religieuse de constater l'état d'avancement de la construction d'un nouveau temple dans un village montagnard isolé, les personnages vont découvrir que le chantier avance moins bien que prévu. Différents sabotages (ainsi que des manifestations étranges) ont quasiment stoppé les travaux, et tous les ouvriers et architectes sont complètement démoralisés.

Le bâtiment étant au centre d'une querelle politique de territoire, les premiers soupçons se dirigeront certainement vers la nation voisine et plus particulièrement vers ses représentants locaux. Mais différents indices viennent contredire cette présomption. L'attitude curieuse des autochtones ainsi que des légendes évoquant un ancien site d'un

culte impie sous les fondations du temple donneront un caractère mystique à l'affaire.

Une attaque coordonnée d'orques et des disparitions inexplicables viennent s'ajouter à la confusion et provoquer le départ des ouvriers vers des cieux meilleurs, à moins que les personnages découvrent la vérité. Même ainsi, il sera sans doute trop tard pour éviter le pire : les villageois appartenant tous à un culte antique de la pierre, contrariés de l'effervescence dont ils sont le centre, ont entrepris de réveiller le **dieu-montagne** pour chasser tous les intrus. Si la peur ne les fait pas fuir, ce sera donc la force brute... sauf si le dieu-montagne peut être apaisé, mais le prix à payer sera bien lourd, et risque de plonger la région dans une instabilité politique...

LES ROYAUMES FRATRICIDES

Le village de **Piemontera** est situé dans une zone au passé agité. Certains pensent que son histoire ne commence que lorsque l'Empire Kurgan mourut, mais en vérité, les racines de ce hameau plongent bien plus loin dans une ère où les dieux arpentaient librement la terre.

♦ Le dieu montagne

On a souvent parlé des nains comme les colons de la montagne, mais ce serait oublier que leur peuple n'a jamais été assez nombreux pour occuper tout l'espace. Les premiers hommes ont également eu l'idée de se réfugier dans des cavernes, surtout lorsque les plaines étaient occupées par des prédateurs redoutables. Là, dans le Massif de Kerky, certains groupes subsistèrent et créèrent les premiers clans, vivant du peu de ressources que le sol rocaillieux pouvait leur offrir.

La ferveur des hommes avait-elle créée le dieu-montagne ? Celui-ci avait-il tout organisé pour les accueillir ? Au fil des ans, la présence du dieu fut de plus en plus évidente et implicitement, chaque humain fit une place dans son cœur pour leur protecteur.

Les siècles passèrent, et les hommes surent de mieux en mieux profiter de la montagne. Certains reconquirent les plaines, mais d'autres comprirent que l'altitude était leur meilleur refuge. Les déluges succédèrent aux guerres, mais les montagnards du Massif de **Kerky** restèrent sereins face aux changements.

Alors arrivèrent les nains. Les montagnards virent en eux des admirateurs de la montagne et accueillirent avec plaisir ces êtres qui semblaient révéler les mêmes choses qu'eux : la pierre, le minerai, le façonnage amoureux de la matière. Les prêtres du dieu-montagne furent indulgents face aux « nouveaux dieux » importés par les nains. Ils se croyaient plus sages, seuls aptes à reconnaître la vraie nature de leur dieu unique, comme des monothéistes qui étudient avec une moue amusée les croyances des animistes.

Mais les nains ne respectèrent pas le dieu-montagne. Bientôt, ils creusèrent ses flancs, et dans leur course effrénée vers la matière, ils arrachèrent à la montagne son cœur de mithril. Alors le dieu-montagne s'ébranla et punit les nains de leur arrogance.



Leurs mines s'effondrèrent, les galeries furent bouchées. Des milliers de nains moururent en quelques secondes.

Les humains ne furent pas non plus épargnés : leur dieu en colère les accusa d'avoir accepté sur leur sol des dieux impies, de n'avoir pas su faire respecter leur protecteur. Ils n'étaient plus dignes de sa confiance et de son aide. La colère de la montagne dura de nombreux jours durant lesquels tout fut démolé. Les montagnards furent chassés et durent fuir dans les plaines, où ils se dispersèrent en de nombreux groupes. Au loin, le grondement du dieu-montagne les suivit jusque dans leurs sommeils et les marqua tous d'un sceau indélébile : ils étaient des enfants de la montagne, et par leur faute, ils étaient en exil.

◆ Grandeur et décadence d'un Empire

Les fuyards furent accueillis partout avec mépris et moqueries : leur attachement à leurs croyances leur valut partout d'être ostracisés, et bien qu'on les accepta au sein de la communauté, ils en occupèrent toujours une place marginale. Dans certaines contrées, ils furent mis en esclavage, dans d'autres, ils firent office d'amuseurs ou de croque-mitaines. Mais ils se raccrochaient à leurs souvenirs, perpétuèrent leur culture, gardant toujours en mémoire leur origine.

Durant des siècles, les innombrables royaumes des plaines se firent la guerre, prospérèrent et moururent. Lorsque les forces gobelinoïdes du nord s'unirent pour balayer la vermine humaine, un homme, **Kurgan**, roi du plus petit et plus fragile royaume, réussit à convaincre ses pairs de s'unir face à la menace. Exsangue par les années de conflits, les royaumes s'en remirent à cet homme, qui se battit durant de nombreuses années et entreprit la quête du **sceptre de Poloby** avant de parvenir à libérer les plaines de la menace. Les gobelinoïdes furent repoussés vers le nord, mais également vers les montagnes du centre, où vivaient autrefois les montagnards.

Il ne fallut pas longtemps toutefois avant que la malédiction du sceptre ne parvienne à bout de la volonté et du bon sens de Kurgan. Corrompu par le pouvoir, il maintint bien plus que de raison son emprise sur les autres rois. Grâce à sa force et à son prestige, il finit bientôt par se proclamer empereur.

Les temples des dieux des plaines avaient soutenu cet homme face à la menace extérieure, mais alors que son pouvoir grandissait, ils commencèrent à se méfier. Leurs tentatives pour contrer son pouvoir furent vaines, et ne servirent qu'à attirer les foudres de l'empereur tout puissant. Mais la vie humaine ne dure qu'un temps, et l'empire, basé sur le pouvoir et la crainte d'un seul homme ne pouvait durer que par l'institution d'une succession basée sur le sang : rapidement, Kurgan nomma son successeur.

Son propre fils, **Decius**, fut formé par son père pour maintenir un pouvoir fort face aux nombreux opportunistes qui se partageaient déjà les morceaux de l'empire. Parmi ces opportunistes, les clergés payèrent un tribut particulièrement fort, car la plupart d'entre eux furent déclarés hors-la-loi.

Comprenant rapidement que tant que l'empire serait uni sous la férule d'un seul homme, l'espoir d'un retour à la raison était vain, le clergé nomma un homme, **Fistule**, et le chargea de s'infiltrer dans la maison impériale. Durant des années, il prépara patiemment l'après-Kurgan en attaquant le point faible de toute cette superstructure : **Aubain**, le fils cadet de Kurgan, dont Fistule devint le précepteur.

Le clerc inculqua patiemment les préceptes de sa foi au jeune fils de l'empereur, et s'attacha à jamais l'amitié d'Aubain. Négligé par son père au profit de Decius, Aubain était un terreau idéal pour la haine et une insatiable soif de justice.

Durant les dernières années de sa vie, Kurgan comprit, mais trop tard, que malgré tous ses efforts, son empire ne lui survivrait pas. Désireux de rendre le travail de ses ennemis le plus difficile possible, il partit cacher le sceptre de Polomy où nul ne le trouverait jamais. Kurgan ne revint jamais.

Tout naturellement, Decius prit le pouvoir. Mais dans l'ombre, les clergés avaient ranimés la flamme de la foi dans le cœur de leurs alliés. Aubain fut mis en avant, toujours conseillé par Fistule. Decius dut faire face à la fronde d'une partie de la noblesse, ceux-là même qui ont vu leur pouvoir diminuer quand Kurgan se proclama empereur.

La guerre civile dura de nombreuses années, durant lesquelles toutes les folies furent perpétrées. Dans les zones reculées, les cultes noirs ressuscitèrent en diffusant de faux espoirs de liberté. Dans les villes, la haine accumulée donna libre cours à des séquences de meurtres et de sabotages.

Partout, les groupes minoritaires comme les montagnards furent encore plus brimés que d'habitude. Fuyant l'ire populaire, ils crurent que le moment était choisi de demander pardon à leur dieu. Ils effectuèrent un pèlerinage durant lequel la moitié de leur population fut assassinée, mais l'autre moitié parvint à se réfugier dans les montagnes où ils fondèrent le village de Piemontera, loin de la folie des plaines.

La guerre dura encore une dizaine d'années avant que ne se dessine les frontières de la nouvelle géopolitique : deux royaumes avait remplacé l'empire. La **Décimie** et l'**Aubaine**.

◆ L'autorité religieuse

Chaque royaume commença par éliminer dans ses propres frontières les traîtres et les dissidents. Encore aujourd'hui, les crimes commis durant la guerre sont sévèrement punis, bien que là encore, la punition dépende de nombreux facteurs.



Les deux royaumes observèrent bientôt un statu quo salubre, renforcé en cela par l'action des clergés (en particulier des dieux bons) qui freinèrent les hostilités de toute part et se placèrent en diplomates entre les deux frères ennemis.

Decius, en mauvaise posture à la fin de la guerre, pu garder ce qui restait de son royaume intact, grâce à l'intercession du clergé. Aubaine fut « officialisé » dans son rôle de roi par ces mêmes prêtres. Le pouvoir avait changé de main : les guerriers et les nobles n'étaient plus que des hommes de paille d'une autorité religieuse qui reconquit rapidement sa place dans le cœur des fidèles.

Aujourd'hui, aucun des deux frères ne peut effectuer la moindre action sans l'assentiment des prêtres, sous peine de voir son royaume se morceler et les conflits internes le destituer. Le clergé s'est juré de ne pas faire la même erreur deux fois, et de maintenir une pression pacifique mais autoritaire sur

tous les nobles. En fait, la seule chose qui inquiète encore les hauts-prêtres est le destin du sceptre de Polomy. Sa réapparition pourrait sans doute réveiller d'anciens souvenirs de puissance, et amener un homme supérieur à la moyenne à revendiquer un pouvoir dangereux.

Cela arriverait au plus mauvais moment, d'autant plus que les orques, qui ont eu le temps de reconstituer leurs forces, grondent à nouveau aux frontières des royaumes frères.

N.B. : si vous placez ce scénario dans un autre univers, il vous faudra évidemment adapter l'histoire à cet univers. Les éléments indispensables sont les suivants : deux royaumes, une chaîne montagneuse qui se trouve à la frontière, une instabilité politique et une autorité religieuse très forte, et crainte par les deux royaumes. Si vous disposez de ces éléments, oubliez simplement ce qui précède...

FROID ET FRISONS

La cathédrale des cimes



© Elisabeth Thiery

Notre histoire commence il y a déjà plus d'un an. Après la guerre qui opposa les deux royaumes, chaque camp compta ses moutons et chercha le moyen de raffermir sa position. Parmi les nombreux points de discorde figurait une petite enclave dans les montagnes frontalières : le Massif de Kercy et le petit village de Piemontera.

La région n'est pas extrêmement riche, et l'affaire aurait donc pu paraître de moyenne importance, mais plusieurs points décidèrent les monarques ennemis à se disputer cette zone : la présence de potentielles mines à exploiter, le souvenir de ruines naines, la position frontalière mais aussi une part non négligeable de fierté et de soif de possession...

Les diplomates entrèrent en action, et durant de longs mois, les propositions furent échangées, sans aucun succès. Certains pensèrent même que la guerre pourrait reprendre, et c'est pour l'éviter que les prêtres tranchèrent : c'est la Décimie qui possèdera le Massif de Kercy, mais à la condition expresse qu'elle prouverait son allégeance aux dieux en construisant un fabuleux temple à leur gloire.

Les frais de constructions sont extrêmement élevés, et le temple n'aura effectivement pas d'autre but que d'être un symbole, dans la mesure où le nombre de fidèles de

Piemontera ne justifie en aucun cas une telle débauche. L'Aubaine se déclara satisfaite de cet accord, heureuse de voir l'adversaire affaibli financièrement, d'autant que les caisses de l'Aubaine n'étaient pas beaucoup plus remplies et n'auraient pas pu supporter une telle dépense.

Depuis une année complète, la construction du temple progressa à Piemontera. Les rapports positifs de l'équipe chargée de la supervision et des ouvriers furent toujours optimistes et chaleureux.

Trop, d'ailleurs : il ne semblait jamais y avoir la moindre difficulté, et pourtant les travaux avançaient lentement.



Le clergé (ou la Décimie) s'inquiète de ces retards sans raison.

Les personnages ont donc été engagés par l'une ou l'autre des puissances pour aller se rendre compte de visu de l'avancée des travaux. Il faut sans doute expliquer grossièrement la situation aux joueurs dans un prologue non joué, et les mettre devant le fait accompli. Le scénario commence réellement quand les personnages arrivent dans le défilé de Barignon, qui mène jusqu'à la vallée de Piemontera.

◆ Dans le défilé...

Le voyage jusqu'à présent a été éprouvant... décrivez les champs de ruine que les personnages ont traversés depuis la capitale, la haine des gens contre les hommes d'armes et les soldats qui ont tout ravagé. Évoquez avec eux des souvenirs de guerre, profitez-en pour expliquer à quel point l'animosité entre les deux nouveaux pays est grande. La suite du scénario n'en sera que plus intéressante.

Les personnages viennent d'arriver à l'entrée du défilé de Barignon. Ils ont déjà progressé pendant plusieurs jours dans un environnement de collines puis de montagnes de plus en plus pénibles à gravir, et savent qu'ils sont encore à une journée de marche de leur destination. Il leur faut une fois de plus établir un campement. Nous sommes à la fin de l'hiver, et le temps est encore très froid. Il reste des plaques de neige un peu partout, et quand il pleut, les gouttes sont légères et fines, presque de la neige.

Cette première scène est destinée uniquement à laisser aux joueurs le temps de prendre en main leurs personnages et de se présenter les uns aux autres... Rien de dangereux n'arrivera, mais les joueurs sont tellement paranoïaques...

Pourtant, alors que cette nuit sans lune est déjà bien entamée, un bruit sourd retentit à quelques mètres du campement. Une pluie de gravillons vient s'abattre sur les personnages, mais heureusement de courte durée et sans aucun impact sur leur santé. Un examen de la zone d'impact permet de voir les restes d'un bloc de pierre qui semble s'être effondré en explosant. Un jet de maçonnerie DD15 ou Détection DD20 permet toutefois de s'apercevoir d'un fait étrange : le bloc en question semble avoir été travaillé par un artisan : un visage hideux semble avoir été sculpté dans la pierre, même s'il n'en reste plus grand-chose...

Impossible de connaître la source de ce bloc et pour cause, il est tout simplement tombé du ciel...

◆ Accueil froid

Il faudra bien reprendre la route, qui s'avère de plus en plus difficile et pénible. Les personnages vont arriver au village de Piemontera dans la soirée, juste avant la tombée de la nuit.

Le défilé s'élargit de plus en plus jusqu'à former une vallée.

Les eaux des glaciers s'écoulent en son centre, et un petit lac naturel s'est formé à une extrémité. C'est non loin de ce lac, légèrement en hauteur, que les derniers rayons du soleil illuminent la cathédrale des cimes, ou plutôt, un bâtiment qui deviendra un jour un temple magnifique.

Il apparaît de manière évidente que la construction est loin d'être achevée. Des échafaudages et des systèmes complexes de treuils sont élevés tout autour. À proximité, les personnages peuvent apercevoir ce qui doit être le camp des ouvriers.

Le village lui-même est situé à quelques centaines de mètres, sur le flanc de la vallée. À cette heure-ci, il est déjà plongé dans l'ombre, mais c'est tout de même le meilleur point de départ pour trouver un logement.

Après encore quelques minutes de marches dans l'agonie du jour, le groupe arrive à Piemontera. À cette heure-ci, la plupart des villageois sont retournés à leur domicile, abandonnant les quelques champs à flanc de colline pour un repas bien mérité. À travers les fenêtres obstruées par des peaux de bêtes, on peut deviner la lumière intérieure. Il n'y a aucun bâtiment qui ressemble de près ou de loin à une auberge, ni à une taverne.

Le village lui-même compte une vingtaine de masures en pierre, dont la plus importante ressemble à un vieux château celtique. Elle est construite au point le plus haut du village, adossé au flanc d'une falaise artificielle, sans doute une ancienne carrière. Entourée d'une palissade de bois, elle sert également de point de défense en cas d'attaque (improbable ?) de Piemontera.

Si les personnages dérangent des villageois, on les dirigera d'une voix bourrue vers le château, demeure du chef du village. Inutile de poser plus de questions : l'autochtone n'est pas bavard, en particulier avec les étrangers. « *Stoneman vous répondra. C'est son rôle* », c'est tout ce qu'on pourra en tirer.

◆ Château-Roc

La montée jusqu'au bâtiment du chef est ardue. Les pierres d'ardoise roulent sous les sabots des chevaux, et les cavaliers feraient mieux de mettre humblement pied à terre s'ils ne souhaitent pas que leurs chevaux soient blessés. Le sentier court serpente en montant, et l'on se sent de plus en plus écrasé par la masse imposante de la falaise.

La porte en rondins de bois est ouverte, et donne sur une cour tout juste assez grande pour accueillir tout le village en cas de problème. La maison en elle-même est massive, mais sa taille ne rivalise pas avec des châteaux de guerre. En fait, il s'agit plutôt d'un grand manoir légèrement surélevé. Partiellement troglodyte, les lieux semblent s'enfoncer un peu dans la paroi, mais comme on le verra ultérieurement, c'est uniquement pour stocker de la nourriture.

Le bruit produit par les roulements de pierres sur le chemin a déjà attiré le propriétaire des lieux hors de la maison. Il se porte à la rencontre des aventuriers dans la cour.

STONEMAN

Son nom lui va comme un gant : massif et sec, son visage taillé à la serpe lui donne un teint proche du roc. Seule sa barbe broussailleuse sombre lui donne un aspect chaleureux. Ses cheveux gris se marient avec l'ardoise qui constitue son domaine. Il parle avec une voix grave, une voix de conteur ou d'acteur de théâtre, et dégage une impression de puissance.

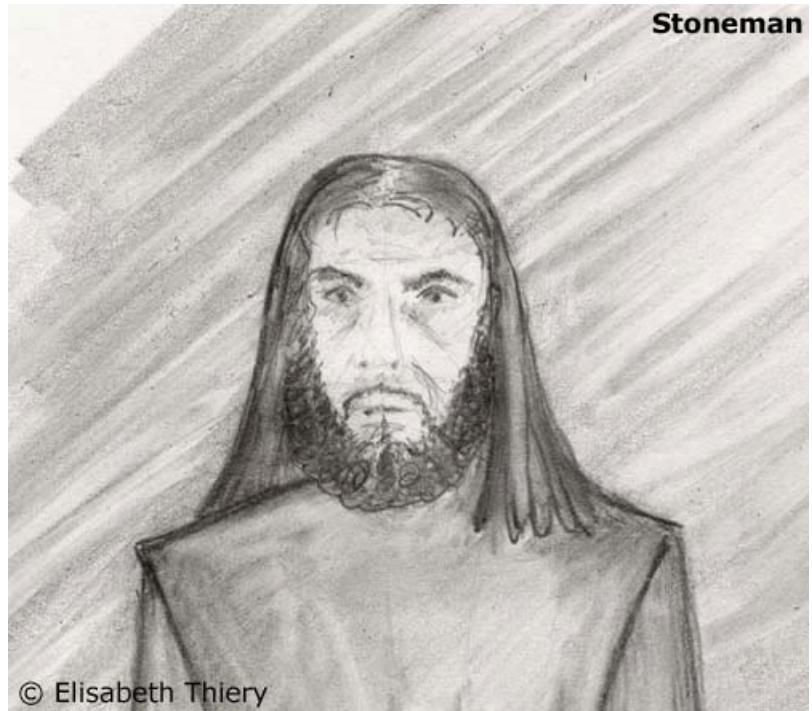
Cette puissance n'est pas imaginaire : Stoneman est aussi fort qu'habile, et il prend son rôle de chef très à cœur. Pourtant, il sera vite évident que la construction de la cathédrale et/ou tous les problèmes qui y sont liés le contrarient fortement. Nous aurons amplement le temps de revenir sur ce personnage.

Le chef du village accueille donc les aventuriers selon les lois de l'hospitalité. Après leur avoir demandé leur identité, et s'être présenté, il propose aux personnages de passer la nuit en sa demeure, mais prévient que son confort est très spartiate. De plus, à son expression, il est évident qu'il est prêt à dépanner les aventuriers pour cette nuit, mais n'est pas enchanté à l'idée de prolonger cet hébergement.

L'intérieur de la maison est très sobre. Les meubles en bois sont rustres, les pièces froides, à l'exception de la salle principale, qui sert à la fois de lieu de vie et de cuisine. On y trouve également une salle d'armes (avec quelques haches de bataille, qui n'ont visiblement pas servi depuis longtemps), quatre chambres (dont deux seulement sont occupées par les habitants) et de grands espaces de stockages où ne figurent que quelques tonneaux (vides) et de rares provisions non périssables.

Dans la pièce principale, deux femmes sont installées. Le maître de maison les présente rapidement. Occupée à repriser des vêtements d'homme récemment déchirés, **Iselda**, la femme de Stoneman salue discrètement les héros, et retourne à son ouvrage. Elle a une quarantaine d'années, et porte bien son âge.

Almia, par contre, une jeune fille de dix-huit ans, dévore les guerriers des yeux...



© Elisabeth Thiery

Stoneman

ALMIA

S'inclinant bien bas devant les « seigneurs » venus en visite, Almia est une jeune fille magnifique, d'une beauté rare. Ses yeux d'émeraude rehaussent un visage déjà enchâssé dans un écrin de blondeur. La finesse de ses traits et un sourire éclatant font de cette femme une merveille.

Son caractère naïf ne manquera pas de séduire les plus durs : élevée dans les règles de sa religion mais aussi dans les légendes de son peuple, elle rêve d'un monde situé au-delà des montagnes et qu'elle ne connaît pas. L'arrivée de ces étrangers (à condition toutefois qu'ils soient présentables) va déclencher ses battements de cœur, et elle ne manquera pas de tomber amoureuse de la première personne qui montrera des sentiments nobles (un paladin, peut-être ?).

Dans l'ordre, sa loyauté va à son père, à sa religion (dont elle ne parlera pas), à sa mère, puis à elle-même. Il faut donc comprendre qu'elle ne trahira certainement jamais son clan, sauf si les personnages font preuve d'un réel amour à son égard, et encore...

Trahir quoi, me direz-vous ? Nous y viendrons, patience...

Dans la maison, on pourra peut-être, plus tard, découvrir les indices suivants :

- dans une des chambres qu'occupent les aventuriers se trouve une malle avec des vêtements d'homme. Compte tenu de leur taille moyenne, ils ne peuvent appartenir à Stoneman, sauf éventuellement dans sa jeunesse.



- Dans la chambre de Stoneman se trouve un morceau de statue d'origine naine. Il n'y a pourtant pas de nains dans ces montagnes, à priori.
- Un prêtre pourra constater qu'on ne trouve aucun symbole religieux dans la maison. Les habitants seraient-ils athées, ce qui est extrêmement rare dans un monde fantastique ?

Il est trop tard pour une réelle discussion : les personnages arrivent après le repas, et sont sans doute fourbus. Ce n'est que le lendemain que les personnages pourront découvrir le reste de la vallée.

Au petit matin, après un solide petit déjeuner pris avec la famille, les aventuriers peuvent décider soit de poser quelques questions, soit d'aller visiter la cathédrale ou le camp de base des travailleurs.

S'ils interrogent Stoneman, celui-ci sera assez évasif : il annonce clairement que la construction de la cathédrale ne le concerne pas, et qu'elle semble avoir attiré le malheur sur le village. Pour le moment, ce sont principalement les artisans et ouvriers qui semblent touchés. Il y aurait eu de nombreuses disparitions, et des sabotages. Mais le village aussi subit des pertes.

À ce moment, Iselda éclate en sanglots et quitte la table. Stoneman prend un air grave, mais refuse d'expliquer cette réaction. Il invite les personnages à se faire une idée par eux-mêmes, et à rejoindre « les leurs » dans le camp. Pour la sécurité de son village, Stoneman souhaite limiter au maximum les contacts entre les étrangers et les autochtones. Il est parfaitement sincère en disant cela, et est réellement préoccupé par les siens.

◆ La Cathédrale

Au petit matin, nos aventuriers auront peut-être à cœur de se rendre sur le chantier, s'attendant sans doute à y rencontrer les ouvriers et l'architecte. Quelle ne sera pas leur surprise de constater que le chantier est totalement à l'abandon...

Si les murs et piliers de la cathédrale ont bien été élevés, on n'est bien loin d'une finition propre. Tout autour du site, on a installé des « ateliers » des différents artisans en charge du projet : maçons, tailleurs de pierres, verriers, sculpteurs, forgerons et même peintres. Mais ces ateliers sont vides, et n'ont visiblement pas servi depuis un moment.

Il fait très froid sur le site. Le vent balaie furieusement le temple, produisant de lourdes plaintes en passant entre des pierres mal ajustées. Bien que les dimensions de l'existant soient cyclopéennes, le malaise sur le site est presque tangible.

Dans l'atelier de sculpture, plusieurs gargouilles sont en cours de réalisation. Il apparaît évident que plusieurs blocs manquent à l'appel. Chez le verrier, des plaques de verre mal dégrossis, de différentes couleurs, sont brisées et couvertes de boue et de poussière. Il a plu récemment, et une coulée de boue a recouvert partiellement la forge.

Bref, insistez beaucoup sur l'impression de puissance et d'abandon. De nombreuses traces d'animaux sauvages émaillent les lieux. De l'herbe a déjà commencé à pousser, en profitant d'un redoux.

Un jet de Détection réussi (DD15) permettra de repérer une pierre visiblement souillée de sang. Impossible d'en connaître la cause, mais une analyse magique permet d'en apprendre plus : c'est à cet endroit qu'un des ouvriers a été projeté avec une force inouïe vers la pierre, destinée à devenir l'autel du temple. Son corps disloqué a littéralement explosé sous le choc. Le corps n'a jamais été retrouvé. Le coupable de ce forfait ne peut en aucun moyen être connu.

◆ Le camp de base

L'ensemble des ouvriers et des artisans se trouve là... Le camp de base ressemble à un campement de soldats en déroute : de grandes tentes ont été dressées selon un schéma indistinct, des cordes sont tendues entre les faîtes et on tente d'y faire sécher du linge. Le vent froid raidit pourtant les haillons, et forment un labyrinthe dans lequel il faut évoluer.

Quelques feux de camps dégagent une fumée blanche là où les affaires éparses des habitants laissent un peu de place. Des couches ont été installées dans les tentes et autour, et la plupart des gens sont en train de paresser allongés ou accroupis autour des feux. Des ordures et débris traînent un peu partout. Les hommes sont tous mal rasés, mais tentent de garder un semblant de propreté. On remarque quelques infirmes dans cette cour des miracles délirante.

Les ouvriers ont l'air hagard, presque détaché du monde. Ils observent les intrus avec un intérêt lointain, comme s'ils ne se sentaient plus concernés. En fait, presque tous mâchent du **Llamania**, une racine aux propriétés narcotiques, mais qui produit une forte dépendance et un ramollissement du cerveau. On en trouve massivement dans la région, et malgré son goût très amer, beaucoup sont ceux qui ont entièrement succombé à ses vertus apaisantes.

Alors qu'ils s'enfoncent dans cet environnement incompréhensible, les aventuriers avisent une tente qui sort du lot : elle est en effet surmontée par le drapeau d'Aubaine, qui claque au vent. La tente est en meilleur état que les autres, et un groupe à l'air plutôt martial l'occupe.



Ce sont six individus dépêchés ici par le roi Aubain pour contrôler l'engagement de la Décimie dans la construction du temple.

KARLOV

À la tête de ce groupe se trouve un brigand plein de panache et à l'esprit subtil, qui a accepté cette mission en échange d'une amnistie royale sur quelques détournements effectués durant la guerre. Il avait en effet profité de son statut d'officier pour faire disparaître puis revendre une partie des armes et armures des morts. Malheureusement, sa compagne du moment a choisi de le trahir après une infidélité de trop, et Karlov s'est retrouvé dans les geôles royales.

Grand et mince, extrêmement agile, mais fin bretteur, Karlov est particulièrement cynique et moqueur. Sans jamais aller jusqu'à l'insulte, il est exaspérant, surtout s'il sait qu'il se trouve en face de ses anciens ennemis.

Il a réussi à pousser sa chance en exigeant de choisir lui-même son équipe. Il a fait appel à de nombreux bras cassés qu'il a rencontré avant et durant la guerre civile, et ces « soldats » ont parfois plus l'air de vauriens correctement armés.

Karlov est en permanence accompagné d'un faucon dressé d'aspect particulièrement sinistre. Heureusement, en terme de jeu, il n'a aucune incidence...

IGNAS

Le second de Karlov est Ignas, un espion très doué. Capable de se fondre dans la nuit, il n'a aucun scrupule, et fait plus penser à une machine à assassiner. Malgré cela, Karlov le retient fortement et dirige sa conduite. Si Karlov venait à disparaître, il reviendrait rapidement à ses premiers amours et agirait comme un véritable ninja redoutable.

C'est lui qui a eu l'idée de proposer du Llamania aux ouvriers, après que la peur les ait complètement terrassés. Les hommes étaient terrifiés et s'apprêtaient à fuir de la vallée. La drogue les a non seulement calmés, mais retenus ici. Ignas n'a vu qu'un moyen de subordonner tous ces ouvriers, mais Karlov pense que cela servira également l'Aubaine. Si les travaux ne se terminent pas, le royaume pourra revendiquer la vallée de Kerky... et Karlov pourra très certainement en tirer un bénéfice !

À part des provocations à peine voilées, les Aubainiens ne livrent aucune information aux personnages. Ils se contentent de rire de manière cynique et grasse. C'est auprès des rares artisans encore lucides qu'il faudra chercher. Et là aussi, tout le monde désignera à mots couverts un homme, assis, seul, devant l'une des tentes les plus petites.

« C'est l'architecte, chuchoteront-ils... le plus fou de nous tous... »

◆ Récit d'une débâcle...

L'homme vers qui on les dirige ne lève même pas le nez pour accueillir les héros.

« *Je savais que vous viendriez tôt ou tard...* », dit-il d'une voix lente. Il tient dans sa main gauche un couteau et s'entaille la paume de la main droite. Un sang vif en coule bientôt, lentement. L'homme se lève et fixe le meneur du groupe droit dans les yeux. Il lève son couteau, se met en position de combat, et dit « *allons-y* ».

En fait, il est persuadé que les aventuriers sont là parce qu'il a échoué, et que la sentence sera de toute façon la mort. Il est prêt à se battre, car l'issue lui semble évidente : tous les chemins de sa destinée mènent à la mort.

Si les personnages ont une once de diplomatie et calment le jeu, l'architecte sera surpris, et au bout d'un instant de stupeur, ce sont les larmes qui couleront sur ses joues... Il éclate en sanglots, et il vaut mieux laisser passer la crise avant de poser de plus amples questions.

ANATOLE SALT

Loin d'être un combattant, Anatole est avant tout un idéaliste. Après avoir été séminariste et avoir failli entrer dans les ordres, ses supérieurs l'ont jugé trop attaché à la matière, et pas assez au divin. Renvoyé du monastère, Anatole a toutefois gardé de nombreux amis chez les religieux, car sa volonté de chercher le « divin dans la matière » était une attitude secrètement partagée par beaucoup.

C'est grâce à ses contacts qu'Anatole fut appelé à diriger des travaux sur différents bâtiments sacrés, faisant ses preuves. Quand on fit appel à lui pour concevoir et construire un des plus grands temples dans un site remarquable, son enthousiasme était tel qu'il faillit commettre des impairs diplomatiques.

Aujourd'hui, alors que la construction est un fiasco, il attend le moment de sa mort, et a perdu tout espoir. Paradoxalement, c'est également le moment où le divin fait un retour en force chez lui... Sa foi n'a jamais été aussi grande, mais il pense désormais qu'elle se réalisera uniquement dans sa prochaine vie.

Une fois le pauvre homme calmé, on peut tenter d'en apprendre un peu plus sur ce qui se passe dans la vallée : Anatole se défend d'avoir une responsabilité autre que fortuite dans ce qui est en train d'arriver. Il débite d'une voix monocorde une succession d'événements...



« Le site était magnifique : les travaux de terrassement furent très aisés, et l'assise de pierre de la zone choisie était largement assez solide pour accueillir le lourd et massif temple. Les ouvriers sont arrivés les premiers : le campement s'était d'abord établi au village, mais quitte à dormir dehors, autant choisir où. Très rapidement, le camp fut mis en place. En plus, les habitants, habitués à vivre reclus sur eux-mêmes n'étaient ni accueillants, ni chaleureux. Lorsqu'un des ouvriers serra de trop près une des femmes, Garlok, le fils de Stoneman, exigea que tous les ouvriers quittent le village.

C'est à ce moment que les Aubainiens arrivèrent dans la vallée. Ils n'allèrent même pas voir les villageois : ils s'installèrent d'abord à proximité, puis passèrent un certain temps à explorer les environs. Ils m'annoncèrent qu'ils avaient été envoyés pour voir si Decius tenait bien ses engagements, car si la cathédrale ne se construisait pas, le contrat entre les royaumes serait caduc.

Mais les travaux continuèrent à progresser. On posa les premières pierres, et c'est à ce moment que les artisans arrivèrent avec le second ravitaillement. Eux aussi construisirent d'abord leurs ateliers. Tout se passait très bien, et puis, un jour, un pan de mur s'effondra sur deux ouvriers. L'un perdit la vie, l'autre les jambes. L'accident marqua un temps d'arrêt, mais tout le monde connaît les risques, et la paie n'est pas mauvaise.

Il y eut d'autres accidents, mineurs pour la plupart. Et puis, une nuit, un des piliers pourtant solidement soutenu s'effondra sur le camp, tuant une dizaine d'ouvriers durant leur sommeil. Le camp fut alors déplacé plus loin. Les hommes commençaient à murmurer que les dieux n'avaient pas approuvé la construction... Mais je réussis à les discipliner.

Je me souviens d'un jour particulièrement pénible. Une grande fumée noire montait dans le ciel au nord. Nous avons craint qu'il ne s'agisse d'un grand campement gobelin, mais la colonne était trop épaisse. Néanmoins, l'heure était à la prudence.

Et puis, il y a eu ce qui ressemblait à une déclaration de guerre : deux jours après, une des sentinelles que j'ai postées pour prévenir toute mauvaise surprise est venue me quêrir. À l'entrée du camp déambulait un Stoneman, qui avait visiblement abusé de l'alcool. Il pleurait en buvant, et invectivait tous ceux qui faisaient mine de s'intéresser à lui. « *Vous avez tué mon fils, disait-il. À cause de vous il est mort ! Allez*

vous-en ! Tout allait bien avant votre venue ». Il a fallu que deux forgerons le jettent hors du campement, car il devenait agressif.

Le lendemain, je suis allé me renseigner : Garlok avait été tué dans une avalanche. Ils l'ont enterré, et tout le village était là. Il ne faisait pas bon être étranger : j'ai senti tout le poids de la culpabilité, alors que je n'y pouvais rien.

Il y a six mois commencèrent les disparitions. Au début, j'étais persuadé qu'il s'agissait d'ouvriers pris par la peur ou ne supportant plus l'ambiance pesante de la vallée. Puis on trouva du sang. Mais jamais de corps. Mes sentinelles disparaissaient, et bientôt, je n'avais plus de volontaires.

Nous vivions dans la crainte permanente de la mort. La paranoïa s'installa, le manque de sommeil aussi. De plus en plus de gens parlaient de quitter la vallée. D'abandonner le chantier. En tout, nous ne sommes plus que la moitié de notre nombre de départ. J'avais l'espoir que tout finirait par s'arranger, les travaux avançaient malgré tout, mais très lentement. Le ravitaillement nous suffisait, et les chargements supplémentaires repartaient toujours rassurés, car je faisais tout pour ne pas qu'ils puissent voir ce qui se passait réellement.

Et puis est arrivée la drogue. Je ne sais pas exactement d'où elle vient, mais les ouvriers insomniaques l'accueillirent avec plaisir. Moi-même, j'en goûte fréquemment. Bientôt, elle eut raison de notre détermination, de nos peurs aussi. À quoi bon avoir peur quand on sait qu'on va mourir ?

Et maintenant, qu'est ce que vous voulez que je fasse ? »

Ce récit est un moment de bravoure. À lui seul, il devrait permettre de faire comprendre que quelque chose est pourri, et très puissant. Vous pouvez lire ce texte, ou alors le jouer en flash-back inspirés. À moins que vous ne préfériez jouer aux questions/réponses avec vos joueurs...

Quoiqu'il en soit, les personnages sont maintenant les représentants du roi Decius. À eux de décider s'ils vont ordonner la remise en route des travaux ou toute autre décision. Ce sont eux les chefs, maintenant : Anatole démissionne de ses fonctions de meneur, mais si on le motive, il est prêt à garder son rôle d'architecte...

FRAGMENTS DE VERITE

Sans doute faudrait-il exposer les faits objectivement, mais cela risque certainement de caricaturer les motivations, et de conduire à la mise en place de grands archétypes sans âme.

Les extraits suivants décrivent des scènes qui ont eu lieu dans l'année précédente.

Ils permettent de comprendre non seulement ce qui est réellement en train de se dérouler dans le massif de Kerby, mais aussi de mieux comprendre les motivations de certains personnages, ainsi que leurs peurs et leurs douleurs...



◆ Plus jamais ça

(Au début...)

Tout le village était rassemblé dans la cour de château-roc. Les discussions allaient bon train. Par petits groupes, les hommes d'un côté, les femmes de l'autre, les villageois débattaient furieusement.

Assis sur le perron de sa demeure, Stoneman écoutait les recommandations des plus sages de son village. Son visage était grave. Il n'entendit bientôt plus la voix grave et monocorde de ses conseillers. Son regard errait d'un coin à l'autre de la cour, détaillant ses concitoyens et amis. Partout, il lisait peur et colère. Doutes et tristesse. Les torches ne réussissaient pas à dissiper les ombres qui s'étaient déposées sur l'avenir des montagnards. Des ombres toujours en mouvement, indistinctes mais bien présentes. Armet, qui lui enjoignait d'attendre la suite des événements se tut lorsqu'il s'aperçut que son chef ne l'écoutait plus.

Lentement, Stoneman se redressa et avança de quelques pas dans la cour. Sa stature imposante imposa progressivement le silence. Son ombre atteignit les remparts de bois et bientôt, la nuit sembla refermer son étai sur Piemontera. Quand sa voix s'éleva, même la montagne semblait écouter.

« Peuple des montagnes. Voilà ce que nous sommes. Jadis, nous fûmes dispersés, mais nous sommes à nouveau là, sur la terre de nos ancêtres. C'est notre monde. Notre vie.

Nos pères ont connu la honte. Ils ont payé pour leurs fautes. Jusque dans les plus pauvres masures, ils ont courbé l'échine, supportant la fatalité de leur existence. Soumis au destin, ils ont pourtant vécu, courageusement, pour nous donner un jour la chance de vivre dans le bonheur, sous la protection de notre dieu.

L'histoire n'est pas un cycle, mais les épreuves se répètent. Notre peuple a appris de ses erreurs. Autrefois, ce furent les nains qui amenèrent leurs dieux à la conquête de nos terres. Ils trompèrent notre dieu, lui volèrent son cœur. Et la colère de la montagne fut terrible. Il y eut des siècles de souffrance. Notre peuple fut décimé. Sa fierté, brisée. Sa force, émoussée. Mais sa volonté coule encore dans nos veines.

Nos aïeux ne mesuraient pas le danger. Mais nous sommes forts de leurs erreurs.

Je ne veux pas laisser à mes enfants un souvenir de bonheur : je veux qu'ils le vivent pleinement. Mais vous tous, mes amis, mes frères : laisserez-vous ces étrangers détruire notre vie ? Et toi, Belgamine, accepteras-tu de livrer tes enfants à l'exil ? Monat, tu viens d'arriver auprès des tiens. Veux-tu retourner en esclavage chez les nobles des plaines ?

Personne ne peut vouloir cela. Personne ne peut souhaiter que la honte gagne à nouveau notre peuple.

Peuple des montagnes. C'est ce que nous voulons rester. ».

Dans tous les regards brillait une fierté retrouvée. Il n'y eut pas de hurras ni d'applaudissements. Mais le silence était plus éloquent que toute effusion.

« Cette nuit, je parlerai à notre dieu. Parlez avec moi. Faites-lui entendre que nous avons besoin de lui dans cette épreuve. Cette fois, nous ne le décevrons pas.

Priez avec moi pour que les montagnes rejettent les dieux conquérants. Priez avec moi pour que les étrangers nous laissent en paix. »

Et toujours en silence, ils prièrent. Le dieu-montagne entendit leur supplique. Son réveil sera terrible.

◆ Il a besoin de force

(Après six mois)

Stoneman était assis, seul, près de l'âtre. Il cherchait de l'inspiration dans les flammes. Au loin retentissait le grondement de la montagne, ce grondement que lui seul comprenait et qui le rappelait à l'ordre. Comme souvent dans cette circonstance, il parlait tout seul...

« Je sais, mon Dieu, je sais. Je n'y arrive pas. Leur foi est forte, mais ils ne croient pas en un dieu, ils croient en eux-mêmes. Ils ne partent pas... ».

La réponse du dieu le remplit d'effroi... Il savait ce que cela aurait pour conséquence. Mais la voix qui s'éleva dans la pièce ne fut pas celle de la montagne :

« J'irai, père. Envoie-moi et j'irai.

Stoneman se retourna rapidement pour contempler le visage dur de son fils. Tellement fort. Tellement beau. Tellement déterminé.

- c'est hors de question, fils.

- Mais père, comment peux-tu dire cela. Ton sang coule dans mes veines, je l'ai entendu aussi : il a besoin de force, et tu sais ce que cela signifie !

Stoneman se leva brusquement.

- Tais toi, Garlok ! Tu l'as dit : ton sang est aussi le mien, et je ne le répandrai pas !

- C'est la seule solution : s'ils ne partent pas, notre peuple est condamné, ce n'est qu'une affaire de mois, ou d'années. Donnons-lui la force de nous aider, puisque nous ne parvenons pas à les chasser nous-même.

- Je ne veux pas ! Une vie, n'importe laquelle, ne vaut-elle pas mieux que notre confort ? Que notre avenir ? Je ne sais plus. Quelle liberté vaut la peine que l'on perde ses enfants, ses amis ?

- Père ! Tu es leur berger. Nos amis te font confiance ! Ton fils te fait confiance ! Tu ne peux pas douter. Tu ne dois pas !

Les larmes coulaient sur les joues de Stoneman, car déjà, son cœur était en train de capituler.



Garlok le comprit et n'insista pas. Lui aussi tremblait et pleurait. Tous deux restèrent ainsi en silence, dans le grondement satisfait de la montagne, mêlé à celui du feu de la cheminée.

- nous partirons demain, n'est ce pas, père ? Nous irons à la pierre. Et là, je me présenterai devant notre dieu, et je le servirai. Tu seras fier de moi.

- Je le suis déjà, Garlok. Oh, comme je suis fier de toi. »

Les deux hommes s'embrassèrent ainsi, au milieu de la pièce, laissant leurs larmes couler pour la dernière fois. Car demain, il faudra être fort, il faudra aller de l'avant sans hésiter. Les montagnards ne comprendraient pas le doute.

Dans le couloir, Almia, le cœur glacé, écoutait la dernière marque d'affection du père pour le fils sacrifié...

◆ Agir ou mourir

(il y a une semaine)

Le conseil de guerre de la tribu Kôôrok était réuni devant la hutte du chef. Entouré de son chaman et de ses principaux guerriers, Kôôrok n'écoutait que d'une oreille. De toute façon, la décision avait déjà été prise, si l'on en jugeait par les armes sorties par tous et posées devant le feu. Les guerriers les affûtaient les uns après les autres, tandis que les femmes rectifiaient et réparaient les rares pièces d'armures disponibles et volées pour la plupart aux voyageurs imprudents.

« Pourquoi on doit se battre ? Demanda Kôôrok pour la troisième fois déjà. Ce n'est pas qu'il avait peur, mais les forces adverses risquaient d'être coriaces et si l'on mesurait la puissance d'un chef au nombre de guerriers de son clan, il allait bientôt perdre du pouvoir...

Le chaman cracha dans le feu, ce qui fit naître un crépitement de mauvaise augure...

Les guerriers l'écoutèrent encore une fois, pour être sûrs d'avoir bien compris.

- La montagne fume. C'est le premier signe. Ensuite, il y a eu les oiseaux qui partent. Ils vont vers le monde des hommes. Nous, on peut pas y aller, sinon, ils nous tuent. Il manque encore un seul signe, et après, la montagne elle se réveille et elle nous écrabouille. Ce sont les hommes du sud qui la réveillent. Si on tue les hommes du sud, la montagne continue à dormir et nous, on continue à vivre.

- T'as qu'à leur lancer un charme pour qu'ils perdent leur esprit, comme tu le fais toujours !

- Non ! répondit le chaman en montrant ses dents. Eux sont trop forts. Ils ont des protections, ils ont aussi un homme-esprit qui appelle les dieux. »

Kôôrok était maintenant convaincu. Il se leva, signifiant la fin du conseil, même si certains guerriers étaient encore dubitatifs. C'était pour lui une marque de pouvoir de ne pas justifier ses décisions. Il ramassa son arme, une grande épée à deux mains enchantée, qu'il avait volée à sa plus belle proie et la brandit en l'air en hululant.

Immédiatement, la tribu entière reprit le cri. La tribu Kôrk était sur le pied de guerre.

◆ Il attend

Dans sa gangue de pierre, au plus profond de la roche, il attend. Le sang des hommes a abreuvé son flanc. Son armée se forme dans les grottes et les anciennes mines naines. Bientôt, il sera prêt à intervenir. Et alors, enfin délivré de sa malédiction, enfin libre de ses mouvements, il attaquera. Le sang des humains le renforcera encore. Bientôt, il aura la force de se lever. Les villes des hommes tomberont sous son pas. Les plaines disparaîtront et les crevasses les remplaceront.

Et alors, le monde sera sien, et son pouvoir ne cessera de croître... Il ne manque plus grand-chose. Un peu de temps, beaucoup de sang...

EVENEMENTS

Ce scénario est relativement libre au niveau du déroulement. Tout dépend des actions des PJ's dans la vallée de Kerky. S'ils se limitent stricto sensu à leur mission, ils peuvent très bien faire demi-tour immédiatement et faire leur rapport à leurs employeurs. Évidemment, dans ce cas, le scénario se déroulera sans eux, et ce ne sera pas à leur avantage.

Ils peuvent également faire leurs rapports de manière magique. Dans ce cas, ils n'ont aucun moyen de le savoir, mais la zone ne pourra jamais dépasser l'étendue de la montagne : le dieu-montagne est suffisamment fort pour créer une zone de blocage magique à la limite de son territoire.

Il est beaucoup plus probable que les aventuriers restent quelques temps dans la vallée pour tenter de découvrir la vérité... Ils peuvent également relancer les travaux s'ils sont suffisamment encourageants et/ou fermes, et continuer leur enquête sur fond de construction de temple...

Les événements et indices suivants leur permettront peut-être de s'approcher de la vérité...

◆ Le grondement dans la montagne

Chaque nuit, les personnages à l'ouïe fine (Perception auditive DD20) entendront un vague grondement qui semble lointain mais modulé.



Il ne dure en général que quelques minutes (une vingtaine tout au plus) et n'est pas assez fort pour réveiller un homme assoupi.

En fait, ce grondement nous évoquerait le passage lointain d'un avion à réaction, mais pour un aventurier, il n'évoque rien de bon. Un jet d'intelligence DD20 permet de deviner qu'il s'agit d'une espèce de langage : on y trouve en effet des intonations et des pauses, mais c'est comme si l'échelle était très grande (une phrase dite au ralenti). Évidemment, le langage utilisé est inconnu, mais un « Compréhension des langues » permet d'en saisir le sens global. Il s'agit d'encouragements et de conseils, d'appel à la foi, d'appel à l'action. Aucun nom n'est cité. Impossible, donc, de dire qui est à l'origine de l'appel, ni qui en est le destinataire...

Cela devrait rendre l'atmosphère encore plus pesante...

◆ Le fils de Stoneman

Les personnages l'ont normalement appris de l'architecte, ou peut-être ont-ils été surpris par les affaires d'homme trouvées dans les chambres de Château-Roc : Stoneman avait un fils...

Immanquablement, ils chercheront à savoir ce qu'il est devenu. Stoneman donnera exactement la version officielle : il est mort dans une avalanche... Interrogé sur les raisons de ses accusations envers les artisans, il répondra très durement que les étrangers ont amené le malheur dans la vallée, et que sa mort est à rapprocher des disparitions d'ouvriers. Les autres villageois ne répondront pas autre chose, et éviteront de rentrer dans les détails.

Peut-être voudront-ils examiner les lieux de l'accident ? En ce cas, après une brève hésitation, Stoneman les guidera lui-même vers un site au sud de la vallée, où effectivement se trouvent les restes d'une avalanche de pierre. Plus de six mois après, il n'y a plus d'espoir de trouver des traces ou des indices, mais un jet réussi de Sens de la nature/DD15 permettra de trouver bizarre que des pierres soient déjà recouvertes de mousse. Bien qu'il soit possible théoriquement que cette plante pousse plus vite en ces lieux, cela ferait plutôt dater l'avalanche à plus d'une année en arrière, ce qui semblerait indiquer que ce n'est pas le site où a eu lieu l'accident.

Stoneman ne dira rien de plus et maintient son explication...

Admettons que les aventuriers soient totalement sans scrupules : ils pourraient souhaiter exhumer le corps (plus de 6 mois après) pour l'examiner. Cette opération ne peut se faire que clandestinement : il faudrait passer sur le corps des villageois avant de pouvoir creuser.

Mais si les aventuriers sont discrets, ils peuvent, de nuit, investir le petit cimetière à l'extérieur du village, et découvrir que... la tombe de Garlok est vide !

Évidemment, impossible de demander à Stoneman ce qu'est devenu le corps, ou alors, ce sera une guerre ouverte entre le village et les aventuriers...

◆ Les disparitions se poursuivent

Pendant toute la présence des personnages dans la vallée, les disparitions d'hommes (principalement des ouvriers ou des artisans) vont se poursuivre.

Il y a deux « scénarios » de disparition : dans le premier cas, la victime quitte le campement pour travailler ou faire ses besoins, se retrouve isolée un moment, puis disparaît. Dans le second cas, la victime disparaît simplement durant la nuit. Dans ce cas, sa couche et ses affaires disparaissent en même temps.

En fait, les disparus sont littéralement avalés par la montagne. Les personnages pourront constater que les disparitions ont toujours lieu soit lorsque la personne se trouve contre une paroi rocheuse, soit lorsque la personne se trouve sur une plaque de rocher particulièrement dure.

Il est quasiment impossible d'assister à une disparition, mais voici ce que l'on verrait : une créature de pierre sortirait sans un bruit de la plaque rocheuse la plus proche, s'approche de la victime et l'assomme ou la projette violemment contre une pierre. La victime inconsciente est alors entraînée dans la pierre à la suite de la créature.

Parfois, il reste du sang, car la blessure occasionnée est toujours très violente. Dans d'autres cas, il reste un ustensile de la victime, un bandeau, un outil, ou autre chose tenu en main au moment de l'agression.

Le dieu-montagne est en train de constituer son armée : la moitié environ des corps enlevés sont pétrifiés, et animés par une parcelle de l'âme du dieu. Ces créatures de pierre sont décrites dans le chapitre « Les mines naines ». Les autres victimes, celles qui ont survécu au premier coup assommant, sont amenées au cœur de la montagne et sacrifiées pour renforcer le dieu et préparer son prochain réveil.

◆ Recherches magiques

Il n'est pas à exclure qu'un magicien dans le groupe décide d'utiliser ses sortilèges pour découvrir certaines choses... Sans une certaine prudence, un sort imprévu pourrait compromettre la bonne exécution du scénario. Il convient donc d'être vigilant avant de permettre à un tel personnage de rejoindre le groupe.



Toutefois, on peut déjà exclure les points suivants.

Détection de l'alignement : Hormis Ignas, le second de Karlov, il n'y a aucun individu mauvais dans la vallée. Les villageois sont croyants, et ne connaissent pas le véritable visage de leur dieu. Ils se battent principalement pour eux-mêmes et sont neutres. Toutefois, aussi bien Stoneman que les montagnards sont d'alignement Loyal. C'est également le cas pour Karlov, Ignas et les soldats de l'Aubaine.

Les ouvriers sont principalement neutres. Quand à Anatole, l'architecte, il est chaotique neutre.

Le cas Stoneman : Stoneman est le prêtre du village, du moins, le représentant élu par le dieu-montagne. En cela, il a bénéficié d'une grâce qui lui accorde un bonus de +10 à tous les JS Volonté pour résister à des sortilèges. De plus, les sortilèges de Divination ne fonctionnent pas sur lui, mais le magicien s'en rend compte. Cela pourra donc lui paraître suspect. Un « détection de la magie » fonctionnera, mais ne révèle aucune magie sur Stoneman, si ce n'est sa masse d'armes quand ce dernier en est équipé.

Chose importante : Almia étant du même sang que Stoneman, la grâce divine s'applique également à elle.

Faire parler les morts : d'accord, mais lesquels ? Une chose de remarquable dans ce qui se déroule dans la vallée semble être que les cadavres disparaissent purement et simplement. Ce ne sont pas les morts du cimetière qui pourront être d'une quelconque utilité... Toutefois, interroger un villageois décédé depuis longtemps permet quand même d'en apprendre plus sur le destin du peuple des montagnes (inspirez-vous de l'introduction). Mais même un esprit mort luttera pour garder le secret de leur dieu !

Psychokinésie : Certains sortilèges permettent de « lire » les événements qui se sont déroulés à un endroit donné... Imparable, cela risque de fonctionner ! Mais en même temps, le fait de savoir que quelqu'un est mort écrabouillé entre deux pierres ne sera pas d'un grand secours. Bref, adaptez les « visions » au cas par cas, mais garder toujours un voile de mystère sur tout ce qui touche de près ou de loin à la montagne : le dieu-montagne dispose en effet de ses propres protections magiques, et s'il est incapable de donner de fausses informations à un personnage, il peut en revanche « masquer » ou « flouter » des aspects...

Le rôle des dieux : La montagne est le territoire du dieu-montagne. Dès lors, les autres dieux y sont affaiblis tant que la cathédrale n'est pas terminée.

Le prêtre qui lancerait un sortilège constaterait que sa réalisation est plus difficile que d'habitude. L'effet reste le même, à moins que vous en décidiez le contraire, mais le temps d'incantation peut être doublé...

Augure et Divination : Enfin, les personnages peuvent tenter de faire appel à la divination. Le résultat est inmanquablement le même : un grand danger qui menace (une grande ombre), et la solution se trouve dans la foi. Cette dernière phrase est d'ailleurs à prendre dans un double sens, puisqu'il s'agit bel et bien d'une opposition de deux fois : celle des villageois, et celle des étrangers...

◆ Recherche de traces

Heureusement, il n'y a pas que la recherche magique pour faire avancer l'enquête. Un rôdeur pourrait tenter de trouver des indices à même le sol, près d'un des lieux de la disparition.

Sens de la nature DD15 : Le résultat est très décourageant : on parvient facilement à suivre la piste du disparu jusqu'à une plaque rocheuse, où l'on peut d'ailleurs trouver une flaque d'urine. Le jet semble avoir été interrompu (si l'on en juge par l'éclaboussement contre la paroi), mais aucune trace ne quitte la zone, et seules les traces du disparu sont visibles aux alentours.

Restent deux solutions : le ravisseur peut être venu d'en haut, ou de la pierre... Ne donnez aucun indice permettant de trancher. Si les personnages observent le ciel, ils auront la chance d'apercevoir un jour une nuée d'oiseaux se dirigeant vers l'ouest. Leur nombre est impressionnant. Un Sens de la nature DD15 permettra de dire que cette migration n'est ni normale, ni de saison. Par la suite, aucun oiseau ne sera visible dans la vallée.

Ce n'est qu'avec l'enlèvement de l'architecte (voir plus loin) que les personnages pourront en savoir plus sur leurs assaillants...

◆ Les accidents

Si les travaux ont repris, les personnages pourront être témoins de divers accidents. Tous ont une origine surnaturelle, comme un « détection de la magie » permettra de le confirmer.

Ainsi, un pilier, soudainement fissuré à hauteur d'homme, tombera sur un ouvrier. Ou alors le mortier d'un mur devient sec et granuleux. Ou encore un bloc de pierre en train d'être sculpté libérera un éclat blessant.



Dans tous les cas, le point commun est très net : l'origine de l'accident vient toujours de la pierre extraite de la montagne.

En terme de jeu, c'est en fait une sorte de malédiction qui pèse sur la cathédrale. Un prêtre peut tenter de purifier le lieu, ce qui fonctionnera au-delà de tous les espoirs. Libre à vous de décider si pour la purification il faut lancer un sortilège de bénédiction, de purification, de protection contre le mal ou s'il suffit d'organiser une prière collective.

Quoiqu'il en soit, dès que la malédiction est écartée, les accidents cessent et le travail reprend de la vitesse !

◆ Almia

Il est très probable qu'Almia recherche toutes les occasions possibles afin de passer du temps avec les personnages, et plus particulièrement celui qui lui plaira. En d'autres termes, le plus gentil de tous, pas forcément le plus beau, ni le plus charismatique, même si la caractéristique Charisme pourra servir à départager en cas d'égalité...

L'attachement de la jeune fille est sincère et désintéressé. Il est assez évident qu'elle n'a que très peu de notions du « monde extérieur ». Vous devrez vous servir de ce personnage pour essayer de mieux faire comprendre la philosophie des montagnards, leur complexe de persécution, leur histoire, etc. Elle non plus ne parlera pas de son dieu (c'est un interdit religieux), mais évoquera une appartenance à une même culture, qui a traversé les âges. Aux aventuriers de deviner que culture rime souvent avec religion...

À moins que les personnages ne se montrent soudainement odieux avec Almia, cette dernière pourra servir de guide, de compagne (chaste) ou encore d'apaisement lorsque la paranoïa finira par gagner les joueurs.

Le rapprochement de sa fille et des aventuriers n'est évidemment pas du goût de Stoneman, qui n'hésitera pas à avoir une conversation de père à hypothétique beau-fils avec l'écu d'Almia. La conversation peut rapidement devenir orageuse, dans ce cas, et Stoneman risque en dernière extrémité d'interdire à sa fille de quitter le village. De quoi jouer un petit drame amoureux qui pourra avoir son importance au final...

◆ Les travaux au village

Mais pourquoi donc les villageois semblent-ils avoir entrepris de gros travaux de solidification de leurs maisons ? Il est évident à qui regarde que tout le monde semble s'occuper de consolider les toits, et les murs en renforçant l'épaisseur des pierres...

Eux répondent que c'est pour préparer la nouvelle saison, que de toute façon, à la fin de l'hiver, c'est tout ce qu'ils peuvent faire, et que ce moment en vaut un autre.

De plus, l'hiver a été rude, et les toitures ont été endommagées par une épaisse couche de neige glacée, au plus froid de la saison...

Cette explication ne résiste pas à un examen plus poussé... Lire les pensées des villageois renforce l'idée d'un danger imminent. Si le sortilège est très efficace (appliquez des bonus aux JS Volonté des villageois), on pourra même apprendre qu'ils attendent tous un prochain tremblement de terre...

Si les personnages insistent réellement, il est même possible qu'un des montagnards craque et l'annonce lui-même aux aventuriers. Après tout, cela pourrait contribuer à les faire fuir plus vite. Mais si les personnages demandent comment les villageois savent que quelque chose va arriver, ils refusent de répondre... C'est un augure, voilà tout. « *Il y a des signes, qu'il faut savoir reconnaître* ».

◆ Les Aubainiens

Les Aubainiens font des suspects tellement évidents qu'il est peu probable que vos personnages y attachent de l'importance. La fausse piste a beau être très visible, il n'en reste pas moins que les « ennemis » sont hautement irritants tout au long de l'aventure.

Les interférences sont nombreuses : Karlov et ses hommes traînent toujours dans les parages, et mènent leur propre enquête. Ils ne sont aucunement responsables des disparitions et accidents (sauf les accidents provoqués par un excès de stupéfiants), mais aider leur « allié invisible » pourrait accélérer leur mission. Toutefois, s'il leur arrivait de découvrir la vérité sur le dieu-montagne, ils prendraient rapidement leurs jambes à leur cou pour se mettre en sécurité le plus loin possible... En fonction de votre envie de réutiliser ce groupe ou non, vous pouvez décréter qu'ils meurent pendant leur fuite (par la main d'orcs ou d'une créature de pierre) ou qu'ils parviennent à s'échapper.

Ignas est sans doute le plus énervant des Aubainiens : utilisant toutes les latitudes que lui laisse son chef, il tentera par tous les moyens de semer la discorde et de s'enrichir, ne serait-ce qu'en continuant le trafic de drogue durant toute l'aventure. Si les aventuriers s'opposent à lui de front, Ignas deviendra un ennemi rancunier. Cela se traduira par des « pièges » destinés expressément aux aventuriers (et aux plus arrogants en premier), voir à des tentatives d'assassinat (poison, dard dans la nuit, etc.).

Si le groupe de Karlov est amené à fuir, Ignas risque alors de rester en arrière car il est hors de question pour lui de laisser un affront impuni. Il se rajoutera à la liste des ennemis de l'ombre, et n'aura de repos que lorsqu'il aura tué sa cible ou qu'il soit lui-même mort.



Les Aubainiens dans leur ensemble représentent une source de désordre : les soldats n'hésitent pas à provoquer les personnages, par des insultes à peine voilées ou par de lourds sous-entendus. Il est probable que des bagarres se déclenchent dans le camp.

À moins de choisir un affrontement direct, il est impossible de les chasser de la vallée, car pour le moment, ils ont autant de droits que les aventuriers d'y rester. Même en cas d'affrontement, il est peu probable que cela aille jusqu'à la mort, car les ouvriers et artisans finiront par séparer les

belligérants. À moins que ce ne soit Almia qui proteste devant une manifestation aussi vive de testostérone...

Bref, servez-vous des Aubainiens pour énerver les aventuriers, et les détourner même temporairement de la menace du dieu-montagne... À l'inverse, si vos joueurs pataugent, Karlov et ses hommes pourraient également découvrir un indice non trouvé par votre groupe, et donner l'information par mégarde ou par moquerie...

LES CHOSES S'ACCELERENT

Si les éléments précédents ont pu être joués dans n'importe quel ordre en fonction des actions des joueurs, les événements suivants vont intervenir pour amener les aventuriers très rapidement vers le final.

Ici se termine la phase enquête pour entrer dans une étape plus orientée action...

◆ La disparition de l'architecte

Faites intervenir cet événement lorsque vos aventuriers auront regagné une certaine confiance devant l'avancée des travaux et qu'ils auront découvert certains indices et bizarreries. C'est en effet à partir de là que les choses vont aller en s'aggravant.

Un matin (ou un autre moment à votre convenance), il faudra quérir l'avis d'Anatole sur un ajustement de maçonnerie qui se révèle plus complexe que prévu. Mais Anatole est totalement introuvable : lui aussi a été enlevé.

Néanmoins, les choses ne semblent pas s'être déroulées comme d'habitude : il y a des traces. Cette fois, la disparition n'a pas eu lieu sur un sol de pierre, et on peut voir autour de la zone deux traces de pas « étrangères »... Sens de la nature DD15 ou Détection DD20 permettent de constater que les ravisseurs sont visiblement de taille humaine (si on en juge par leur pointure), mais pèsent chacun plus de 300 kg, environ. On peut remonter la trace jusqu'à un endroit où gît un des ouvriers, inconscient avec une grande blessure à la tête. Ce fut un témoin de l'enlèvement, qui a subi un coup violent de la part d'une des créatures de pierre. Son état est critique, mais il pourra se remettre en quelques heures (des soins magiques ne diminuent pas le choc et le temps de récupération).

Un peu plus loin, les traces s'arrêtent devant une paroi rocheuse. Aucun passage secret n'est trouvable.

Cet incident a pour but de stopper (ou ralentir beaucoup) les travaux de la cathédrale, et de faire comprendre aux joueurs qu'il y a un dessein derrière les enlèvements. Accessoirement, s'ils sont très intelligents, ils comprendront que la chose qui est derrière ces enlèvements ne veut pas que la cathédrale soit construite, et éventuellement que le côté sacré du temple lui fait peur...

◆ L'attaque des gobelins

Avant que l'ouvrier blessé n'ait pu reprendre ses esprits intervient un événement bouleversant : une alerte est soudain donnée par certains travailleurs du temple. Tout un flanc de la vallée se recouvre très rapidement d'une multitude grouillante de créatures gobelinoïdes.

Attention : on ne parle pas ici d'un petit groupe, mais bel et bien d'une tribu entière, mâles et femelles, qui tente d'arriver le plus rapidement au fond de la vallée pour commencer le carnage. Du coup, l'attaque doit sembler impressionnante : c'est carrément un flanc de vallée qui devient rapidement noir de monde alors que de gros nuages convoqués par les chamans masquent soudainement le soleil.

Les ouvriers et artisans ne sont pas des combattants, et la cathédrale n'offre aucune protection... Les personnages devraient le comprendre rapidement.

ÉTAPE 1 : LA RETRAITE

La meilleure tactique consiste à tenter de fuir et se mettre à l'abri. La « forteresse » du village semble être la seule solution valide, l'union faisant la force...

Dès que les gobelins remarquent la fuite des ouvriers, ils font sonner leurs cors, et quelques éclaireurs montés sur des loups se portent à l'avant pour tenter de ralentir les ouvriers.

Les personnages guerriers ont tout intérêt à se porter à la rencontre de ces guerriers pour tenter de couvrir la fuite des travailleurs. En ce cas, mettez en scène un combat qui doit être grandiose.



Pour chaque combattant, mettez deux loups montés. Pour les non combattants, laissez simplement passer un ennemi (en assénant un coup), puis faites le continuer sur les ouvriers.

Le combat doit être intense, aussi, n'hésitez pas à rajouter des ennemis si cela tourne trop rapidement en faveur du groupe. Et n'oubliez jamais : tout le reste des guerriers à pied ne suit pas de très loin. Oubliez les règles et faites comprendre aux joueurs que s'ils ne se débarrassent pas de leurs adversaires en 4 rounds (ou fuient à ce moment), ils seront ensevelis sous le nombre et mourront à coup sûr.

Si les aventuriers fuient, n'oubliez pas d'appliquer les règles sur les attaques d'opportunité ou sur les fuites.

Au début de l'attaque, les ouvriers sont encore au nombre de 50.

Si les aventuriers organisent la fuite et protègent les fuyards en stoppant les éclaireurs, seuls 5 ouvriers mourront.

S'ils se contentent de donner des ordres de fuite, les éclaireurs feront une dizaine de victimes avant de retourner auprès de leur armée.

Dans tous les autres cas, c'est la moitié des ouvriers qui trouveront la mort avant que les rescapés ne parviennent au village.

Gobelin monté (6) :

PDV : 6, Init +1, CA 15
 Attaque : +3 (masse), dégâts d8
 JS : Réf +1, Vig +2, Vol +0
 Compétences : Perception auditive +3, Détection +3
 Dons : Vigilance, Combat monté

Loup (6) :

PDV : 13, Init +2, CA 14
 Attaque : +3 (morsure), dégâts d6+1
 JS : Réf +5, Vig +5, Vol +1
 Compétences : Détection +4, Perception auditive +6
 Notes : Le loup peut tenter une action « croc-en-jambe » automatique si la morsure porte pour renverser son adversaire (p. 139 Manuel des Joueurs)
 Le loup fuit dès que son maître est tué.

ETAPE 2 : LA FORTERESSE

Les portes se refermeront de justesse sur les fuyards. Les villageois, qui ont disposé d'un peu plus de temps, ont pu rentrer quelques provisions dans la cour du château. La forteresse est bien pleine de tous ces rescapés, et la tension est extrême. Stoneman tente de donner des ordres pour organiser la défense. Tous les hommes sachant tirer à l'arc sont invités à grimper sur des échelles pour empêcher le gros de la troupe d'approcher de la porte.

Les gobelins, après avoir essuyé quelques tirs, rebroussement chemin et se servent des maisons du village comme d'un camp de siège. Les plus hardis s'approchent à portée de fronde pour tenter d'abattre les observateurs et archers.

Pendant ce temps, un conseil de guerre se tient dans la maison, en présence de Stoneman, de ses meilleurs guerriers et éventuellement, des personnages, s'ils se sont montrés humbles envers les montagnards.

La situation est la suivante : l'eau n'est pas un problème, puisqu'une fine cascade coule de la montagne directement dans la cour. Mais les vivres ne suffiront que pour deux jours. Personne ne s'attendait à une telle attaque. Autrement dit, il faudra rapidement décider d'une solution.

Les villageois sont une cinquantaine, dont 25 seulement sont capables de se battre (et encore, pas avec talent).

Stoneman propose d'attendre et de prier. Mais les personnages sont libres de proposer une autre solution. Espérons qu'ils sauront se montrer convaincants et généreux dans leurs propositions, car c'est ici et maintenant que se joue l'attitude de Stoneman envers le groupe, ce qui déterminera beaucoup de choses pour la fin du scénario.

Quoi qu'il en soit, la nuit finira bientôt par tomber...

Gobelin frondeur (8) :

PDV : 5, Init +1, CA 14
 Attaque : +3 (fronde), dégâts d4
 JS : Réf +1, Vig +2, Vol +0
 Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Déplacement silencieux +4, Discrétion +9
 Dons : Vigilance

ETAPE 3 : L'OFFENSIVE

C'est lorsque la nuit est noire que les gobelins vont tenter une offensive, espérant que les humains, créatures diurnes, seront moins efficaces.

Tout semble indiquer pour les personnages que les gobelins sont pressés par le temps. La stratégie la plus intelligente serait en effet d'attendre, mais depuis quand les gobelins sont-ils intelligents ?

En tous cas, c'est lorsque la nuit est avancée que les chamans lanceront leurs sortilèges pour recouvrir la zone de brume. Des guerriers en armure amènent alors des échelles aux angles de la forteresse, soutenus par des attaquants armés de frondes.

Il faudra d'abord détecter l'attaque (Détection DD15, score de 5 si aucun PJ ne monte la garde), puis tenter de la repousser.

Il est probable qu'au moins une escouade parvienne à rentrer dans la place forte et à y commettre un massacre.

Visiblement, les gobelins se battent avec l'énergie du désespoir...



Gobelin guerrier (30) :

PDV : 6, Init +1, CA 15

Attaque : +3 (morgenstern), dégâts d8

JS : Réf +1, Vig +2, Vol +0

Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Déplacement silencieux +4, Discrétion +9

Dons : Vigilance

Chef gobelin (1) :

PDV : 17, Init +2, CA 18

Attaque : +8 (morgenstern), dégâts d8

JS : Réf +3, Vig +5, Vol +1

Compétences : Perception auditive +5, Détection +4

Dons : Vigilance, Attaque en puissance, Science du critique

Chaman gobelin (3)

PDV : 12, Init +1, CA 12

Attaque : +3 (morgenstern), dégâts d8

JS : Réf +1, Vig +4, Vol +5

Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Déplacement silencieux +4, Discrétion +9

Dons : Vigilance

Sorts (Druide niv 3) : Repérage, Soins superficiels, Stimulant, Brume de dissimulation, Convocation d'alliés naturels, Enchevêtrement

ETAPE 4 : LE MASSACRE

Lorsque l'attaque est repoussée, la nuit redevient calme. Trop calme, même. Aucun feu ne brûle dans la nuit. Seuls les gémissements des blessés viennent rompre le silence.

Et puis, vers 3 heures du matin, soudainement, des cris de terreur et des bruits de combat proviennent du village et du camp gobelin. Pendant une dizaine de minutes, c'est l'horreur. Les cris retentissent dans la nuit, les armes se brisent dans l'obscurité, des gargouillis et râles d'agonie terminent ce concert. Et c'est à nouveau le silence...

Au petit matin, il ne restera aucun gobelin vivant... Tous ont été massacrés, écrasés. Visiblement, on a lancé des blocs de pierre, si l'on en croit les 5 blocs éclatés au sol. Un examen attentif révélera des traits humains (doigts sculptés, visages) dans les blocs épars. La plupart des armes gobelines ont été brisées, seules les masses et maillets ont résisté. La mort des peaux vertes fut tellement affreuse, leurs corps disloqués gisant partout, que même les humains auront sans doute pitié.

Il ne reste aucune trace des agresseurs, mais si les aventuriers ne sont pas encore terrifiés, ils devraient commencer à craindre sérieusement cet « ennemi invisible »...

Au matin, s'il est encore vivant, l'ouvrier blessé pourra décrire son agresseur : il s'agissait de Tom, un de ses anciens collègues, un de ceux qui a disparu. Mais sa peau était grise, comme ses vêtements, et là où se trouvaient jadis ses yeux s'ouvraient désormais un gouffre au fond duquel une flamme rouge brûle d'une lueur malsaine.

L'homme est toujours encore choqué, mais il se souvient avoir voulu se défendre, et son bras a été brisé par le bras de son adversaire...

Il ne fait plus de doutes que les disparus deviennent d'une façon ou d'une autre des monstres de pierre... Mais cette information arrive presque trop tard.

◆ Les mines naines

La journée est ensuite consacrée au nettoyage. Les cadavres, d'abord, puis les déprédations des gobelins sur les maisons du village, et enfin, le sang des blessés. C'est donc dans une ambiance de champ de bataille que les personnages devront réorganiser « leur troupe ». Il apparaît en effet de plus en plus évident qu'en l'absence de l'architecte, c'est les aventuriers qui ont été élus « chefs » des ouvriers...

Stoneman a beaucoup réfléchi... il constate les dégâts, et est bien conscient qu'ils auraient été bien pires s'il n'y avait pas eu collaboration entre les PJs et les montagnards. De plus, si les aventuriers ont été justes et ont bien contribué à la défense du village, il commencera à avoir de sérieux doutes sur sa foi et les motivations du dieu-montagne... La façon dont les gobelins ont été tués indique une réelle soif de sang, un désir de mort qui dépasse la simple défense... Et si le dieu-montagne n'était pas le dieu bon et protecteur que l'on croit ?

Quoiqu'il en soit, Stoneman va s'approcher discrètement des personnages pour leur parler en privé. Il a peut-être une piste sur ce que sont devenus les disparus. Il pense savoir où ils se trouvent, dans une ancienne mine naine abandonnée depuis des siècles.

Les joueurs ont le droit de se méfier. L'information est donnée de manière intéressée : Stoneman sait que ces mines ne contiennent pas les personnes enlevées, mais espère que cela donnera suffisamment d'indications aux aventuriers pour qu'ils saisissent le danger et quittent la vallée. Ce faisant, il trahit involontairement le dieu-montagne, qui continue à réclamer des morts et du sang.

L'ACCES

Tout cela ressemble fort à un piège, et l'on testera ici la confiance que les personnages accordent au chef des montagnards. Si vous l'avez bien joué, il donnera l'impression d'être un leader charismatique, efficace, mais secret. C'est le poids de ce secret qui pourra empêcher les aventuriers de rentrer dans le gouffre étroit que Stoneman indique à cinq kilomètres de là. Il accepte de les guider lui-même jusqu'à l'endroit, mais son chemin s'arrêtera là. Selon lui, le gouffre s'enfonce profondément dans la terre, et rejoint plus bas les mines depuis longtemps ensevelies.

Il connaît l'endroit, car certains aventuriers des temps passés sont passés par ici pour piller les territoires nains. Il ne faut donc pas s'attendre au moindre « trésor »...

Dans le goulet qui mène dans les profondeurs, seules les personnes de petite taille se sentiront à l'aise. Les aventuriers de taille moyenne subissent un malus de 4 à toutes les actions physiques en raison de l'étroitesse du lieu. Ce malus peut être augmenté par le meneur si l'équipement porté est disproportionné. Quand aux personnes grandes, malheureusement, le voyage est impossible : elles devront rester à la surface...

Cette première partie est de la spéléologie. Chaque participant, en commençant par le dernier entré, doit faire un jet d'Escalade DD10. Un échec inflige 2 points de malus aux suivants, car le personnage aura perdu prise et menace le personnage situé immédiatement en dessous. Un échec amène également une perte de 1d4 points de vie.

Après ce premier jet, un deuxième jet selon les mêmes modalités devra être fait DD15, car la roche plus dure offre moins de prises, et un filet d'eau la rend glissante. Au terme d'une bonne heure de descente éprouvante, le premier explorateur débouchera dans une cavité dont le fond est situé 5 mètres plus bas... Il vaut mieux poser une corde pour pouvoir remonter, évidemment... un personnage pourra sauter (DD15, 1d4 points de dégâts en cas d'échec), mais la mine n'a plus qu'une seule sortie.

Dernier point : une fois en route, le groupe ne peut plus échanger les places. Il faudra remonter entièrement (Escalade DD15) puis refaire tout le chemin du début... La spéléologie, ça ne s'improvise pas.

LA MINE

Une fois dans le couloir de la mine, il n'y a guère de choix : l'un des côtés est complètement obstrué par un effondrement qu'aucun sortilège ne parviendrait à déblayer (du moins, à faible niveau). L'autre côté est à peine plus praticable. Il faut là aussi crapahuter par-dessus des pierres, se glisser dans des ouvertures assez étroites, ramper, etc.

Puis, ce sont les premiers embranchements, frustrants : la plupart du temps, le choix mène à un ébouli qui bloque tout accès. C'est finalement par

une ouverture étroite que l'on parviendra à poursuivre son chemin. À noter que les torches brûlent mal : l'oxygène est loin d'être correctement réparti.

Pendant le trajet, l'aventurier en queue de peloton pourra tenter un jet de Détection DD15. En cas de réussite, il s'apercevra qu'un bloc de pierre qu'il vient à peine de dépasser semble avoir disparu, comme évaporé. Aucune trace nulle part ne semble indiquer qu'il n'ait jamais existé. Un mystère de plus qui risque de faire trembler les plus claustrophobes.

Enfin, après un temps qui semble incroyablement long (alors qu'une seule heure est passée en réalité), les aventuriers débouchent dans un cul de sac élargi, visiblement déblayé. Ils découvrent alors la tombe de quelques nains, ensevelis ici depuis des siècles.

LE DERNIER REFUGE

Regroupés dans un coin de la pièce gisent un certain nombre de squelettes. Le temps a depuis longtemps fait disparaître la chair, mais les conditions atmosphériques ont quasiment momifié les corps. Il s'agit d'un groupe de 6 nains.

Des outils émoussés semblent indiquer que le groupe s'est retrouvé coincé dans cette pièce pendant l'effondrement de la montagne. Ils ont tenté de se libérer en essayant de dégager des rochers tombés, mais visiblement sans succès. Ils sont morts les uns après les autres, de faim, pour la plupart.

Mais chose beaucoup plus intéressante, il semblerait que ces nains aient laissé un héritage dans la caverne, un témoignage de ce qui leur est arrivé.



© Elisabeth Thiery



Ayant compris ce qui leur était arrivé (ils ont été ensevelis par la vengeance du dieu-montagne), ils ont tenté de laisser un message à ceux qui les trouveraient, non pas en langue naine, persuadés qu'ils étaient que leur race venait d'être maudite, mais sous la forme de scènes gravées grossièrement sur les parois.

Imaginer que ces nains ont travaillé sans relâche pour ces bas-reliefs, sans doute pour oublier leur faim et leur mort prochaine est assez poignant, en particulier si un nain est dans le groupe.

Le temps a lézardé ces gravures, mais l'on parvient tant bien que mal à découvrir les scènes suivantes (de gauche à droite) :

- La première partie montre un groupe de nains (dont un seigneur nain) venir à la rencontre d'un groupe d'humains. Le décor est montagnueux, même s'il n'y a que peu de détails visibles.
- Ensuite, on voit le même groupe nain entourant une pierre brillante (des traits sont dessinés pour évoquer l'éclat). Les humains sont à l'écart. L'un d'entre eux montre le sommet de la montagne, d'où s'élève une fumée.
- Le troisième panneau montre les nains et les humains se battant contre des gobelins. La montagne semble cette fois personnifiée par des yeux, sculptés de proche en loin. Dans le ciel, des oiseaux par centaines s'envolent vers la droite du mur.
- Le quatrième panneau montre les nains occupés à fêter leur victoire, tandis que les humains semblent en train de prier et de pleurer. Au milieu de la scène, une faune composée d'animaux de toutes tailles semble quitter la montagne (vers le spectateur).
- Enfin, le dernier panneau montre les nains en train de se battre contre des géants aux formes rudes. L'un d'entre eux se dresse face au roi des nains. Il doit mesurer au moins 10 mètres, si la représentation est à l'échelle. Son regard est furieux. Les hommes regardent le spectacle en riant. À l'écart se trouve un nain qui ne participe pas au combat. Il est à genoux et semble prier. Une inscription en vieux nain est gravée à côté de ce personnage : « *Ô, mon dieu, pourquoi n'avons-nous rien vu ?* ».

L'ATTAQUE

À peine les aventuriers ont-ils eu le temps d'observer ces gravures impressionnantes mais mystérieuses, que les murs semblent prendre du relief et se précipiter vers les aventuriers.

Alerté par le bruit des aventuriers, le dieu-montagne a compris que Stoneman désirait aider les étrangers à comprendre le danger qui les menace.

Or, cette alerte ne l'arrange pas du tout, car il ne souhaite laisser aucune chance aux étrangers. Rapidement, il a donc envoyé les deux créatures les plus proches des aventuriers pour les tuer, afin que la tombe des nains soit aussi celle des personnages.

Hasard malheureux, les personnages reconnaîtront rapidement les traits d'une des créatures comme étant ceux d'un des artisans disparus récemment. Le regard des hommes de pierre est noir et inexpressif, tout comme leur visage. Mais leurs coups, portés avec précision et inexorabilité, sont mortels. Le combat risque d'être très rude !

Hommes de pierre (2)

PDV : 60, Init -1, CA 20

Attaque : +10 (poings), dégâts d10+3

JS : Réf 0, Vig +4, Vol +4

Dons : Immunité contre la magie

Il faut absolument que ce combat soit difficile. Les personnages doivent imaginer qu'il reste dans la montagne des dizaines de créatures similaires. La peur doit marquer la fin du scénario...

◆ Le troisième signe

Les personnages, qu'ils aient compris ou non les scènes représentées sur le bas-relief, commencent sans doute à deviner ce que sont devenus tous les ouvriers disparus... et il faudra bien annoncer cette nouvelle au village.

Le retour risque d'être assez périlleux : alors que le groupe grimpe à nouveau par la corde laissée dans le boyau (ils y ont bien pensé, n'est ce pas ?), un tremblement plus fort que les autres vient secouer la montagne. De gros blocs de pierre se détachent de l'étroit passage, se morcellent en rebondissant contre les parois, et risquent sans doute de blesser les personnages (JS Agilité, DD20 ou 1d6 de dégâts).

Quoi qu'il en soit, le passage finit par s'obstruer partiellement : la voie de sortie est bouchée, mais à travers les interstices, on peut voir le ciel à l'extérieur. Du moins, on pourrait voir le ciel s'il n'était pas masqué par des dizaines d'animaux qui semblent passer dans le détroit en désordre, pris d'un vent de panique. Un observateur pourra reconnaître de nombreuses espèces, dont certaines ne devraient jamais se trouver si proche l'une de l'autre si ce n'est dans un rapport de chasseur/proie... La panique qui prend les animaux présage de terribles événements.

Comment sortir à l'air libre ? Un meneur souhaitant accélérer le mouvement pourra tout simplement permettre quelques jets de force pour dégager le passage, mais il serait plus intéressant de laisser monter la panique : la terre tremble de plus en plus souvent, et des bruits étranges filtrent jusque sous la terre : des geignements profonds, des chutes de pierre, etc.



Les joueurs doivent comprendre que quelque chose est en train de se dérouler au-dessus de leur tête, et donc, chercher à partir le plus vite possible, avant d'être enterrés vivants.

Un serpent tombé par un des interstices pourrait montrer la voie : mu par son instinct, il se glisse immédiatement vers une zone de la grotte qui vient de se fissurer montrant un passage qui ne demande qu'à être élargi.

S'ensuit une fuite à travers les corridors à demi éboulés de toute une cité naine. N'hésitez pas à dépeindre les cadavres écrasés de centaines de nains. N'oubliez pas non plus les couloirs débouchant sur des vides sans fond, des portions de galerie qui s'effondrent sur les personnages, le sol qui se dérobe pour laisser apercevoir le scintillement lointain d'une couche de lave, etc. En clair, ne laissez aucun répit aux aventuriers : dès qu'ils semblent se reposer, un nouveau danger vient les secouer.

Il est même possible qu'ils rencontrent l'un ou l'autre mort-vivant, toutefois aussi paniqué qu'eux, ou encore une créature draconique en fuite. Montrez également qu'il existe encore de nombreux trésors sous la montagne, mais faites en sorte qu'ils ne puissent en récupérer aucun (à moins que vous ne souhaitiez lancer un futur scénario en leur faisant ramasser un objet qui aura de l'importance par la suite).

Quoiqu'il en soit, les personnages arriveront bientôt dans un cul-de-sac : une galerie obstruée, et partiellement engloutie. Un jet de Perception DD15 suffira toutefois à reconnaître dans le lac un éclat qui rappelle la lumière du jour : ce lac souterrain n'est en fait que la continuité du lac de la vallée, et un conduit assez large assure le principe des vases communicants.

Il ne restera plus qu'un ultime jet de Natation (DD15 ou 10 si quelqu'un pense à emmener une corde pour aider les suivants) pour se retrouver à l'air libre, à quelques dizaines de mètres de la cathédrale...

LE REVEIL DE LA MONTAGNE

Le spectacle qui s'offre alors aux aventuriers est apocalyptique : la vallée est remplie de créatures de pierre, qui semblent courir après de faibles et pitoyables créatures humaines. Les ouvriers ont depuis longtemps abandonné le combat, et sont en train de courir vers le village. Les personnages auront peut-être compris qu'ils ne devraient guère y trouver d'aide, mais que faire, à part cela ?

Laissez les faire des plans de bataille, et lorsqu'ils auront retrouvé leur assurance, faites leur remarquer une créature qui se détache de la paroi de la montagne, vers le nord de la vallée : ce géant de plus de 10 mètres de haut donne un coup de pied dans un sapin, qui s'abat aussitôt dans le lac. La créature est massive, impressionnante, et chacun de ses pas fait trembler le sol... Le dieu de la montagne s'est réveillé...

La manière dont les choses vont se passer dépendra beaucoup des joueurs, mais s'ils ont été posés et se sont attirés les sympathies de certains villageois, voilà comment devrait se découper cette scène finale.

◆ Rassemblement

La première étape consistera vraisemblablement à se rassembler dans une zone défendable. La cathédrale semble un mauvais plan, d'autant plus que tous les ouvriers l'ont déjà fuie. Le village est la moins pire des alternatives...

La traversée de la vallée doit être périlleuse. Le principal danger pourrait venir d'une gargouille provenant du temple, mais qui a été animée magiquement.

Ses grandes ailes de pierre parviennent à la soutenir en l'air, même si ses manœuvres sont maladroitement et lentes. Quelques piqués devraient toutefois ajouter du piment à la fuite.

Gargouille (1)

PDV : 50, Init +2, CA 20

Attaques : +6 (2 griffes), dégâts d8
+4 (morsure), dégâts d10

JS : Réf +6, Vig +8, Vol +1

Dons : Immunité contre la magie, Attaques multiples
Particularités : si la morsure touche, la gargouille doit faire une deuxième attaque. Si elle réussit, la victime est entraînée dans les airs avant d'être lâchée à une altitude de 8 mètres environ.

La créature ne peut être touchée que par celui qu'elle attaque et ceux qui sont immédiatement à côté.

Les armes perforantes ne peuvent faire au maximum que 3 points de dégâts.

Arrivés devant les portes du village, les personnages se rendront compte que celui-ci est désert : tous les montagnards se sont réfugiés dans la forteresse de Stoneman. Les portes sont fermées... Des ouvriers tentent déjà de les forcer, mais en vain : quelques villageois se tiennent silencieux au-dessus des barricades, dont leur chef. Leurs visages n'expriment rien.

Les créatures de pierre semblent avoir pris du retard. Les personnages peuvent maintenant jouer leur va-tout, leur grande scène mélodramatique dans laquelle ils doivent convaincre Stoneman que sa cause n'est pas juste.



Cela doit être grandiloquent : les blocs de pierre volent, les ouvriers sont paniqués, un vent vient soulever des tonnes de poussière et au loin approche le dieu de la montagne.

En fait, Stoneman ne demande qu'à être convaincu : il commence à se rendre compte que le dieu est moins protecteur et plus conquérant qu'il ne croyait, et les sacrifices consentis lui semblent dépasser la mesure...

◆ Le sacrifice du prêtre

À moins que les personnages aient été particulièrement mauvais, les portes de la forteresse finissent par s'ouvrir... au grand soulagement des ouvriers qui se ruent à l'intérieur, avant de s'immobiliser aussi net : Stoneman fend la foule, et quitte sa demeure pour se porter vers les personnages.

« Il est temps que cette situation cesse de s'aggraver, et que le prêtre parle à son dieu...

Son regard déterminé ne vacillera pas tandis que ses pas le portent à la rencontre du dieu. Entouré de ses créatures de pierre, celui-ci s'immobilise à quelques pas du village.

- Ô Seigneur ! Commence Stoneman. Abrège ton courroux et pardonne aux étrangers de t'avoir dérangé. Comme les nains avant eux, ils ignoraient qu'ils te causaient du tort.

La voix du dieu ébranle alors les cœurs de tous les hommes présents, secouant de ses tons graves les boyaux, et provoquant chez les plus faibles une certaine nausée.

- Ceux qui ne me vénèrent pas doivent se soumettre ou mourir. Ton peuple est le peuple élu.

- Mais Seigneur ! Nous te vénérons car tu nous protèges. Mais les étrangers ne peuvent pas tous mourir : ils doivent apprendre à t'aimer !

- Ils me craindront ou mourront ! Je n'ai pas besoin d'un autre peuple élu. Ne t'oppose pas à mon courroux, et laisse mes enfants se repaître de leur vie !

Le Dieu fait un nouveau pas en direction du village, passant légèrement à côté de Stoneman visiblement épouvanté.

- Alors nous ne sommes que tes esclaves ? dit-il en levant les bras au ciel. Nous avons souffert des années auprès de peuples conquérants pour nous retrouver tes esclaves ? Où est l'amitié qui nous lie ? Où est le pacte entre les montagnards et toi ?

- Tu as protégé mon sommeil, prêtre, mais je suis maintenant éveillé. J'ai besoin de serviteurs, pas d'amis. Tu ne me sers à rien ! »

Et ce faisant, dans un grand geste rageur, le dieu balaie violemment Stoneman.

Emporté par les airs, son dernier envol est accompagné du cri perçant de sa fille, depuis les fortifications. Le corps du prêtre vient s'écraser au bas de la muraille, laissant une longue traînée de sang.

Cela semble également être le signal de l'attaque, car les créatures de pierre se ruent vers les humains, dans le but visible de les détruire jusqu'au dernier...

◆ Almia

Les aventuriers ont seulement quatre rounds avant que l'assaut ne se porte contre les murailles. C'est durant ces quatre rounds qu'ils doivent apprendre comment combattre le dieu et ses créatures... Évidemment, le combat semble perdu d'avance.

Plusieurs personnes peuvent leur livrer la solution :

- Si quelqu'un va voir dans quel état se trouve Stoneman, il s'apercevra que ce dernier s'accroche encore à de dernières bribes de vie. Il les gaspillera d'abord en se reprochant de s'être trompé, et en demandant pardon... mais finira par lâcher que la foi est la seule arme contre un dieu.
- Almia de son côté est déjà en train d'appliquer une partie de la solution : après avoir perdu un peu de temps à pleurer, sa volonté revient à la surface, et ses yeux déterminés n'ont jamais autant ressemblé à ceux de son père, tandis qu'elle exhorte son peuple à renier sa foi, à maudire ce dieu méprisable. Les montagnards ne parviennent pas à changer leur cœur rapidement, mais la mort de leur prêtre respecté achèvera de les convaincre. En l'espace de quelques instants, ils deviennent les ardents ennemis d'un dieu qu'ils ont cessé de respecter et qui a cessé de les protéger...

Mais cela ne suffira pas : même privé d'une partie de son appui, le dieu reste puissant. Il n'a plus guère besoin des humains.

Un prêtre dans le groupe comprendra rapidement que seul un autre dieu peut lutter contre le dieu de la montagne. Mais la foi individuelle n'est pas assez forte pour en appeler un, à moins que cette foi ne soit soutenue par un acte sacré, ou un lieu...

À bien y réfléchir, seule une prière solennelle dans la cathédrale, même inachevée, pourrait appeler l'aide d'un dieu. Et compte-tenu de la situation, cela fonctionnera de même avec n'importe quel divinité, car la cathédrale est un temple panthéonique, consacré aux divinités de Décimie.

Mais il reste un problème : la cathédrale se trouve de l'autre côté de la vallée...



◆ L'ultime prière

Il va falloir faire preuve d'héroïsme. L'objectif est d'amener vivants à la cathédrale un prêtre, un paladin, ou à défaut, un personnage croyant. Peu importe les sacrifices à faire pour y arriver : certaines personnes devront permettre cette fuite en détournant l'attention de l'armée et du dieu lui-même.

Laissez quelques secondes aux personnages pour prendre une décision. S'ils hésitent, montrez de la faiblesse, ou refusent, montrez-leur l'exemple : Almia a quitté la forteresse par une brèche ouverte par les hommes-pierres, et est en train de hurler pour attirer l'attention du dieu.

Sa situation devient rapidement désespérée, mais les personnages comprennent la manœuvre : en courant dans une direction, elle crée une brèche dans le flanc opposé... Les personnages peuvent encore se racheter en tentant de sauver la jeune fille, ou alors la laisser mourir ignoblement.

De toute façon, s'ils ne se décident pas rapidement, ils seront tous morts, submergés par une armée qui a la faculté de passer à travers les murs !

Bref, c'est le grand moment pour les personnages : repérez ceux qui sacrifieront leur vie, et soyez indulgents : qu'ils meurent au moins de manière très héroïque, en détruisant l'une ou l'autre créature avant d'être écrasés par le poing du dieu. Peut-être même parviendront-ils à le blesser, en arrachant un grand bloc de pierre.

Idéalement, il ne devrait rester à la fin que deux personnages vivants : le prêtre, et un ultime défenseur de la cathédrale. Reste à faire une prière pleine de ferveur... Mais cela ne nécessite aucun jet ! Néanmoins, si la prière est bâclée, les conséquences bénéfiques seront moins fortes (voir plus loin).

Hommes de pierre (40)

PDV : 60, Init -1, CA 20

Attaque : +10 (poings), dégâts d10+3

JS : Réf 0, Vig +4, Vol +4

Dons : Immunité contre la magie

Dieu-montagne (1)

PDV : 600, Init +2, CA 25

Attaque : +15 (poings), dégâts : d10+15

JS : Réf 0, Vig +30, Vol +30

Dons : immunités aux magies, aux poisons, aux maladies.

Maîtrise tous les sorts de clercs de la terre et de la destruction, mais ne peut lancer que jusqu'au niveau 6 (il est encore un peu faible après son réveil). De toute façon, il privilégie le corps à corps... c'est plus jouissif d'écraser ces tas de chairs molles...

◆ Compromis

Le reste n'est que légende ou histoire, suivant le crédit qu'apporteront les auditeurs aux récits ultérieurs : la cathédrale des cimes semble bientôt s'illuminer d'une intense lueur qui finira par étourdir tous les témoins.

Tous sentiront une présence emplir la vallée. Les créatures de pierre exploseront toutes les unes après les autres, tandis que le dieu invoqué reprendra les âmes de ses ouailles emprisonnées et corrompues dans la matière minérale. Bientôt, il ne reste que le géant de pierre, et la présence intangible et lumineuse.

Ce qui suit est interprété différemment suivant les témoins : pour les plus guerriers, il s'agit d'un combat. Pour les intellectuels, d'une forte discussion, débouchant sur un compromis. Les termes ne sont pas clairs, mais les conclusions sont sans équivoques.

Quand la lumière décroît et que les sens reprennent le dessus, le géant de pierre n'est plus là. Il a simplement disparu. Le silence s'engouffre dans la vallée, et soudainement, la cathédrale commence à s'effondrer. Au bout de quelques minutes à peine, il n'en reste qu'une masse indistincte.

Si la prière a été pleine de ferveur, les combattants PJs se réveilleront avec d'intenses douleurs, mais vivants. Hélas, les villageois, même repentis de dernière minute, ne se relèveront jamais, et si Almia est tombée, elle expirera sans doute dans les bras de celui dont elle était tombée amoureuse (si cela a eu lieu).

La vallée est chamboulée, mais le calme est revenu. Le dieu de la montagne a été renvoyé.

CONCLUSIONS

Le calme reprend dans le massif de Kerco, et la vie reprend ses droits. Les blessés pansent leurs plaies, on enterre les morts. Les ouvriers se recueillent sur les restes de la cathédrale, pris d'une foi nouvelle... Mais ce seront les personnages qui découvriront une plaque gravée, dans les décombres du temple :

« Et nulle pierre ne tiendra plus debout en ce lieu. Et nulle vie ne sera plus sacrifiée à la pierre ».

La cathédrale ne pourra jamais être bâtie, et cette nouvelle parviendra forcément aux oreilles du royaume d'Aubaine... avec des conséquences encore peu claires, car personne ne saurait plus réclamer un territoire qui appartient si clairement au dieu des montagnes.

Les montagnards repartiront certainement en exil, demandant asile à la Décimie... Quand aux personnages, ils auront rencontré deux dieux, et cela changera peut-être leur vision du monde...

