



Midnight : Scénario d'introduction

Un village trop tranquille...

Ce scénario est prévu pour servir d'introduction à la campagne "*La Couronne de l'Ombre*" publiée pour Midnight. Il est prévu pour un groupe de personnages de niveau 1 vivant au sein de la communauté Kurgune de Roc Durgis. L'optique de ce scénario est de faire découvrir l'univers de Midnight à de nouveaux joueurs tout en les intégrant et en les impliquant dans la vie de ce village isolé, avant de les lancer au cœur du tumulte de la campagne.

Résumé de l'intrigue

Il y a trois jours, Neelan "pied léger", un maraudeur Erenien, accompagné de Rurik et Ungart, deux nains barbares du clan Durgis, sont partis en expédition hors de l'enceinte de la cité afin de récolter des racines et des fleurs de yonglur pour le compte de l'herboriste du village, ainsi que pour relever les pièges posés par Neelan quelques jours plus tôt. Ils avaient également pour mission de patrouiller dans la montagne pour repérer tout mouvement de troupe suspect et se prémunir d'une attaque des forces de l'Ombre. Ils auraient dû être de retour le lendemain au petit matin, mais bizarrement ils ne sont toujours pas revenus. Woden Durgis, *dorthane* de Roc Durgis est inquiet. Il espère que ces disparitions ne sont pas liées au marché qu'il a passé avec la Reine-sorcière d'Erethor. C'est impossible ! Nul ne peut être au courant... Pourtant, au fond de lui, il redoute le pire.

En fait, le maraudeur et son escorte naine sont tombés dans une embuscade montée par un groupe d'une demi-douzaine d'éclaireurs orques envoyés en avant-garde de la légion orque sur le point d'attaquer Roc Durgis. Après le guet-apens, les orques abandonnent les cadavres aux charognes et se replient pour faire leur rapport. Comble de l'horreur, le maraudeur et Rurik ne tardent pas à se relever sous la forme d'*ungrals*. Succombant à la folie et à la confusion, ils décident de revenir vers Roc Durgis, mus par leur instinct qui leur dicte de prévenir le village de la menace qui rôde dans les montagnes, mais aussi par leur envie irrésistible de chair fraîche.

Les futurs héros en devenir (les PJ), sont chargés par le *dorthane* de retrouver la trace des disparus et de ramener les fleurs indispensables à l'herboriste du village. Ils ne tarderont pas à croiser sur leur route deux des trois disparus manifestement en mauvaise condition...

Un siècle s'est écoulé depuis qu'Izrador, l'Ombre au Nord, s'est abattu sur les peuples libres d'Eredane...

Le Royaume d'Eren agonise sous la botte des Seigneurs des Ténèbres et de leurs légions orques. Dans ces contrées occupées, il n'y a que deux options : se soumettre ou mourir.

Seuls le peuple nain à l'est, retranché dans les Montagnes des Kaladrunes, et les elfes à l'ouest, au cœur de la Forêt d'Erethor, résistent encore aux coups de boutoir des armées de l'Ombre. Mais pour combien de temps encore ?...

En ces temps de chaos et d'obscurantisme, rares sont les héros qui ont le courage et la volonté de s'opposer à l'Ombre...





Roc Durgis

Roc Durgis est un petit village Kurgun du clan Durgis situé au cœur des Montagnes des Kaladrunes, et comptant 273 âmes essentiellement naines; le village compte néanmoins une quinzaine d'humains (essentiellement Dorns et Ereniens, même si un ou deux Sarcosiens sont présents), une dizaine de dwarrows, une demi-douzaine d'halfelins et moitié moins de dworgs. Il y a même une jeune elfe des bois qui fut recueillie enfant (il y a une centaine d'années, au moment de la chute du Royaume d'Eren) lorsque sa famille fut massacrée dans les plaines de Borderen, au pied des Montagnes des Kaladrunes.

Le village est isolé, et la vie entre ses hauts murs est calme, voire monotone. Les orques qui bataillent sous la montagne s'aventurent rarement aussi loin à la surface. La vie à Roc Durgis est presque normale, même si Woden, le *dorthane*, sait que cette tranquillité est précaire. Un jour ou l'autre, les orques découvriront le village et il faudra fuir, tout abandonner et trouver refuge plus haut dans la montagne.

La communauté est dirigée par un **dorthane**, **Woden Durgis**, secondé dans sa tâche par une demi-douzaine de conseillers parmi les plus valeureux combattants du village, qui forment ce qu'on appelle le **dormut**, ou "conseil de pierre". Parmi les personnalités marquantes du village, on trouve:

- **Thorik, Wulgar, Barak, Roryn, Kondaar, Joyin**, membres du "conseil de pierre" et parmi les meilleurs combattants du village, des vétérans qui ont combattu pour la plupart lors des dernières batailles du Troisième Âge.
- **Grimack**, arcaniste nain et *maître du savoir*, gardien des traditions et de l'histoire de Roc Durgis.
- **Lavinia l'halfelinne**, l'arcaniste la plus puissante du village, également herboriste et guérisseuse. Lavinia enseigne son art à deux de ses enfants halfelins ainsi qu'à une jeune elfe des bois recueillie par le clan alors qu'elle n'était qu'une enfant. Elle est la première assistante de Grimack, le *maître du savoir* de Roc Durgis.
- **Neelan** "pied léger", maraudeur expérimenté et chasseur émérite.
- **Dunkan**, surnommé "Dunk", maraudeur nain et ancien élève de Neelan.

Roc Durgis est un ancien avant-poste Kurgun du clan Durgis, autrefois point de jonction entre le comptoir des chutes Kurguns situé à trois jours de marche en aval, et les mines Durgis de La Veine d'Argent, situées à cinq jours de marche au Nord-Est. Autrefois, c'était une route commerciale très prisée des négociants gnomes et dorns, et ce, jusqu'à la deuxième moitié du Troisième Âge, avant que l'Ombre ne lance sa dernière offensive.

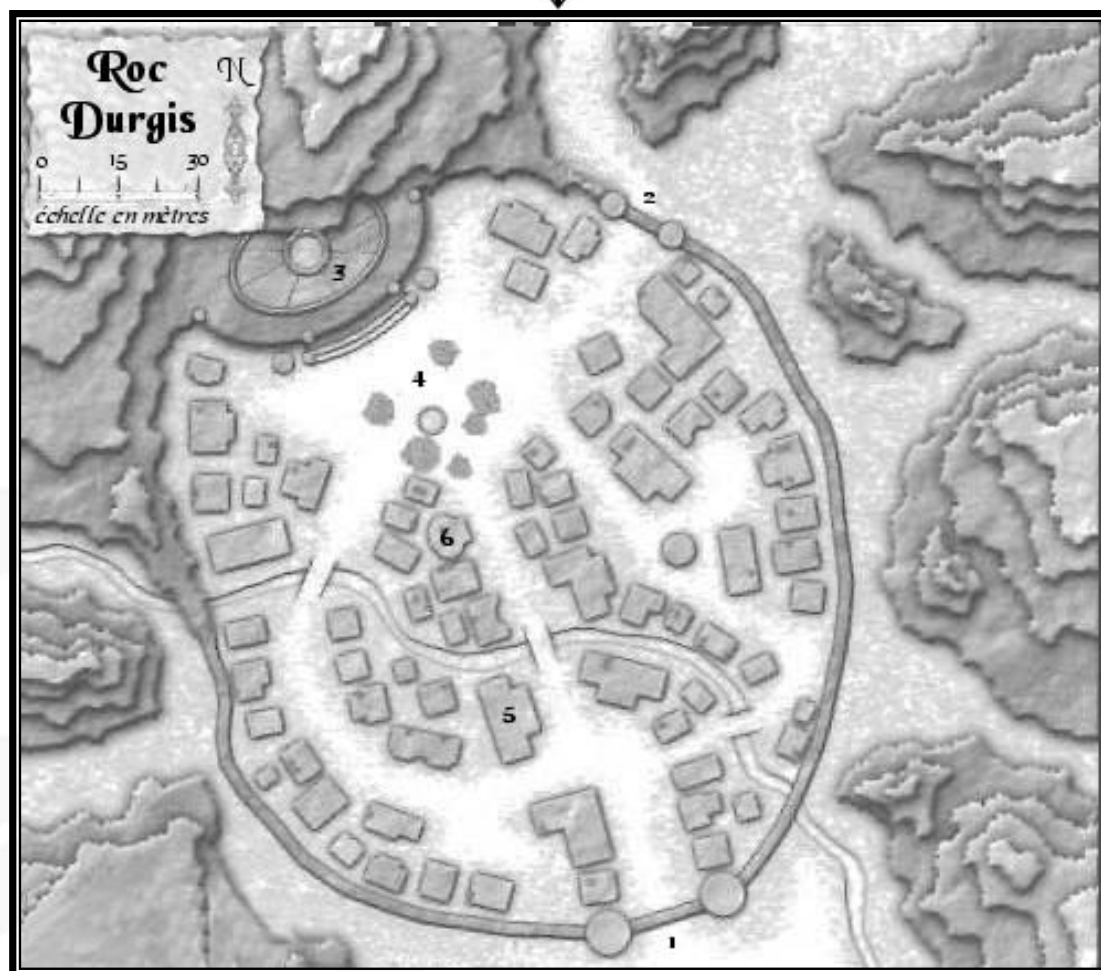
Le Roc, comme l'appellent ses habitants, est entouré d'un mur impressionnant, une enceinte taillée en grande partie à même la roche dans les escarpements qui s'élevaient autrefois sur le site, le reste ayant été bâti pierre par pierre. Ce mur d'enceinte mesure près de 9 mètres de haut, avec une large base qui s'affine vers le sommet pour atteindre néanmoins 1,5 mètre d'épaisseur. Une large ouverture circulaire de plus de 5 mètres de diamètre s'ouvre à l'extrémité Sud du mur d'enceinte. Un énorme disque de pierre ouvragé et couvert de gravures de plus de 2 mètres d'épaisseur ferme le passage en roulant le long d'une rainure. La forme de l'ouverture qui adopte celle d'un disque lorsque la porte est grande ouverte pour ensuite se réduire à celle d'un croissant lorsqu'elle se ferme, rend hommage, tout comme les motifs qui ornent la lourde porte de pierre, au Père Soleil et à la Mère Lune. Une seconde porte circulaire, plus petite (environ 3 mètres) mais tout aussi ouvragée, s'ouvre dans la partie Nord du mur d'enceinte.

Le petit village fortifié, construit à flanc de montagne, est dominé par un Donjon de pierre construit à même la roche sur quatre niveaux, et qui accueille en son sein l'Antichambre des Héros, la Salle du conseil, les quartiers de Woden, le *dorthane*, et ceux de Grimack, le *maître du savoir*.

La montagne à laquelle *Le Roc* est adossé est truffée de passages et de galeries secrètes que ses habitants connaissent bien. Les enfants de Roc Durgis jouent en effet depuis longtemps à un jeu qu'ils appellent **Trou de Marmotte**, et qui consiste à se rendre d'un point à l'autre du village et de ses alentours en utilisant les passages dérobés et les sentiers cachés. Une demi-douzaine de ces passages permettent d'entrer et de sortir de manière discrète du village et de déboucher quelques centaines de mètres plus loin à l'extérieur de l'enceinte. Les accès à ces passages sont très bien dissimulés par des rochers épais d'apparence naturelle, commandés par un mécanisme que seuls les nains, les dworgs ou ceux qui ont toujours vécu à Roc Durgis, peuvent déceler. Les passages en eux-mêmes sont conçus pour la stature naine, et obligent ceux qui mesurent plus de 1,60 mètre à avancer courbé (une créature grande et de stature imposante, tel qu'un orque, serait grandement gênée pour évoluer dans de tels boyaux).

Un petit cours d'eau, affluent de la rivière Carina qui forme les chutes Kurguns, coupe le village et l'alimente en eau. Il prend sa source au cœur des glaciers de la montagne et ses eaux sont fraîches et claires.





Légende:

- 1- Porte Principale (Porte Sud)
- 2- Porte Nord
- 3- Donjon
- 4- Esplanade
- 5- Comptoir et réserve principale de nourriture du village
- 6- Lavinia, arcaniste et herboriste halfelinne

Le Donjon (3)

Au cœur du Donjon se trouvent plusieurs salles d'importance qui régissent la vie quotidienne du village et les traditions naines. Le Donjon est divisé en quatre niveaux, dont le premier (le plus bas), est surélevé par rapport au reste du village, et accessible via une volée de marches qui partent de l'esplanade. Hormis les salles décrites ci-dessous, le Donjon comprend également une armurerie près de la Salle du Conseil et les quartiers des membres de celui-ci, dans la partie orientale du donjon. Plusieurs accès aux passages secrets qui truffent la montagne se cachent dans les anfractuosités et les ombres des couloirs du Donjon.

- **L'Antichambre des Héros.** Située au cœur du Donjon, c'est une grande pièce circulaire dont le plafond bas est soutenu par 12 colonnes de pierre disposées en cercle. Les piliers sont couverts de pictogrammes dans la langue ancienne des nains, relatant l'histoire et les hauts faits du clan Durgis et de Roc Durgis en particulier. L'un de ces piliers porte, gravé dans sa pierre, la longue liste de noms des fils et des filles de Roc Durgis tombés au champ d'honneur. Les murs, et les alcôves qui les creusent, arborent de nombreux objets, artefacts et œuvres naines dont la valeur historique pour le clan est incommensurable: armes en mithral, armure ayant appartenu à un héros nain, ouvrages aux pages métalliques, quelques vieux parchemins, objets d'art en or et nombre de gravures sur pierre.



- **La Salle du Conseil.** C'est dans cette grande salle rectangulaire, située au premier niveau du donjon, près de l'Antichambre des Héros, que se réunit le *dormut*, ou "conseil de pierre". Les membres de ce conseil prennent place autour d'une longue table de pierre ovale couverte de gravures et de motifs stylisés en l'honneur de Père Soleil et de Mère Lune. Le *dorthane* prend place en bout de table dans un grand fauteuil de pierre.
- **Les quartiers de Woden, *dorthane* de Roc Durgis,** occupent le dernier niveau du donjon.
- **Les quartiers de Grimack, *maître du savoir* de Roc Durgis,** occupent le troisième niveau du donjon. Grimack passe la majeure partie de son temps dans l'Antichambre des Héros, ou dans le petit atelier d'herboristerie, qui sert aussi de salle d'étude, qui se trouve sous ses quartiers au second niveau du donjon. Lavinia l'arcaniste halfelfinne lui tient bien souvent compagnie et l'aide dans ses préparations, lui servant tout à la fois d'assistante et de mentor.

Un *dorthane* inquiet

En ce début de matinée terne et grise, les PJ sont convoqués par Woden, *dorthane* du village, dans le donjon à flanc de montagne. Les PJ sont conduits par Wulgar, membre du "conseil de pierre" jusqu'à Woden. Lorsque les PJ entrent dans la Salle du Conseil où le *dorthane* les attend, ils le trouvent plongé dans l'étude d'un long étui de cuir couvert de runes dorées. A leur entrée, il pose l'étui sur la table devant lui et vient à la rencontre des PJ. Il fait très sombre dans la pièce, seulement éclairée par deux petites meurtrières dans le mur et un candélabre à trois branches au milieu de la longue table.

"Ah, vous voilà ! Bon ne perdons pas de temps, j'ai besoin de vous pour retrouver Neelan, Rurik et Ungart. Ils sont partis il y a trois jours pour récolter des plantes pour le compte de Lavinia la guérisseuse et pour patrouiller dans la montagne. Ils devraient déjà être de retour. A vrai dire, ils auraient dû être de retour hier matin. Je suis inquiet, Neelan est un maraudeur expérimenté et ça ne lui ressemble pas. J'ai peur qu'il ne leur soit arrivé quelque chose. J'espère seulement qu'il ne sont pas tombés dans une embuscade. Il faut les retrouver, je veux en avoir le cœur net."

*"Lavinia a besoin de **fleurs yonglur** pour soigner le petit Gurkan. Il a été mordu par un serpent-roc il y a une semaine et il s'affaiblit de jour en jour. L'élève de Lavinia va vous accompagner pour vous aider à reconnaître cette fleur."*

"Il faut faire vite, prenez ce dont vous avez besoin dans la réserve et sortez par le passage au bout du couloir de l'Antichambre des Héros; c'est par là que sont passés Neelan et son escorte."

Une promenade de santé ?

Le passage secret au fond du couloir oriental, au cœur des quartiers des membres du conseil, est dissimulé derrière une colonne ouvragée et quasiment indiscernable par quiconque ne connaît pas son existence (test de Fouille DD30). Le passage mène au complexe de galeries secrètes qui truffent la montagne.

Au bout d'une vingtaine de minutes de cheminement dans ces passages étroits, les PJ débouchent dans une petite grotte naturelle à quelques centaines de mètres à l'Est du village.

Tout maraudeur (voire roublard) présent dans le groupe connaît le chemin suivi par Neelan, pour l'avoir accompagné par le passé alors qu'il était son élève. Un guerrier ou un barbare nain du village peut également l'avoir escorté lors d'une patrouille. Les PJ suivent un petit sentier au fond d'une vallée encaissée, avant de déboucher sur les contreforts herbeux et parsemés de conifères de la montagne.

Tout au long du chemin, les PJ ne repèrent ni marques, ni traces de passage des disparus.

A la tombée de la nuit, les PJ atteignent un petit ruisseau aux eaux rapides provenant de la fonte des glaciers. Dans les plantes et les fleurs qui poussent sur les berges, un PJ réussissant un test de Survie (Montagnes) ou Profession (Herboriste) peut repérer (DD15) quelques fleurs aux pétales rouge vif et à la tige couverte d'épines, dégageant des fragrances épicées; il s'agit bien sûr des fameuses **fleurs de yonglur** dont a besoin Lavinia.

Non loin une petite grotte naturelle perce la pente abrupte d'un contrefort et peut servir d'abri pour la nuit (tout personnage réussissant un test de Survie (Montagnes) DD10 sait que parcourir la montagne de nuit est dangereux en raison des prédateurs et surtout en raison des orques que l'on rencontre principalement la nuit).

S'ils décident néanmoins de poursuivre leur route de nuit, ne pas hésiter à leur faire peur en les confrontant à des ombres inquiétantes, des grognements et des cris déchirants de bêtes sauvages (il faut leur donner le sentiment qu'ils ont eu de la chance cette nuit...)



Une Ombre dans la nuit...

Au cours de la nuit – que les PJ aient décidé de s'arrêter pour la nuit ou non – l'un des PJ (celui qui monte la garde s'ils se sont arrêtés, ou l'éclaireur s'ils continuent leur chemin de nuit) croit apercevoir deux petites billes lumineuses au cœur des hautes herbes (test de Détection DD10). Si l'un des PJ s'approche, une petite créature humanoïde, frêle et vêtue d'amples guenilles détale en courant dans l'obscurité.

Il s'agit d'un jeune Lutin des hautes-terres un peu trop curieux, qui s'est éloigné de son terrier (cf. *Créatures de l'Ombre*, p.45-46). Ces petites créatures peureuses ne sortent que la nuit venue et fuient le danger dès qu'il se présente. Si les PJ se lancent à sa poursuite, ils ne devraient pas avoir trop de mal à le rattraper, le petit lutin paniqué finissant par se blottir contre un rocher en pointant une petite dague vers eux d'une main tremblante tout en pleurnichant.

"Non pas tuer ! Non ! N'approchez pas ! Laissez Faen !"

Maintenant qu'ils ont le temps de l'examiner, les PJ découvrent une petite créature sensiblement de la taille d'un halfelin à la peau pâle comme la lune, et dont le corps frêle est surmonté d'une tête trop grosse aux oreilles pointues et aux yeux globuleux emplis de larmes. D'amples vêtements en patchwork flottent sur le corps malingre.

Si les PJ parlementent et se montrent conciliants et amicaux avec lui, il se calme et range sa petite dague. Il leur révèle alors son nom: *"Faen, les hommes nous appellent lutins des hautes-terres"*. S'ils le questionnent, Faen se révèle affable et curieux, leur posant de nombreuses questions sur leurs origines et la raison de leur présence ici. Il répond systématiquement comme s'il parlait au nom de toute sa tribu (*"nous nous cachons de l'Ombre",...*). Il peut fournir quelques renseignements intéressants:

- En effet, ils ont vu passer un grand homme avec deux petits hommes larges il y a quelques lunes.
- Des rejetons de l'Ombre ont été aperçus dans les montagnes ces derniers temps.

En outre, si les PJ n'ont pas trouvé de **fleurs de yonglur** et qu'ils lui demandent où en trouver, il les mène au ruisseau et leur montre les fleurs. Enfin, le petit lutin reconnaissant leur remet un fétiche majeur (Bonus de chance de +4 à un test de Discrétion).

Si les PJ tuent cette créature sans défense, ils ne bénéficient d'aucun PX.

Faen, Lutin des hautes-terres (m)

Expert N1, FP ½, humanoïde de taille P

DV 1d6+1 (4 pv), Init +1, VD 9m

- CA 14 (contact/pris au dépourvu 12)

- Att dague (+0 corps à corps 1d3-1 & poison paralysant léger: jet de Vigueur DD15 ou hébètement pour 2d4 rounds)

AL NB; JS Réf +4, Vig +1, Vol +4

For 8, Dex 12, Con 11, Int 15, Sag 10, Cha 11

Particularités: Vision dans le noir (18m)

Compétences: Artisanat (poterie) +9, Artisanat (sculpture) +6, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux +5, Discrétion +5, Survie +7

Don: Talent (poterie)

Possession matérielles: gilet de cuir, dague en os (4 doses de poison), fétiche mineur (+1 JS Réf/1min.), fétiche majeur (+4 en Discrétion)

Retrouvailles au cœur de la brume...

Le lendemain matin, à l'aube, alors que les PJ reprennent leur route dans le brouillard matinal qui recouvre les pentes, ils distinguent bientôt deux silhouettes qui marchent d'un pas mal assuré dans leur direction. L'une des silhouettes semble humaine, tandis que l'autre, plus petite et plus large ressemble à celle d'un nain.

Des nappes cotonneuses de la brume émergent Neelan et l'un des nains de son escorte (Rurik). Ils semblent bien mal en point, et portent de nombreuses blessures qui témoignent d'un violent combat. Fichée dans la poitrine du nain, on peut voir l'empennage d'une flèche profondément enfoncée. Neelan prend appui sur un long bâton pour avancer en claudiquant.

"Les orques... Ils nous ont tendus une embuscade...Il faut prévenir Woden..."

Quand les PJ arrivent à leur niveau, ils réalisent qu'il y a un problème: même sans connaissances médicales, le crâne ouvert de Neelan et ses nombreuses blessures devraient l'avoir terrassé et la flèche plantée dans le torse de Rurik l'a tuée à coup sûr !

S'ils ne les attaquent sur le champ, les PJ peuvent engager une courte discussion avec Neelan, tandis que Rurik leur lance des regards sombres tout en soupesant sa hachette *urutuk*.

Il peut leur raconter vaguement les circonstances de l'embuscade:

"Ils nous sont tombés dessus dans la tour en ruines de Ruidanok. Ils nous attendaient... probablement des éclaireurs orques... Il faut prévenir Woden... Renforcer les défenses..."

Bientôt, la folie et l'appel du sang prennent le dessus, et Rurik se lance à l'assaut du PJ le plus proche après l'avoir fixé de ses yeux morts quelques secondes. Neelan, un temps décontenancé (il est surpris et considéré comme pris au dépourvu, il n'agit pas au cours de ce round), se lance à son tour dans la bataille en faisant des moulinets de son bâton (à lames...).

Neelan "piéd léger" (Ungar)

Erenien (m) ex-Maraudeur N3
Mort-vivant (Affamé) de taille M, FP4
DV 3d12 (20 pv), Init +7, VD 9m
- CA 17, cuir (contact 12 / pris au dépourvu 15)
- griffes (+5, 1d6+3)
- bâton (+5, 1d6+2 ou +3/+3, 1d6+2/1d6+2)
- bâton lames (+5, 1d8+2 ou +3/+3, 1d8+2/1d8+2)
AL NM; JS Réf +3, Vig +4, Vol +2
For 14, Dex 15, Int 11, Sag 13, Cha 10
Particularités: Vision dans le noir (18m),
Immunité contre les coups critiques/dégâts non létaux, Immunité contre les effets mentaux,
Immunité contre la paralysie/sommeil/poison/étourdissement
Capacités Maraudeur: Limier, Prospecteur, Sens du danger
Compétences: Connaissances (nature) +7,
Déplacement silencieux +6, Détection +4,
Discrétion +6, Survie +6
Dons: Science de l'Initiative, Combat à 2 armes, Discret, Vigilance
Possession matérielles: armure de cuir, bâton à lames, étui de dague vide

Rurik (Ungar)

Nain Kurgun (m) ex-Barbare N1
Mort-vivant (Affamé) de taille M, FP2
DV d12 (9 pv), Init +1, VD 9m
- CA 16, cuir (contact 11 / pris au dépourvu 15 / Rage: CA -2)
- griffes (+4, 1d6+4 / Rage: +6, 1d6+7)
- *urutuk* (+4, 1d6+3 / Rage: +6, 1d6+5)
- *urutuk* lancé (+2, 1d6+3)
AL NM; JS Réf +1, Vig +6, Vol +1
For 16, Dex 13, Int 12, Sag 9, Cha 9
Particularités: Vision dans le noir (18m),
Immunité contre les coups critiques/dégâts non létaux, Immunité contre les effets mentaux,
Immunité contre la paralysie/sommeil/poison/étourdissement
Capacités Barbare: Déplacement accéléré, Rage (For +4, CA -2)
Compétences: Escalade +6, Déplacement silencieux +1, Discrétion +1, Saut +3, Survie +6
Don: Attaque en puissance
Possession matérielles: armure de cuir, hachette *urutuk*

La Tour de Ruidanok

La tour de Ruidanok est une ancienne tour de guet Kurgune abandonnée depuis des siècles et réduite à l'état de ruine, située à une journée de marche au sud-ouest de leur position actuelle. Si les PJ décident de s'y rendre, il ne faut pas hésiter à les inquiéter en insistant sur le silence pesant qui règne lorsqu'ils approchent des ruines. S'ils optent pour une approche discrète (ce qui serait beaucoup plus prudent, sachant que leurs prédécesseurs sont tombés dans une embuscade), ils ne détecteront rien de particulier, même si l'endroit semble anormalement calme. L'air semble lourd de menaces et le ciel gris et bas ne présage rien de bon.

Le tas de pierres qui délimite désormais l'emplacement de l'ancienne tour de guet surplombe une vallée encaissée entre les montagnes, parsemée de monticules rocheux et d'une végétation rabougrie battue par le vent.

Si les PJ approchent de la tour de Ruidanok, ils découvrent le corps décapité d'Ungar, le second nain de l'escorte du maraudeur Erenien. Ses armes ont disparu, mais les nombreuses traces de blessures qu'il porte montrent qu'il a vendu chèrement sa peau. Les traces sanglantes d'un violent combat sont visibles aux alentours.

Les PJ ne détectent aucune présence dans la zone, et ils ne peuvent suivre aucune trace sur ce sol rocailleux (les éclaireurs orques ayant en outre pris soin d'effacer leurs traces avant de quitter la zone pour faire leur rapport; seul l'un d'eux est resté en retrait mais n'intervient en aucune façon, se contentant d'observer la scène à bonne distance, dissimulé dans les hauteurs et prêt à battre en retraite dans la montagne).

Funestes Hérauts

La route du retour se déroule sans encombres. Selon que les PJ se sont rendus jusqu'à la tour de Ruidanok ou non, elle leur prendra plus ou moins de temps: entre presque une journée et demi et deux jours et demi selon le cas (à raison de 8 heures de marche par jour, soit 10 heures ou 18 heures de marche).

Ils peuvent aussi réduire la durée du trajet en ayant recours à la *marche forcée* (toutes les heures au-delà de 8 heures de marche: test de Constitution DD 10 + 1/heure supplémentaire. Échec: 1d6 points de dégâts non létaux et PJ *fatigué*: il ne peut ni courir, ni charger, For & Dex -2 / repos 8h pour récupérer).

Quand les PJ arrivent au village (en passant par les passages souterrains ou par la porte Nord), ils sont rapidement conduits jusqu'à Woden au cœur du Donjon, tandis qu'à l'extérieur la foule se rassemble pour venir aux nouvelles. L'état dans lequel ils reviennent laisse présager le pire, et l'inquiétude se lit sur les visages. Seul Grimack est présent à ses côtés.

Woden ne dit rien et écoute les PJ d'un air sombre, presque résigné. Curieusement il ne semble pas surpris. Il prend bientôt la parole, l'air grave:

"J'ai encore besoin de vous. Une mission de la plus haute importance. J'avais prévu d'y envoyer Neelan... (il frappe deux coups brefs sur le sol avec le manche de sa hache, aussitôt imité par Grimack qui frappe le sol du talon à deux reprises; il s'agit d'une tradition naine envers les défunts qu'on honore en faisant résonner la terre). Vous me semblez désormais les plus aptes à l'accomplir. Dunkan vous accompagnera pour vous guider jusqu'à votre destination. Il s'agit de vous rendre aux chutes Kurgun pour y rencontrer un groupe d'étrangers, des rebelles, qu'il vous faudra ramener ici à Roc Durgis."

"Prenez un peu de repos, des vivres et allez voir Lavinia pour qu'elle soigne vos blessures. Vous prendrez la route demain à l'aube. Le temps presse... Que les esprits de la montagne vous soient favorables !..."

Sur ces mots, Woden quitte la pièce suivi de Grimack, laissant les PJ seuls dans la Salle du Conseil.

À suivre...

La Couronne de l'Ombre



Crédits: Un petit scénario écrit par **Zool**.

Certaines informations et le plan de Roc Durgis sont issus de la campagne **La Couronne de L'Ombre** publiée en V.O. par Fantasy Flight Games (FFG) et en V.F. par **Black Book Editions (BBE)**.