

# LE GARDE FORESTIER

## PARTIE 1 – INTRODUCTION

C'est par une journée pluvieuse de fin d'été qu'arrivent les aventuriers à La Croisée. Célèbre village du centre des Terres Elfiques, La Croisée est le rendez-vous idéal des aventuriers de toutes sortes. C'est au poste touristique du Plateau Kazidran que les compagnons de voyage seront accueillis par Jacob, vite reconnu comme le Dragon d'Or libéré jadis de sa prison de feu du Marais de Baptiste. Ce dernier aura bien des choses à dire aux aventuriers et fera le nécessaire afin de les familiariser avec le village qui engage sa foi envers **Kazidrir**, le *Dieu Mineur des Voyages et des Aventures* (Élémentaire de Terre et ainsi un petit-fils d'Olienkar soit dit en passant).



Symbole de Kazidrir

Dieu Mineur des Voyages  
et des Aventures

Parmi les institutions de l'endroit, nous retrouvons l'Auberge et Taverne « Du Buveur de Lait ». Au cœur même de la bourgade, cet endroit offre un mur complet aux aventuriers, aux employeurs et à tous les chercheurs d'aventures ou de ressources. Il faut dire que le mur est un ramassis de toutes sortes de quêtes pour les plus ou moins expérimentés! À travers le brouhaha de l'auberge et des petites annonces, Églantine et Kivran (toujours pris sous sa forme de garou sanguinaire), trouveront quelques annonces intéressantes pour le groupe. Voici l'une d'entre elles :

### POUR LES AMANTS DE LA NATURE QUI PLEURENT DEVANT LES INJUSTICES

JE SUIS À LA RECHERCHE DE QUELQUES AVENTURIERS PRÊTS  
À REDONNER ESPOIR À UN DRUIDE.

VOIR ULYSSE, L'APPRENTI AU KIOSQUE DE L'HERBORISTE  
(PLACE PUBLIQUE)



Dans leur journée de magasinage et d'exploration, Kivran et Églantine iront se renseigner auprès du kiosque d'herboristerie afin de prendre contact avec Ulysse. Une fois sur place, le propriétaire, Gustav Petit-Pied, aura beaucoup de mal à contenir son étonnement face à la demande. C'est avec difficulté qu'il donnera les reines du commerce à son fils, Erménégilde, pour le reste de la journée.

Le nain amènera les deux aventuriers à sa maison afin qu'ils fassent une brève connaissance avec Ulysse. Ce dernier, maintenant vieux et alité, en est à ses derniers instants de vie. C'est avec confusion que Gustave les informera du fait que cette annonce date de plus de 100 ans et qu'elle avait été enlevée et brulée suite aux événements subis par son père.

\*\*\*

Ulysse Petit-Pied était un ermite de nature. Herboriste et druide de profession, il fuyait comme la peste les bourgs et les trop grosses agglomérations. Dans sa cabane au nord de La Croisée, en plein bois, il vivait de ses récoltes et de son don d'herboriste. Mettant de côté son anti sociabilité, il pouvait se permettre d'être apprenti au kiosque de La Croisée et ainsi mettre de côté tous les marks gagnés afin de nourrir un de ses rêves : avoir sa propre réserve.



**Symbole de Thamior**

Dieu Mineur des Élevages  
et des Récoltes

Ulysse rencontrera sa femme à La Croisée et cette dernière l'aidera grandement à vivre en société. Ils auront des enfants, dont Gustav, le plus jeune de la famille. Petit à petit, le druide acheta des terrains autour de sa cabane afin d'y protéger la faune et la flore. La famille vivait en harmonie avec la Nature et le Dieu prié par Ulysse, **Thamior**, *Dieu Mineur des Élevages et des Récoltes*.

Sa plus grande fierté fut les nombreuses familles d'ours bruns qui y lieu domicile avec aisance. Ces bêtes sont un classique dans les terres nordiques. D'un naturel farouche, les bêtes trouvaient en la réserve d'Ulysse un havre de paix tel les écrits de Thamior le suggèrent – en harmonie avec la Nature qui l'entoure. Le druide pouvait considérer les ours de sa réserve comme des alliés, libres, mais à la fois un « élevage » en soi. On donna même à Ulysse le sobriquet de « Garde Forestier ».



Incapable de méchanceté, le druide fut malheureusement aux prises d'une grande calamité : les braconniers. Le cheptel d'ours attira ces derniers et Ulysse perdit alors le contrôle face aux mécréants. C'est alors qu'il se tourna face aux aventuriers de passage à La Croisée et mis l'annonce en question.

Petit à petit, Ulysse perdra officiellement ses terrains. Des pièges multiples seront installés par les braconniers et les quelques courageux inexpérimentés qui tenteront d'aider le nain s'avoueront vaincus. Puis, un jour, Ulysse n'eut guère le choix d'abdiquer. Son territoire, acheté, mais aucunement protégé par qui que ce soit, tomba aux mains de ses adversaires. Le nain se résigna à protéger sa famille et quitter le bois qui l'avait vu naître. Revenu à La Croisée, le père de famille tomba malade et ne se remit jamais vraiment de sa peine.

L'annonce affichée au tableau du Buveur de Lait fut alors enlevée et brûlée par le druide en perdition. Gustav se souvient bien de la scène, comment oublier ?

\*\*\*

Comme le vieux nain était dans son sommeil d'après-midi, Gustav invita Églantine, Kivran et ses compagnons à passer vers 18-19hres. Il aurait le temps d'informer son père de la quête et les aventuriers pourront ainsi faire connaissance avec Ulysse et lui poser quelques questions.

Vive d'esprit et informée sur la Nature et ses entités célestes, Églantine fera rapidement un lien entre l'histoire de vie d'Ulysse et un Prince Divin du nom d'**Albedor**, le *Prince des Forêts* et fils d'**Olienkar**. Ce dernier était un ermite vivant en pleine Nature. Il rencontrera une femme, Helind'aa qui lui montra les bienfaits de la société. De leur union naîtra **Thamior**, le Dieu Mineur tant prié par Ulysse. Le lien serait-il assez fort entre le nain et Thamior afin que ce dernier lui offre la chance d'enfin conjurer le mal qui l'affecte depuis tant de temps ? Et ce, par l'entremise des aventuriers en quête de reconnaissance d'Olienkar ?

Une fois les autres aventuriers au courant de la quête, ils se présenteront tous à la porte de Gustav le soir même. Face au groupe, le nain fut satisfait de voir qu'ils semblent assez forts pour une telle entreprise. Églantine et Kivran entreront seuls dans la maison, libérant les autres compagnons pour le souper.

Assis sur une chaise, le vieux nain recourbé ne fit pas de cas de l'état de Kivran. Gustav dit alors qu'à l'époque de sa maison dans les bois, Ulysse connaissait bien les garous de la région et les relations étaient assez harmonieuses.

Ulysse répondit à quelques questions, mais du lot, une constatation fatale ressortit : toutes les légendes entourant Thamior et ses bienfaits tournent autour d'une dernière volonté. Bref, le nain sait que peu importe l'issue de cette quête, il rejoindra bientôt Elmalla et les chemins de Porten'gar.

Malgré la tristesse du constat, Églantine rassurera la famille et démontra un respect sans borne face au vieil Ulysse. Ce dernier, fatigué, mais reconnaissant, remercia les aventuriers et fut manifestement content de voir qu'enfin son annonce, même si elle fut jadis détruite, trouve réponse par des aventuriers compétents.

Les aventuriers obtiendront quelques détails sur l'endroit de l'ancienne cabane du druide et des indications sur la « Forêt de Maître Uteg », truffée de pièges de toutes sortes.

C'est le lendemain matin qu'ils s'engagent à partir et mettre fin à l'injustice.

## PARTIE 2 – DEHORS LES INTRUS !

Ralentis par une autre mission, les aventuriers ne pourront guère partir le lendemain matin comme prévu. C'est le surlendemain qu'ils se mettront en route vers la Forêt de Maître Uteg.

Guidée par son instinct et ses connaissances de la région, Églantine n'aura pas de difficulté à retrouver un ancien chemin forestier, perpendiculaire à la route principale. Il est clair pour elle que cette voie mène à la forêt recherchée et, éventuellement, à l'ancienne habitation d'Ulysse.

Camouflé dans les arbres renversés, le chemin n'est pas évident à suivre. Après une bonne heure de marche désordonnée, les aventuriers entendront des bruits de pas et une voix disant «  **Ils sont là... Les intrus sont entrés dans la zone.** » Se préparant à combattre, ils ne rebrousseront pas chemin et continueront à avancer sur le chemin de manière plus alerte. Rien ni personne ne semble être dans les parages...

Un peu plus loin, un bruit assourdissant viendra faire peur à quelques compagnons de voyage, dont Argèle. Ils savent maintenant que la région est protégée par de fortes illusions qui peuvent avoir des effets néfastes sur les intrus qui passent par là. Plus ils avancent, plus ils risquent d'être témoins de phénomènes ou d'attaques puissantes. Après quelques minutes afin de reprendre leurs esprits, ils décident alors de continuer leur chemin.

C'est alors que des flèches passeront à quelques centimètres des aventuriers, en blessant même quelques-uns au passage. Toutefois, les observations ne permettront pas de trouver les flèches ou même de découvrir l'endroit où elles auraient pu être lancées. Les illusions semblent de plus en plus convaincantes et quasi réelles à mesure de leur avancée.

C'est rendu à une frontière de pierres observée trouvée par Argèle et Églantine que les aventuriers se sentirent plus ou moins à l'aise à continuer. Himemiko décida alors d'invoquer les Dieux afin de l'aider dans sa quête... Après tout, ils ne sont pas ici avec de mauvaises intentions et ils doivent passer afin d'aider l'âme d'Ulysse à trouver le repos éternel.



Lors de la danse Miko-Mai, Kitsune attira les bons divins afin de leur montrer le chemin. Ainsi, Églantine vit au loin un arbre arborer des centaines de papillons. Elle se dirigea alors en ligne droite vers ce dernier. Le reste du groupe suivit alors.

Une fois à l'arbre, un autre plus loin affichera un feuillage rempli de papillons à son tour. Ainsi, les aventuriers passeront d'un arbre à un autre en formant un chemin qui leur semble bien aléatoire. Toutefois, aucun piège et aucune illusion ne viendront les déranger jusqu'aux portes d'un hameau forestier.

## PARTE 3 – LA MARCHE ENVOUTÉE

C'est lorsque les aventuriers étaient encore à La Croisée que Kivran partit de son côté avec Jade. Les deux garous sont à la recherche de réponses concernant la mystérieuse arme « Le Fléau d'Argent » reçu au Prieuré d'Élusasque.



Toujours sous sa forme sanguinaire, Kivran est dans le néant face à l'arme qui le mit au défi de rester ainsi tant et aussi longtemps qu'il ne le lui prouvera pas sa loyauté. Bref, il devra combattre avec cette dernière afin d'arriver à cette tâche. D'ici là, l'arme reste muette aux demandes du garou tout en lui octroyant des pouvoirs et une force plus grande que la normale. Sans se sentir menacé par l'arme, Kivran aimerait bien en savoir plus afin de mieux l'utiliser et/ou répondre à ses demandes.

Cependant, Jade reste méfiante. Kivran est un des plus prometteurs nouveaux venus dans la naissante Meute de la Renaissance et de le voir ainsi pourrait nuire à leurs efforts afin de contrer la Couronne d'Ankara. La forme sanguinaire est vue comme une aberration et entre en contradiction avec les bagues de contrôle qu'ils portent tous afin de contrer ces transformations.

Bref, un de leurs principaux alliés ne peut plus vraiment combattre au nom de la Meute de la Renaissance sous cette forme.

C'est alors que Jade amena Kivran, à peine deux jours avant le départ des autres aventuriers vers la Forêt de Maître Uteg, vers un village secret. L'exécutrice a un contact à cet endroit qui pourrait être d'un grand secours. Il s'agit d'un shaman du nom de Drae. Présents sur les terres ancestrales de son peuple, le shaman et ses acolytes habitent un village dissimulé des intrus.

Dans une forêt secrète au nord de La Croisée, les deux complices utiliseront un chemin dérobé et protégé par un « code ». Jade passera d'un arbre à un autre dans un ordre précis afin d'atteindre en toute sécurité le village de **Draegloth**. Les Alaghis qui surveillent la porte semblent reconnaître Jade et paraissent bien contents de la voir dans les parages.

Une fois à l'intérieur des murs, Jade avertit alors Kivran de ne parler à personne outre que ceux qu'ils viennent rencontrer... Et seulement s'ils s'adressent à lui. Kivran acquiesça.

Quatre elfes des bois les accueillent alors au centre du petit hameau. Ils portent tous un talisman à l'effigie de Thamior. Un d'entre eux semble être un érudit et ouvrit la discussion. C'est ce dernier qui les amènera sous un arbre dans les ruines d'un ancien village nain.

Un corridor mène sur différentes pièces qui paraissent toutes habitées. Les elfes des bois, malgré leur race, semblent utiliser ces souterrains comme village.

Une fois dans une pièce, les érudits poseront quelques questions à Kivran sur les intentions de l'arme face à ce dernier. Ne pouvant guère donner trop de détails, Kivran se contente de relater les événements d'Élusasque et les demandes particulières de l'arme.

Les quatre elfes écoutent attentivement tout en préparant des fluides, des herbages et des livres pouvant servir à une incantation. Toutefois, le reste de l'intervention demeure vague pour le garou qui se contente d'obéir, comme l'avait demandé Jade.

Jade sortit alors et les elfes invitèrent Kivran à prendre place dans une chaise munie de menottes et de dispositifs de contention. Kivran se laissa faire.

Un rituel est alors lancé.

« **Une fois en transe, fait ce que tu dois faire.** » Cette simple instruction donnée par le chef des érudits ne fit que soulever plus de questions sur la nature de l'intervention. Kivran se contente alors d'un signe d'approbation en guise de réponse.

Les vapeurs d'une herbe spéciale embaument la pièce qui sera disposée de manière à ce que le garou soit directement face à la porte de sortie. Des incantations diverses seront récitées dans une langue inconnue de Kivran. Ce dernier sera laissé seul après le rituel.

Pendant au moins une journée, le garou sera retenu dans cette pièce malodorante, humide et très mal éclairée. Incapable de dormir et ayant une faim grandissante, le garou voit certains de ces sens s'aiguiser; il entendra même une araignée marcher!

Tranquillement, son être semble vouloir quitter son enveloppe charnelle et Kivran tomba dans un profond sommeil. La Marche Envoutée commence alors.

Ayant perdu la notion du temps, Kivran ouvrit enfin les yeux. Ces derniers lui permettent alors de voir une couche spéciale de l'environnement... Le garou se lève alors et vit alors qu'il n'était plus matériel. Un garou sanguinaire aux yeux injectés de sang se débat de manière bestiale dans la chaise. Kivran compris que son être s'était maintenant dissociée de l'affliction qui coule dans ses veines. Le garou sur la chaise est littéralement cet animal intérieur qu'il combat nuit et jour et dont les bagues de contrôle permettent de taire.

Des pierres magiques disposées au sol devant lui brillent de mille feux. Le garou les suit alors pour s'apercevoir qu'il peut traverser les murs et les portes. La brillance des objets magiques autour lui permet alors de comprendre qu'il peut, dans cette forme, voir la magie comme le ferait un sort de détection de la magie chez un magicien.

Le garou sort alors des tunnels souterrains pour aller dans le village. Kivran constate alors que les cabanes jadis belles et entretenues dans les arbres sont en fait en décrépitude, le village est beaucoup moins beau que lors de son arrivée et les gens ne sont pas des elfes des bois, mais des elfes noirs. Le garou se tient au milieu d'une tribu d'elfes noirs! Sa constatation sera alors interrompue par un son familier... Serait-ce Himemiko qui fait une danse près d'ici ?

L'esprit de Kivran s'avance alors près des portes du village. Tout près se tiennent les quatre érudits sous leur vrai jour : quatre elfes noirs tenant une effigie de Thamior. Ils semblent percevoir Kivran, mais ils ne tenteront pas de freiner ce dernier lorsqu'il sort des murs de l'endroit pour investiguer sur la source du bruit.

En dehors de l'enceinte du village, Kivran constate alors que le chemin dérobé est clairement indiqué sur le sol. Les « zigzags » à faire dans la forêt sont faciles à voir au contraire de lors de son arrivée.

Le garou part alors à la rencontre de son groupe.

Comme il l'avait entendu, Kitsune est en train de terminer une danse miko aux côtés d'Argèle qui tente les mêmes mouvements. Églantine, attentive, attend la fin de la prestation aux côtés de Grommash.



Kivran fit alors une nouvelle découverte sur son état. Il voit non seulement la puissance magique, mais il voit aussi les sources. De ce fait, Himemiko, prêtresse, est entourée de mana qui provient de l'environnement... Sa capacité naturelle de concentrer cette énergie la fait rayonner. Ainsi, Kivran jeta un coup d'œil à son arme. Cette dernière semble alors puiser son énergie (mana) dans le ciel! Bref, il sait maintenant que son arme est céleste et ne provient pas de cette Terre.

L'énergie magique recueillie par la danse de Kitsune se met alors à entourer Kivran. Ce dernier ira alors toucher le premier arbre à atteindre qui puisera dans cette magie afin d'en faire jaillir des milliers de papillons. Églantine commencera alors la marche afin de suivre le bon chemin. Ainsi, malgré un essai infructueux sur un arbre qui n'est pas dans le bon chemin, Kivran passera d'un arbre à un autre afin de les guider jusqu'aux portes du village.

Le garou, épuisé de sa Marche Envoutée, s'évanouit alors.



## PARTIE 4 – UN VILLAGE TRANQUILLE... JADIS



Églantine, Argèle, Grommash et Kitsune arrivent alors dans le village de **Draegloth**. Ils seront accueillis par quatre elfes des bois qui se tiennent de l'autre côté de la porte. Ces derniers seront étonnés de leur arrivée dans la bourgade n'étant pas des « habitués » de l'endroit.



L'intervention des « Dieux » afin de les mener au village semble ravir les quatre elfes en question. Afin d'être plus à l'aide, ces derniers invitèrent les compagnons de voyage à les suivre dans un endroit plus calme. Toutefois, des rugissements au loin et une voix criant « **ils arrivent, nous sommes attaqués !** » viendront freiner l'élan.

Rapidement, les quatre elfes ainsi que bien des villageois iront se réfugier sous terre; aux grands questionnements de Kitsune peut habituer de voir des elfes des bois agir ainsi.

Les Alaghis montèrent dans un des arbres afin de mener la bataille à distance. Ils invitent alors les aventuriers à combattre à leurs côtés.

C'est alors que Kivran sera réveillé de son profond sommeil par les cris des villageois apeurés et des gardes qui invitent à la bataille. D'une très grande force, il brisa alors ses chaînes et sorti en trombe de la pièce du rituel. Il vit alors les elfes noirs se réfugier dans les pièces adjacentes. Les quatre érudits aussi sous leur forme du Peuple de Mordem, s'adressèrent à lui en l'informant de la présence d'ennemis en surface. Le garou n'hésita pas à sortir afin d'aider.

Le garou tomba directement dans le champ de bataille entre ses compagnons de voyage, trois ours bruns furieux et un Urskan.

Églantine sera capable de déterminer que les trois ours bruns sont en fait contrôlés.

En effet, les ours bruns sont habituellement farouches. Ils n'approchent pas les habitations et préfèrent la fuite au combat. Leur comportement est étrange, mais elle se rend vite à l'évidence qu'ils combattront jusqu'à la mort. La stratégie est alors de tuer l'Urskan qui n'est pas sous aucun contrôle. Peut-être est-ce lui le « chef » de l'attaque ?

De par leurs connaissances communes, les aventuriers savent que les Urskan sont des êtres intelligents et un peuple à part entière. Comme les Alaghis, ce sont des êtres issus de la Nature qui vivent en retrait, possèdent leur propre langue et leur propre société. Habituellement neutres, ces êtres natifs des Terres Gelées ont un comportement semblable aux autres peuples de la Nature vivant en paix et faisant leurs petites affaires. L'Urskan qui est devant eux est considéré comme très louche et son attaque sur les aventuriers n'est pas considérée normale.



La bataille sera difficile et Kivran, malgré sa grande force et les bonus octroyés par le Fléau d'Argent, passera près de la mort. D'ailleurs, l'arme considèrera ce combat comme une bonne preuve de ses intentions. Elle le soignera, comme le font la plupart des objets intelligents, et lui redonnera sa forme naturelle. Le nain, transi, sait maintenant que son arme est satisfaite de ses démarches.

## PARTIE 5 – UNE PART D'OMBRE

Le retour au calme suite à la bataille se fait de manière chaotique. Les Alaghis, n'ayant pu montrer leurs habiletés au combat, sont très reconnaissants envers les aventuriers. Ils les informeront d'ailleurs que les attaques ont commencé il y a environ trois jours.

Églantine et Grommash accepteront de suivre trois des quatre érudits vers le village souterrain afin de discuter de la situation. Pendant ce temps, Himemiko, voulant suivre les enseignements de ses pairs, fera une danse de purification afin de sacrifier le lieu du combat. Elle sera accompagnée d'Argèle, toujours partante à essayer d'apprendre les danses miko.

Le village souterrain ressemble étrangement à un village nain. Travaillées depuis afin de s'adapter aux elfes, les pièces sont utilisées afin de s'abriter. Dans une d'entre elles, ils iront faire le point sur la situation.

Les érudits, maintenant quatre aux côtés d'Églantine et Grommash, seront un peu plus bavards sur la situation présente. Il y a environ trois ou quatre jours, des attaques ont commencé au Nord, près de la frontière avec la Forêt de Maître Uteg. Cela faisait des centaines d'années qu'aucune attaque n'avait été perpétrée contre le village, car ce dernier sait se « cacher ». Sous une épaisse couche de magie, les habitants, les habitations et même la forêt avoisinante ne ressemblent pas nécessairement à ce qu'elle est en fait. Les érudits resteront tout de même flous sur cette magie et encore plus sur sa source. Toutefois, les aventuriers seront mis aux faits que leur chaman et quelques gardes de l'endroit sont partis au Nord à la recherche de la source des attaques.

Églantine mettant au courant les érudits de la présence de l'annonce particulière trouvée à l'Auberge du Buveur de Lait à La Croisée, ces derniers poussent un soupir de soulagement. Peut-être que les aventuriers ne feront pas que sauver l'âme du pauvre Ulysse en fin de compte ?

Leur chaman cache bien des secrets. Même eux, pourtant très proche, ne connaissent pas tous les secrets enfouis dans les songes de leur mécène. Ce dernier a des reproches à se faire de par ses actions passées. Ils savent qu'ils se cachent tous ici depuis des centaines d'années à cause de ces décisions. Ils savent qu'Ulysse a eu un rôle à jouer... Mais lequel ? Il faut retrouver le chaman afin d'en avoir le cœur net et comprendre ce que se trame dans la Forêt de Maître Uteg.

Les érudits acceptent alors d'accompagner les aventuriers à la sortie Nord du village afin de leur permettre de suivre les traces de leur chaman et, possiblement, enfin enrayer les attaques.

C'est au même moment où Églantine, Grommash et les érudits sortirent de la cachette souterraine qu'Himemiko termina sa danse de purification. Dès lors, les trois ours bruns jadis contrôlés se liquéfieront en un liquide noir visqueux. Argèle aura à peine le temps d'en prendre un échantillon dans une fiole que le liquide entre alors dans le sol déclenchant un tremblement de terre.

La scène est du déjà vu, car lors d'autres combats, des êtres de l'Ombre tués déclenchèrent de telles manifestations. Toutefois, pour la première fois, Kitsune ressentit les effets de libération octroyés par sa danse – des effets comparables au don offert par Il'taar afin de libérer les personnes prises dans les griffes de l'Ombre. Ces attaques sont-elles aussi mêlées aux forces de l'Ombre ? La scène porte à croire que oui.

Les érudits resteront bouche bée devant la scène. Les aventuriers n'hésiteront pas à leur montrer leurs marques et les aviser de leur affiliation avec Il'taar afin de libérer les âmes souillées par l'Ombre et l'Oubli.

Après une vérification sommaire, Églantine vit, sous le poil de l'Urskan, que ce dernier est aussi marqué. Ainsi contrôlé par l'Ombre, il aurait pu être celui qui menait l'attaque contre le village.

Les érudits parlent alors de malédictions possibles dans la forêt et de mauvais esprits. Étant une tribu chamanique, Draegloth croit aux esprits et aux manifestations bien plus qu'aux dieux même. Or, ils semblent louer une vénération récente face à Thamior, car l'ancienne maison d'Ulysse est ornée d'un simple autel et plus des pendentifs qu'ils portent.

Églantine ira cueillir quelques fleurs afin de les offrir à l'autel de Thamior qui aurait tenté de les attirer ici afin d'aider.

Les aventuriers traverseront alors le pont enjambant la Rivière Uteg afin de prendre les bois et retrouver le chaman.

## PARTIE 6 – UNE FORÊT PAS COMME LES AUTRES

La randonnée en forêt se fait lentement. Argèle doit rester aux aguets afin de trouver les pièges et éventuellement les désamorcer.

Quelques pièges seront contournés et les dégâts faits aux aventuriers restent relativement légers jusqu'à ce que Grommash décide de lancer une pierre dans un piège qui semble difficile à désamorcer. Le piège d'explosion d'énergie magique sur un très grand rayon viendra faire de graves dommages qui semblent ne pas se guérir par les soins réguliers; que ce soit par la magie de la prêtresse ou des potions dites « normales ». Aka, très mal-en-point, sera sauvé par Églantine qui lui donnera du sang de vampire. La plupart des aventuriers seront quelque temps assommés par la déflagration et Argèle, qui se trouvait à quelques centimètres du piège, sera furieuse contre le demi-orc.

Une fois le conflit terminé et les excuses de Grommash livrés, ils continueront leur chemin.

Parmi les pièges désamorcés, notons des plateformes de roches, des lances acérées, des flèches empoisonnées, des trappes et un billot de bois en guise de balancier. Malgré tout, une mauvaise fouille fit en sorte que la gnome et Grommash tomberont dans une fosse camouflée au fond légèrement piquant (pieux de bois). Après la remontée, la gnome et Églantine trouveront un endroit qui semble sûr pour dormir. Le seul bémol :



un glyphe ne pouvant pas être totalement identifié qui se trouve sur un arbre non loin. Argèle saura qu'il s'agit d'une puissante rune d'anti-gravité, mais ne pourra pas identifier les conditions de déclenchement, le rayon d'effet, ni même la puissance. La gnome accepte le danger potentiel et donnera comme instruction de ne pas s'approcher de l'arbre en question.

La prêtresse lancera un sort de protection de Lumière qui lui a été donné par Il'taar afin de protéger l'endroit des forces obscures pendant un certain temps. La nouvelle monture d'Argèle fera le guet pendant quelques heures et les aventuriers éviteront de faire un feu et trop « s'étendre » dans cette forêt très inhospitalière.

La nuit se passera bien.

Au levé, tous entendront un bruit au loin. La forestière pourra déterminer qu'il s'agit d'un ours en détresse. C'est en direction du bruit, et par le fait même des traces du groupe du chaman qu'ils reprendront la route.

Quelques pièges seront encore détectés par Argèle et même un sera retiré intact par la gnome. Elle le garde afin d'en obtenir un bon prix ou pour tout simplement pour l'utiliser.

Un peu plus loin, quelques aventuriers identifieront un ours qui semble en détresse près d'un groupe d'elfes noirs. Argèle ira se faufiler discrètement afin d'espionner ces gens. Elle confirme la présence de deux « gardes » auprès d'un autre elfe noir accroupi au sol. Selon les traces de sang, ce sont bel et bien le Chaman et ses gardes.

À son retour auprès du groupe, un brouillard peu naturel semble se lever sur le sol. Tranquillement, il atteint les pieds puis les genoux des aventuriers. Tout près, une silhouette se dessine dans le brouillard et semble faire le tour de ces derniers.

Kivran sera le seul à rester sur place afin de surveiller les arrières et l'étrange brouillard pendant que les autres aventuriers iront à la rencontre des elfes noirs.

Peu surpris de leur présence, les deux « gardes » feront signe de rester discret. Leur chaman, au sol, est en transe. Ses yeux retournés et ses blessures n'augurent rien de bien pour ce dernier. Kitsune osera le soigner grâce à ses dons ne demandant pas de toucher la personne pour effectuer les soins. Les plaies se refermèrent légèrement.

Pendant ce temps, Kivran est seul derrière dans le brouillard qui n'affecte pas les autres près du camp des elfes noirs. La silhouette de fumée s'approche alors du garou, mais les tentatives de contact par ce dernier seront vaines. Il décide alors de rejoindre le reste du groupe.

Après quelques minutes, le chaman revient alors à lui et le brouillard qui entourait le camp s'estompe. Il accepte de répondre à quelques questions, mais reste vague sur leur présence dans cet endroit.

Ils auraient attaqué quelques personnes dans un fort non loin où se retrouvent un certain Venkiri et ses alliés. Il s'agit de la Cité naine abandonnée d'Uteg. Venkiri est un ancien mage de leur clan aurait été banni jadis. C'est lui qui serait à l'origine de tous les problèmes de Draegloth, des Ombres et même de la prolifération des braconniers. Un des gardes serait mort dans l'attaque et un ours lancé à leur poursuite s'est pris dans un genre de piège. C'est lui, tout près, qui ne peut quitter une emprise invisible d'environ 5 pieds. Le jeune ours est possédé des Ombres de par son comportement et est très agressif face à ceux qui approchent. Argèle, Églantine et Kitsune discuteront avec les deux gardes afin de trouver une solution « correcte » pour le libérer.

Kivran restera quelque temps avec le chaman pour parler de son expérience au village dissimulé. La Marche Envoutée lui a permis d'outrepasser les illusions en plus de connaître les sources de magie. Le Fléau d'Argent du garou prenant sa mana des Cieux, le chaman ne peut guère aider plus. Il dit seulement penser qu'un souhait intérieur est peut-être en train de se réaliser. Toutefois, les objets célestes sont les plus minutieux de tous; son Fléau ne manquera pas à le mettre à l'épreuve afin de prouver sa fidélité.



De retour au cas de l'ours prisonnier, les gardes du chaman lanceront quelques idées comme le tuer tout simplement... Or les aventuriers prendront le temps de mieux comprendre la situation. Kitsune détectera la magie opérante et se concentrera afin d'en déterminer le plus possible la provenance. Un filet invisible et magique entoure l'ours. Un glyphe dessiné à une branche au-dessous de l'animal semble en être la source.

Après avoir calmé temporairement l'animal à l'aide de la magie, Argèle ira désactiver le glyphe. Kitsune lancera le sort de libération de l'Ombre octroyé par les Disciples de la Lumière et l'ours reviendra à lui. Encore sous le choc, il entrera en communication avec le chaman et Argèle, capable de lancer un sort pour parler à l'animal. Ce dernier restera à l'écart, mais suivra les aventuriers en lieu sûr, car il sait, malgré sa faible intelligence, que ce sera plus sécuritaire que de se promener en forêt à travers les pièges.

Un plan sommaire de la forteresse extérieure d'Uteg sera donné aux aventuriers par le chaman et ses gardes. Une Pierre de Divination lancée dans le puits de l'endroit permet alors de voir le champ de bataille avant leur arrivée. Par la voie de l'eau, la pierre permet de faire un bref vol d'oiseau.

Deux ours sanguinaires surveillent l'entrée principale. Deux archers postés sur les murs font le guet et des hommes armés à l'intérieur montent la garde.

Après quelques soins, les aventuriers passent alors à l'attaque.



## PARTIE 7 – TRAHISON

L'attaque sur la forteresse commence contre les ours sanguinaires et les deux archers. Un immense nuage d'Ombre vient alors s'installer sur la forteresse (intérieur), d'où émane une magie maudite. Les aventuriers réalisent que les forces de Pert'aar agissent véritablement en ces lieux – un constat qui les fait douter de leurs capacités.



Des sorts de feu seront lancés par la prêtresse et les ours finiront par rendre l'âme. Un des archers mourra et l'autre partira à l'intérieur des murs.

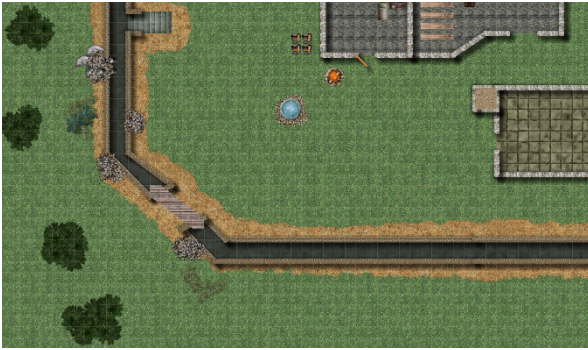
Pendant le combat, quelques aventuriers remarqueront le chaman et ses deux gardes se faufiler à l'intérieur des murs de la forteresse. Ces derniers devaient, selon leurs dires, retourner à leur clan pour se soigner et revenir avec des renforts. Cette vision sème alors le doute sur les vraies intentions du chaman. Églantine, déjà farouche face aux elfes noirs, est la plus douteuse des aventuriers. Les Ombres aussi fortes et un peuple d'elfes noirs... Et si tout ceci était un piège en soi ? Toutefois, il est trop tard pour rebrousser chemin. La forteresse doit être libérée de ce Venkiri et des forces obscures.

Le combat maintenant « terminé ». Les aventuriers ne peuvent guère voir à travers l'obscurité lancée à l'intérieur de la forteresse. Ils tenteront par tous les moyens de trouver une solution.

Églantine, instinctivement, se concentrera sur Adrill afin qu'il l'aide de par son lien de sang. Le vampire répondra positivement lorsque la forestière se réveillera de sa concentration. Maintenant extrêmement photosensible, elle sera blessée par le soleil et devra rapidement se réfugier dans l'ombre. Elle voit comme un vampire dans la nuit.

Kitsune implorera la déesse Ill'aar et les bonnes énergies par une danse afin de se faire aider. La danse sera très ordinaire et surtout déconcentrée par les événements. Un cercle se formera autour des aventuriers, sauf Églantine déjà réfugiée à l'intérieur des murs. Ce cercle leur permettra alors d'avoir une vue plus aiguisée tout en ne permettant pas de bien distinguer les personnes.

Églantine fera un compte-rendu de la situation dans la cour intérieure d'Uteg.



Les deux gardes du chaman semblent vouloir effectuer un brasier. Le chaman entre et sort rapidement d'une cabane à leur gauche afin d'en sortir des papiers.

En face, un homme-squelette se tient debout avec ses quatre garde-squelettes, l'archer blessé de la précédente attaque. Il reste flegme devant le spectacle et se contente de pointer le chaman de son sceptre.

« Qui croyez-vous être vos alliés maintenant ? Vous le laissez ainsi détruire les preuves ? » Lance alors Venkiri.

Églantine entrera en conversation avec le mage qui se présente alors comme un mage-nécromancien. Argèle, à ces paroles, sort apeurée de l'enceinte de la forteresse. Il faudra l'intervention réconfortante de Kitsune afin de remédier à la situation.

Le mage-nécromancien fera alors approcher un de ses gardes qui se déclinera comme Gaston, un braconnier. Églantine verra alors que le fameux Venkiri aurait probablement décimé ces derniers ou les contrôlerait peut-être.

Venkiri dit alors être celui qui a produit ces écrits. Son journal et des croquis seraient la preuve de toute la machination. En ce jour, le chaman, contrôlant toutes les pensées et les enseignements de son clan, pourrait voir ces écrits comme une menace à son autorité. Églantine, à ces dires, lança son élémentaire d'eau octroyé par Irwing sur le feu. Il s'éteint alors et les gardes du chaman deviendront plus agressifs.

« Finit les illusions ! » cri alors le mage-nécromancien. Son sceptre frappant le sol, une énergie est alors ressentie à travers tout l'endroit.

Les deux gardes du chaman se transforment alors en squelettes et Venkiri leur ordonna d'attaquer le chaman. Le mage-nécromancien lancera les hostilités vers les aventuriers.

Les interventions de répulsion des morts par Kitsune permettront de sauvegarder le groupe déjà très affaibli. Venkiri peut se soigner à l'aide de sorts de nécromancie.

La bataille se terminera par la mort du nécromancien. Plusieurs aventuriers seront sur le bord de l'agonie, mais le brouillard obscur disparaîtra avec la mort de Venkiri. Toutefois, avant de mourir, le mage-nécromancien tente d'avertir les aventuriers que ce qui se cache dans les ruines de la ville souterraine d'Uteg est plus fort qu'eux. L'histoire de l'esprit malin Draegloth serait véridique.

Églantine devra se réfugier rapidement à l'intérieur de la cabane en ruine afin de ne pas brûler vive au soleil. À l'intérieur, se trouve le chaman, en sang et presque mort. Voulant cacher son état, surtout à Kitsune qui voit le vampirisme comme une souillure de l'Outre-Monde, Églantine ira supplier quelques minutes Adrill de lui redonner son état normal.

L'Orientale et Argèle commenceront alors à faire le tour de la scène. La gnome ira dans le puits pour recueillir la Pierre de Divination. Kitsune fera sa part en rassemblant les écrits de Venkiri. Peut-être y trouveront-ils des réponses, car, pour le moment, les liens entre les événements sont encore flous.

Lorsqu'Églantine retrouve son état normal, elle sera très brûlée. Son corps, quasi rôti, devra être soigné par la prêtresse, douteuse des raisons de ces brûlures.

De son côté, sans outre mesure, Argèle ligotera le chaman afin de le contraindre à parler.

Drae dit être désolé de la tournure des événements. Ses explications tournent autour du fait que Venkiri est un déserteur de la tribu. L'intention première du chaman était de se servir des aventuriers pour percer sa protection et détruire ses écrits. Que contiennent-ils ? Drae ne le sait pas... La seule chose qui est certaine, c'est que les écrits peuvent mettre en danger son autorité sur le clan.

Draegloth, l'esprit malin, est véritable selon le chaman et vivrait sous leurs pieds actuellement. Comme Venkiri l'avait dit avant de rendre l'âme, il aurait été libéré afin de contraindre Ulysse et ses gardes forestiers à quitter. Or, ils perdirent son contrôle. Le lien entre « esprit malin » et « Ombre » se fait alors dans la tête de la plupart des aventuriers. Il s'agirait d'une expression bien locale qui veut dire exactement la même chose. Dès les débuts, les aventuriers sont sur la trace d'un puissant **Agent de l'Ombre – Draegloth** ! Il se tait en ces lieux et semble très puissant.

Les aventuriers commencent alors à discerner le despote et le manipulateur derrière le chaman. Ses adeptes aux cerveaux lavés par ses histoires d'esprits malins vivent probablement dans un tissu de mensonges. La seule personne qui aurait autorité serait le chaman qui, en contrôlant les esprits sous toutes ses formes, peut assoir son autorité.

Tuer froidement le chaman en cet endroit n'est pas une solution viable pour les aventuriers. Il devra comparaître devant ses pairs, à sa tribu, et répondre de ses actes. La vérité doit être livrée et son avenir sera décidé par ses propres dévots. Ils installèrent le chaman attaché sur l'ours qui les suit encore.

**VOIR LES ÉCRITS DE VENKIRI RETROUVÉS AFIN DE FAIRE LA LUMIÈRE SUR TOUTE L'HISTOIRE**

**CES ÉCRITS SONT EN PIÈCE JOINTE DU PRÉSENT DOCUMENT**

## PARTIE 8 – MIRÄK, LE DISCIPLE DE LA LUMIÈRE D'ANTAN

Les aventuriers sont blessés, épuisés et malheureusement contraints à quitter l'endroit. La présence de Draegloth sous leurs pieds pourrait être dangereuse pour leurs vies s'ils décident de rester se reposer en cet endroit.

C'est alors qu'Églantine entendit un son non loin – comme si quelqu'un cognait à une porte. Les aventuriers sortirent afin d'en trouver la provenance : le tertre de l'endroit!

La forestière alla doucement voir. En bas des escaliers se retrouve une énorme porte de métal dont une personne cogne juste derrière.

« Il y a quelqu'un ? » dit la voix tremblante d'un vieil homme.

Églantine acquiesça et lui demanda alors s'il était « mort ». Étant dans un tertre au lieu de la cache d'un nécromancien, la question est légitime! L'homme répondit qu'en principe non.

Églantine aida à ouvrir la porte.



Derrière, un prêtre nain vêtu d'une robe aux effigies de Terdon se tient debout... Mort! L'homme-squelette au dos très courbé se présente comme Miräk, Prêtre de Terdon d'Uteg.

La forestière lui fit part de son état et ce dernier sembla confus pour un instant. Il suivit Églantine jusqu'aux autres aventuriers sans trop broncher. Or, il reste bouche bée devant les ruines de la ville et de son temple, à moitié effondré. Vraisemblablement, le prêtre est trépassé il y a très longtemps lorsque la ville était encore habitée.

Miräk écouta les aventures des acolytes et aux dires de leur statut de futurs « Disciples de la Lumière », le prêtre lança un soupir de soulagement. Il leur déclara avoir été un fervent Disciple de la Lumière jadis. Il combattait les forces obscures aux côtés de son divin, Terdon. Pour le défunt prêtre, sa mission est claire : il doit accompagner les Disciples au Temple de la Lumière. Là ils trouveraient tous les réponses.

**DANS LES ÉCRITS DE VENKIRI, VOUS TROUVEREZ CERTAINES PISTES SUR LE POURQUOI DE CETTE RÉSURRECTION**

Les aventuriers sont maintenant en discussion afin de coordonner le tout. Le prêtre-squelette doit être caché des autorités afin d'arriver en lieu sûr, c'est-à-dire le Temple de la Lumière au cœur de la Cité de Primm.

**OUVERTURE DE LA QUÊTE « L'OMBRE DE DRAEGLOTH »**

## FIN DE LA QUÊTE « Le Garde Forestier »

Points de base de la quête: **5 000 XP**

La quête commence par une intervention divine et les aventuriers prennent au sérieux la demande probable de Thamior, le Dieu Mineur des Élevages et des Récoltes. Descendant direct d'Olienkar, cet Élémentaire de Terre prendra la vie d'Ulysse, en échange d'un brin d'espoir de voir enfin sa forêt et son cheptel d'ours bruns libérés des braconniers.

La mission cache cependant des desseins plus sombres : une intervention des forces de l'Ombre dans le passé afin d'y attirer d'éventuels Disciples de la Lumière.

Une communauté autrefois nomade d'elfes noirs est contrôlée par un chaman très près des traditions. Ce dernier sera la principale cause du départ d'Ulysse, car il attirera les braconniers et éveillera leur « esprit mauvais » afin de chasser le nain de leurs terres ancestrales.

Un membre de la tribu, du nom de Venkiri, plus téméraire, fera face à Drae en utilisant la sortie de leur « esprit malin » afin de partir et vivre ses propres expériences. Ouvertement contre les politiques d'enfermement et de despote du chaman, il pactisera avec l'esprit malin. Est-il vraiment au courant de tous les aboutissants ? Probablement pas. Toutefois, l'esprit malin lui donnera un terrain (les ruines d'Uteg), des dévots (les braconniers), des pouvoirs et la chance de pratiquer la nécromancie – ce qui lui était interdit au sein de la tribu.

« L'esprit malin » est en fait une Ombre envoyée afin de corrompre les âmes. Venkiri sera son pantin, comme le relatent ses écrits. Tous, tomberont dans le panneau. Draegloth veut souiller l'endroit ayant déjà appartenu à un Disciple de la Lumière et veut faire quelques sacrifices de ces Disciples d'aujourd'hui... Les aventuriers eux-mêmes!

En tuant Venkiri, les aventuriers viennent de libérer la région d'un **Agent de l'Ombre** contrôlé par Draegloth. Le calme apparent est seulement temporaire et l'ouverture de la quête « L'Ombre de Draegloth » met sur table l'objectif d'entrer dans la ville souterraine afin de livrer bataille contre ce dernier.

**Option 1 :** Entrer dans les temps  
**500 XP**

La religion nordique dit que le corps d'un défunt sera présenté pendant 5 jours à Elmalla. La cérémonie s'appelle « La Présentation » et a pour principal but d'introduire le défunt à la Porteuse de Torrek afin que cette dernière le guide sur les chemins de Porten'gar vers le repos éternel.

Dès le départ, quelques aventuriers soulèveront le fait que la mission est pour libérer Ulysse du fardeau qui l'a tant fait souffrir toute sa vie. Sa mort précipitée est pour plusieurs un « deadline » - il faudrait réussir à dénouer l'impasse avant l'accomplissement de la Présentation à Elmalla pour que son esprit se libère de ce poids avant Porten'gar.

En tuant Venkiri dans les temps, l'agent de l'Ombre contrôlant les seuls braconniers restant, ces derniers sont maintenant éliminés et Ulysse peut partir la paix dans l'âme.

**Option 2 :** Les Purifications  
**500 XP**

Les multiples purifications des lieux par la prêtresse permettront au groupe de se démarquer. Dès maintenant, ils sont reconnus par plusieurs comme des représentants du Bien.

Les capacités de purifications de la prêtresse venue d'ailleurs étonnent bien des gens dont les habitants de Draegloth. Bien qu'ils soient de tendance mauvaise, ils savent reconnaître que la malédiction de l'Ombre peut être tout aussi dangereuse pour eux.

Cette reconnaissance risque maintenant de se passer de bouche à oreille. La prémisse de la campagne étant d'évoluer et de former de futurs Disciples de la Lumière dignes de ce Nom, les aventuriers risquent tous de devenir un symbole fort de cette résistance face aux forces de l'Ombre.

Afin de les aider dans leur cause, It'aar donnera même accès aux dons de purification des âmes aux danses Miko de Kitsune. Dorénavant, les croyances de la prêtresse rokuganaise pourront se mêler aux croyances nordiques afin de un tout plus « universel » du Bien.

**Option 3 :** Le procès devant ses pairs  
**500 XP**

En choisissant de contraindre Drae à être jugé par les membres de son clan, les aventuriers montrent qu'ils ne sont pas aptes, malgré leur statut, à rendre une telle justice.

La comparution de Drae devant ses propres dévots, en colère ou pas, représente une valeur fondamentale de la justice nordique.

**Total de points à partager : 6 500 PEX**

Argèle:	1 300 PEX
Kitsune :	1 300 PEX
Kivran :	1 300 PEX
Églantine :	1 300 PEX
Grommash :	1 300 PEX