

La nuit des sorcières lunaires

Un cercle de sorcières cherche à s'emparer de l'énergie d'un antique bassin maudit, dissimulé sous le village de Tanrel. Mais pour y parvenir, elles doivent d'abord briser l'influence bienfaisante que les prêtres du village exercent à travers d'anciennes pierres magiques imprégnant les lieux de leur pouvoir. Surtout, elles doivent neutraliser l'unique artefact capable de les anéantir.

Ce scénario peut être localisé dans n'importe quel univers de jeux de rôle de votre choix. Il est présenté se déroulant dans le cadre de campagne des **Chroniques de Forge Pierre aux éditions des XII Singes** et en utilisant le système de jeu de la cinquième édition. En tant que meneur, vous pouvez l'introduire à vos joueurs à n'importe lequel de leur passage dans le village de Tanrel, de préférence après la bataille contre les araignées mécanauts (livre 1 des Chroniques de Forge Pierre page 144). L'histoire est prévue pour un groupe de niveau 3.

Illustrations

Manu Nieu & Fabrizio Pasini

Scénario et cartographie

Patrick Janniaud

Synopsis

Les aventuriers se voient confier une quête urgente : percer le mystère étrange qui frappe les prêtres de Tanrel. Un mal insidieux semble les envahir, les plongeant dans un état d'apathie profonde et de perturbation mentale. Leur foi vacille, leurs pensées sont embrouillées, et le clergé semble être pris au piège d'une influence malveillante qu'ils ne comprennent pas. L'ombre de ce fléau plane sur tout le village, menaçant d'emporter ceux qui sont censés le protéger. Très vite, les aventuriers découvrent qu'ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à ce mystère. Des sorcières, aux intentions obscures, sont également en quête des artefacts dissimulés par le clergé au fil des siècles. Ces artefacts, de puissants objets anciens, sont la clé pour

comprendre l'origine du mal qui ronge les prêtres. Tandis qu'elles manipulent des forces interdites, les sorcières cherchent à s'en emparer pour leurs propres fins, jetant une ombre supplémentaire sur une situation déjà complexe.

L'enquête des aventuriers les mène dans un réseau de tunnels et d'anciennes mines oubliées sous les fondations mêmes du village en attente d'être exploré. Ces galeries, creusées par les anciens pour extraire du minerai, sont aujourd'hui désertées, mais elles dissimulent un secret bien plus dangereux. Une force ancestrale, enfermée depuis des millénaires, s'éveille lentement, menaçant de se libérer dans le monde et d'apporter avec elle une malédiction d'une puissance inouïe.

Les aventuriers doivent se frayer un chemin dans ce dédale de pierre, de terre et d'ombre, affrontant les créatures qui rôdent dans les ténèbres. Ils devront découvrir la vérité cachée dans ces profondeurs et empêcher que la force oubliée ne soit libérée, car une fois qu'elle s'échappera, il sera trop tard pour tout le duché.

Contexte

Il y a une trentaine d'années, une sinistre lueur se levait sur la région, alors qu'un cercle de sorcières, tapies dans l'obscurité de la forêt de Lannro, répandait un mal corrosif sur les terres alentour. Leurs rituels impies empoisonnaient l'air et corrompaient la terre, plongeant les habitants dans un abîme de terreur. Leur objectif était de s'emparer du pouvoir d'un antique bassin maudit sous le village de Tanrel. Elles répondaient à l'appel de créature d'un autre monde qui voulaient qu'elles leur ouvrent un passage jusqu'aux terres humaines.

Face à cette menace grandissante, deux chasseurs de sorcières, aguerris par des années de traque, décidèrent d'agir, unissant leurs forces avec une prêtresse de Kalia et un prêtre d'Arius — des précurseurs des officiants actuels de Tanrel. Ces hommes et femmes courageux rassemblèrent une troupe et s'engagèrent dans un combat titanesque contre ces forces obscures,

en quête de rétablir la paix.

Pour contrer cette magie ancestrale, les héros possédaient un atout : un symbole sacré conçu spécialement pour cette bataille. Ce talisman, d'une puissance insoupçonnée, fut activé en synergie avec deux pierres magiques, reliques d'un autre âge. Ces artefacts, puisés dans des lieux mystiques, concentrèrent l'énergie divine et magique nécessaire pour neutraliser l'aura maléfique des sorcières. Leur puissance fut réduite à néant, et les sorcières, privées de leur pouvoir, furent chassées loin du village.

Après la défaite des sorcières, les artefacts furent soigneusement dissimulés à la périphérie du village, enterrés profondément sous terre pour étouffer toute influence corruptrice du bassin maudit. Le talisman fut scellé dans la crypte secrète de l'église de Kalia, un sanctuaire où il resterait à jamais hors de portée des forces malveillantes. Ce sceau protégea le village pendant des décennies, empêchant l'aura maléfique du bassin maudit de se répandre à nouveau.

Pour honorer la mémoire de cet exploit héroïque, Talia Velasquez, alors qu'elle n'était encore qu'une jeune vitrailliste de La Mantalogue, fut choisie pour immortaliser ce combat dans une série de vitraux. Cette commande, la première de sa carrière, fut un défi qu'elle accepta avec brio, malgré son jeune âge. Les prêtres et les chasseurs de sorcières, ses modèles, furent représentés dans des scènes d'une grande noblesse, capturant leur courage et leur détermination face à l'obscurité. Ces vitraux, lumineux et colorés, ornent aujourd'hui l'église de Kalia, servant de témoignage à une époque révolue où des hommes et des femmes se sont dressés contre les ténèbres pour protéger la lumière. Ces héros au crépuscule de leur eurent la joie de la voir mis en place.

Les sorcières lunaires ayant échappées de l'extermination, il y a des décennies, avaient trouvé refuge dans les profondeurs inaccessibles de la forêt de Lannro, dissimulées par les ombres et les mystères de cet endroit ancien. Là, elles tissèrent leur patience et leur haine, attendant que le temps joue en leur faveur. Lorsque leur cercle fut enfin complet, elles émergèrent des ténèbres, prêtes à accomplir ce qui avait été interrompu : l'ouverture d'un portail. Leurs yeux, pleins de promesses de malheurs à venir, se tournèrent une fois de plus vers Tanrel.

Utilisant les galeries oubliées de l'ancienne mine du

village, elles creusèrent de nouveaux tunnels, des passages secrets pour se mouvoir sans être vues. Dans ces profondeurs obscures, elles préparèrent leur retour, là où personne ne pourrait les trouver avant qu'il ne soit trop tard. Leur persévérance finit par leurs permettre d'accéder à la salle du bassin maudit, scellée depuis des générations.

Cette salle, imprégnée de magie ancienne et de forces invisibles, offrait aux sorcières une chance inespérée. Une fois de plus, le bassin semblait être le point de contact avec d'autres mondes, un portail dormant vers des dimensions inconnues. Si elles parvenaient à invoquer les créatures des ombres, ces êtres terrifiants pourraient les aider à soumettre toute la région. Cependant, un obstacle de taille persistait : les pierres magiques, enfouies dans un lieu secret, scellaient le pouvoir du bassin et le talisman, artefact capable d'anéantir tout ce qu'elles projetaient de faire.

Les sorcières, en dépit de leurs efforts pour retrouver ces objets, échouèrent à les localiser. Mais leur esprit rusé ne se laissa pas abattre. Au lieu de continuer à chercher aveuglément, elles mirent en place une malédiction insidieuse et raffinée : infiltrer les rêves des prêtres du village. Telles des ombres dans l'esprit des dévots, elles cherchèrent à percer leurs souvenirs et à arracher des informations cachées, conscientes que les prêtres, héritiers de ceux qui les avaient autrefois vaincues, devaient impérativement détenir le secret des objets qui entravaient leur pouvoir. Une chose risquée, certes, mais le désir de triompher passait avant tout.

Leurs plans prenaient forme alors que le village, déjà affaibli par une bataille contre les araignées mécaniques, devenait plus vulnérable. Les sorcières, ayant observé la situation, jugèrent que le moment était venu de frapper. Leurs derniers préparatifs achevés, elles achevèrent leur malédiction. Elles plongèrent les prêtres dans un sommeil tourmenté, envahi par des cauchemars d'une violence inouïe. En se glissant dans leurs rêves, elles espéraient extraire l'emplacement des objets tant recherchés, scellant leur victoire imminente.

Les prêtres, ignorants de ce qui se tramait, étaient désormais les derniers remparts avant la montée en puissance des sorcières lunaires. Mais une fois les secrets arrachés, la menace se libérerait, et Tanrel serait à la merci des ténèbres.

Le cauchemar fatal

Après avoir vaincu les araignées mécanauts à Tanrel, les aventuriers se reposent pendant que les villageois réparent les dégâts faits par les zombies et les créatures mécaniques. Les deux prêtres du village sont éprouvés. Ils ne se sentaient pas déjà bien avant la bataille et ont eu beaucoup de difficulté à animer le golem de pierre qui se tenait devant l'église du village.

Le capitaine Mesranie demande aux personnages si leurs compétences ne peuvent pas leur permettre de comprendre ce qui les affecte. Alors que la nuit est tombée, ils se rendent chez le père Septime qui habite une modeste chambre collée à la chapelle d'Arius. Quand ils entrent dans la pièce, ils découvrent une femme portant une grande peau de bête en train de manipuler des effluves magiques au-dessus de la tête du prêtre d'Arius. Cela forme des images étrangement distinctes dans l'air. Elles montrent un menhir au milieu des arbres derrière une clôture en fer forgé. La sorcière réagit immédiatement à la présence des aventuriers. Elle saute de manière surnaturelle par la fenêtre à une vitesse surhumaine et disparaît dans la nuit en se rendant invisible. Le père Septime vient de trépasser. Le capitaine Mesranie est interloqué, mais a reconnu le menhir que l'on a pu voir dans les images magiques. C'est derrière le temple de Kalia. Si les PJ se rendent au menhir, il y retrouve quatre sorcières qui grattent la terre au pied du mégalithe. Trois se retournent et affrontent les personnages protégeant leur sœur. Elles se transforment rapidement en bête lunaire (voir la description des sorcières) et montrent aux personnages qu'ils ne sont pas de taille. Dès que la quatrième sorcière a récupéré la pierre enterrée au pied du menhir (en deux rounds), elle s'enfuit vers les bois. Au moment où elle est hors de portée, les autres la suivent. Elles vont rejoindre l'entrée nord (2) des tunnels qui courent sous Tanrel et y entrent discrètement. Leur vitesse leur permet de distancer tout poursuivant.

Sorcière lunaire

Humanoïde de taille M, chaotique mauvaise
INSÉRER VISUEL 603-Sorcière-lunaire
Les sorcières lunaires sont des humaines proches des



guenaudes et se regroupent en assemblées de sept. Elles corrompent leur environnement et poussent les humaines à se battre en eux. Ce sont de grandes femmes maigres portant une peau de bête et couverte de terre.

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 42 (6d8 + 15)

Vitesse 15 m

FOR DEX CON INT SAG CHA
17 (+ 3)15 (+ 2)16 (+ 3)15 (+ 2)13 (+ 1)16 (+ 3)

Compétences Discrétion +5, Perception +5, Perspicacité +5, Supercherie +6

Résistance aux dégâts de feu, de froid et aux armes non magiques

Immunité contre l'état charmé

Sens Vision dans le noir 24 m, Perception passive 11

Puissance 3

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la sorcière est le charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec des attaques de sort). La sorcière peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : détection de la magie, projectile magique
2/jour chacun : sommeil, invisibilité, rayon ardent

ACTIONS

Coutil. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 9 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

ou

2 x Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : + 3 au toucher, allonge 7,5 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Membre extensible. La sorcière peut allonger ses membres de manière aberrante jusqu'à six mètres avec de petits craquements d'os sinistre. Cela porte son allonge à 7,5 m pour leur griffe et de s'agripper à des choses très hautes pour grimper.

Attaque de la bête lunaire. La nuit, trois sorcières lunaires peuvent s'accrocher les unes aux autres pendant une heure pour former une créature montreuse massive abjecte. Elle provoque une réaction de révolusion sur tous ceux qui la regardent. Quand elles sont sous cette forme, les sorcières sont immunisées à toutes les attaques non magiques. Les dégâts des attaques de griffes des sorcières sont doublés comme leur allonge et la créature peut attaquer trois fois avec

ses griffes. Leurs points de vie se cumulent.

Cauchemar affaiblissant. La nuit, la sorcière peut envoyer un cauchemar à une créature humanoïde endormie lui provoquant d'horrible vision qui lui fait perdre toute capacité de récupération et lui fait perdre 5 points de vie par jour. La sorcière peut s'approcher de sa victime et en la touchant de ses griffes lui extraire des souvenirs.

Si les personnages se rendent chez le père Vincenzo Karlegie, dont la maison jouxte l'église de Kalia, ils le trouvent plongé dans un sommeil agité, tourmenté par un cauchemar. S'ils inspectent les alentours, ils aperçoivent une sorcière lunaire s'enfuir au loin, déjà hors d'atteinte.

Le père Vincenzo délire quand on le sort de son sommeil. Il s'exclame soudainement, « le pilier sud-ouest... » avant de s'agiter « Seule la destruction du pentacle des sorcières peut me libérer... » ou « Il faut protéger Iliria... ». Le capitaine sait que le nom prononcé est celui de l'herboriste qui vit à la périphérie sud du village. C'est dans sa serre qu'est enterrée la deuxième pierre magique qui protège le village. Mais seul le prêtre le sait.

Si les personnages tentent de discuter avec lui, son délire persiste. Mais s'ils l'interrogent sur le pentacle des sorcières, il parvient à souffler quelques mots : « Dans la falaise... sous la tour des fauconniers... ».

Cette tour, vestige plus ancien que le reste de la garnison, surplombe une falaise abrupte. En l'examinant, les personnages peuvent repérer une fissure (DD 6) dissimulée sous les fondations. Avec une corde, ils pourront descendre et pénétrer dans les anciennes mines du village.

L'église de Kalia

On peut supposer que le « pilier sud-ouest » mentionné dans les délires du père Vincenzo désigne celui de son église. À l'intérieur de l'édifice, chaque pilier arbore une série unique de quatre symboles, totalisant seize signes distincts. On les distingue difficilement sous une fine couche de salpêtre. Tous ces symboles se retrouvent également gravés sur les soubassements de l'autel.



En examinant le pilier sud-ouest, on découvre, dissimulés sous la fine couche de salpêtre, quatre symboles anciens représentant la terre, l'air, la mort et le secret. Une pression simultanée sur ces mêmes symboles, situés sur l'autel, déclenche l'ouverture d'un passage secret dans le sol, révélant l'entrée d'une crypte cachée (1).

Les vitraux de l'église de Tanrel

L'église abrite vingt-cinq vitraux, chefs-d'œuvre de lumière et de couleur. Dans le transept Est, une série d'entre eux, façonnés par la maîtresse verrière Talia Velasquez, raconte une légende jadis transmise uniquement par la parole des anciens. En six scènes vibrantes, ils relatent la lutte des habitants de Tanrel contre les sorcières lunaires surgies des sombres bois de Lannro.

Le premier vitrail dévoile les sept enchantresses drapées de lourds manteaux de peau, tourmentant les villageois tant dans leur chair que dans leurs cauchemars. Sur le second, une prêtresse de Kalia et un prêtre d'Arius, reconnaissable à leur tenue, mènent des guerriers au combat, brandissant la foi comme une arme. Le troisième montre la fuite des sorcières sous l'assaut des prêtres et de leurs troupes.

Mais dans le quatrième, une créature monstrueuse, enchevêtrement de corps né des ténèbres, renverse les défenseurs et sème la désolation. Le cinquième vitrail révèle alors la prêtresse levant un talisman où se mêlent les symboles de Kalia et d'Arius, tandis que la bête impie se disloque en trois entités distinctes. Enfin, le dernier vitrail capture l'instant décisif : quatre sorcières sont abattues, tandis que trois autres s'enfuient vers la forêt. Au sommet de la scène, la prêtresse élève un symbole irradiant de puissance, tandis que le prêtre brandit les deux pierres, consacrant ainsi la victoire et le salut de Tanrel.

L'herboriste

Iliria, herboriste, prépare onguents et potions pour le bien de la communauté. Pourtant, sa réputation est ternie par les rumeurs : certains, envieux de son savoir, la murmurent sorcière. Seuls les prêtres du village lui accordent leur confiance et lui permettent de pouvoir vendre ses services.

Dans la serre attenante à sa demeure, elle cultive des plantes venues d'autres contrées, ignorante du secret qui repose sous l'une de ses plates-bandes. Car là, enfouie sous la terre, gît la seconde pierre magique protégeant le village, un secret que seul le père Vincento connaît.

Si les aventuriers la questionnent sur la raison de cette protection que leur a confiée le prêtre, elle ne pourra que hausser les épaules, n'ayant aucun savoir à ce sujet. Mais une sorcière lunaire, tapie dans l'ombre et les observant de loin, s'interrogera sur l'intérêt soudain porté à Iliria. Une fois les aventuriers partis, elle s'introduira discrètement dans la serre et commencera à fouiller.

Cachée, retenant son souffle, Iliria assistera impuissante à la découverte de la pierre par la sorcière. Dès que cette dernière s'éloignera avec son précieux butin, elle se hâtera d'avertir les aventuriers, leur offrant ainsi une chance d'empêcher un grand malheur.

Si les aventuriers insistent pour qu'Iliria reste à leurs côtés, elle acceptera sans hésitation. À leurs côtés, elle observera les événements à travers les yeux perçants de son familier, un chat noir nommé Brisou.

Silencieux et agile, Brisou se glissera sans être remarqué dans l'ombre de la serre, espionnant la sorcière lunaire alors qu'elle fouille la terre. Lorsque ses griffes frôleront la pierre magique, Iliria, le regard perdu dans celui de son familier, sursautera et avertira aussitôt les aventuriers. S'ils se précipitent à la maison de l'herboriste, ils arriveront trop tard.

Mine noyée de Tanrel

Avant que l'on ne construise le barrage, le village se trouvait en contrebas d'une petite falaise. Il a été déplacé sur les hauteurs quand un ancien duc de Pierre Blanche a décidé la construction d'un aqueduc. Une mine s'enfonçait dans la falaise sous ce qui est aujourd'hui le village. À cause du barrage, toutes les galeries de la mine sont noyées. Les sorcières lunaires se cachent dans les anciennes galeries de la mine qui ne sont pas immergées et même creusées de nouveaux couloirs pour se déplacer en toute discrétion sous le village grâce à des Soldraks apprivoisés (voir page 10).

1 – Crypte secrète

Ces deux salles portent les marques du temps oublié. Nul pied n'a foulé leur sol depuis des décennies, et chaque pas soulève une fine couche de poussière, laissant des empreintes éphémères. Sur les murs, des symboles de Kalia et d'Arius sont suspendus, témoins silencieux d'un culte ancien.

Elles renferment les dépouilles d'un ordre jadis redouté : les chasseurs de morts-vivants. La première salle est une modeste chapelle dédiée aux deux déités, où règne une atmosphère de recueillement. La seconde est une crypte où reposent sept alcôves ; trois sont vides, tandis que les autres abritent des corps desséchés, drapés de linceuls fanés par le temps.

Sur l'autel de la chapelle repose un coffret de bois ouvragé, dont le couvercle n'est pas scellé. À l'intérieur, un symbole massif de métal mêle harmonieusement les emblèmes de Kalia et d'Arius. Gravé à son revers, le sceau de l'Ordre de l'Équinoxe est le même que celui découvert sur le paladin des ruines de garde (cf. livre 1 des Chroniques de Forge Pierre page 77). Une faible aura en émane, trahissant sa nature magique. Lorsqu'une femme s'en saisit, l'aura s'intensifie, et si elle le brandit avec foi – croyant en un dieu bienveillant – l'objet s'illumine d'un éclat sacré.

Dans le coffret reposent également trois pierres angulaires du Tabernacle de Jade (cf. livre 1 des Chroniques de Forge Pierre page 74), vestiges d'un passé dont les échos résonnent encore en ces lieux oubliés. Si aucune femme ne se trouve parmi les aventuriers, Iliria, l'herboriste, peut être mise à contribution pour révéler la véritable puissance du talisman.

Lorsqu'elle s'en empare, l'aura magique, d'abord discrète, s'intensifie brusquement, emplissant la chapelle d'une lueur vibrante. Le symbole de métal semble réagir à sa présence, et lorsque, par instinct ou par conviction, elle le brandit, il s'illumine d'un éclat éclipsant les ombres de la crypte. L'énergie qui en émane est incontestable : entre ses mains, le talisman dévoile toute sa puissance, confirmant qu'il est destiné à une élue de foi ou de destinée.

Cette révélation pourrait éveiller de nouvelles interrogations parmi les aventuriers : pourquoi Iliria ? Il faut deviner que ce n'est que son statut de femme qui lui permet d'activer avec autant de puissance la relique.

2 – Tunnel du cimetière

Depuis un carrefour jonché d'ossements blanchis par le temps s'étire un tunnel obscur s'enfonçant vers le nord. Sa course sinueuse émerge enfin, en secret, parmi les racines noueuses d'un vieux chêne, bien loin des murs de Tanrel. Non loin de la croisée des tunnels, un puits grossièrement taillé permet de regagner la surface, ouvrant sur le cimetière du village. Dissimulé sous une pierre tombale usée par les âges, il demeure à l'abri des regards indiscrets, veillant en silence sur les ténèbres qu'il recèle.

3 – Champignonnière de Dulblon

Il y a longtemps, la famille des Dulblon transforma cette modeste carrière en un sanctuaire d'ombres et d'humidité, propice à l'épanouissement des champignons. En sa salle la plus reculée, loin de l'entrée dans le village, une faille serpente dans la roche, trop étroite pour qu'un homme de taille ordinaire puisse s'y glisser. Or, cette brèche n'est point anodine : elle ouvre un passage secret vers les sombres galeries qu'ont façonnées les énigmatiques Sorcières Lunaires. Quiconque souhaiterait l'élargir devra s'armer de pioche et de patience, car il lui faudra une heure de labeur acharné pour en forcer l'entrée.

4 – Tunnel récent

Un réseau de tunnels fraîchement creusé s'enfonce dans les entrailles de la Terre, traçant un dédale obscur et inquiétant. À la croisée de deux galeries, un squelette colossal d'Ours-Hibou repose, à demi enseveli sous la poussière et la pierre. Au moindre pas d'un être vivant n'appartenant point aux mystérieuses Sorcières Lunaires, l'ossature colossale s'ébranle, ses orbites vides s'éclairent d'une lueur spectrale, et le mort-vivant attaque.

Squelette de Ours-Hibou

Mort-vivant de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d10 + 30)

Vitesse 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA
18 (+ 4) 11 (+ 0) 16 (+ 3) 5 (- 3) 8 (- 1) 5 (- 3)

Résistances aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états empoisonné et épuisé
Vulnérabilités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues – comprend l’abyssal, mais ne peut le parler
Puissance 3

ACTIONS

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : + 7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Griffe. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

5 – Salle du pont

Cette vaste cavité fut jadis une salle d’exploitation où les mineurs, armés de courage et de patience, travaillaient les précieux minerais enfouis dans la roche. Mais depuis l’édification du grand barrage, les eaux l’ont engloutie, noyant les vestiges de l’ancienne richesse sous une nappe sombre et stagnante. Un pont de bois, vermoulu par le temps et menaçant de s’effondrer au moindre faux pas, enjambe l’étendue trouble. Or, ce lieu n’est pas abandonné pour autant... Les fatidiques Sorcières Lunaires y ont scellé une redoutable menace : une colonie de vingt Styrges, tapies dans l’ombre, avides du sang de tout imprudent osant troubler leur funeste repaire.

6 – faille de la falaise

Ce couloir s’étire dans l’obscurité avant de s’ouvrir instantanément sur le flanc escarpé de la falaise, juste en contrebas de la tour de la garnison des redoutables Faucons Blancs. Là, au-delà du barrage, le vent s’engouffre avec force, faisant résonner un murmure inquiétant entre les parois rocheuses. Le passage, dissimulé aux regards des sentinelles, offre une échappatoire secrète ou un sentier perfide pour qui oserait s’aventurer sous l’ombre justicier des gardiens du duché.

7- Mine noyée

Ces vastes couloirs s’enfoncent dans les entrailles de la Terre, serpentant bien en dessous du niveau des eaux du lac formé par le barrage. L’air y est lourd, chargé d’une moiteur oppressante, et le silence n’y est troublé que par le lointain suintement de l’eau infiltrant la roche. Mais leur cours n’a qu’une seule

issue : chacun de ces passages s’achève dans les profondeurs obscures du lac, où la lumière du jour ne perce plus et où d’anciens secrets dorment sous la vase.

8 – La chapelle engloutie

Parmi les vestiges engloutis de l’ancien village de Tanrel, un seul bâtiment défie encore les ravages du temps : une antique tour, dont la silhouette brisée repose dans les profondeurs silencieuses du lac du barrage. Là, flottant entre deux eaux, un cadavre en état de décomposition avancée oscille doucement, retenu par une corde visqueuse d’algues nouée autour de son cou à une poutre effondrée.

Ce malheureux n’était autre qu’un villageois imprudent, témoin involontaire des sombres rites des Sorcières Lunaires dans les bois avoisinants. Pour son indiscretion, il périt sous leurs mains impitoyables, et son corps fut dissimulé en ces lieux maudits. Mais sa mort ne fut pas la fin. Son corps porte une sombre malédiction.

Si un aventurier téméraire ose plonger dans ces eaux troubles et découvre la dépouille, il verra soudain ses paupières se relever, révélant des yeux laiteux, encore empreints d’une lueur spectrale. À cet instant, il doit réussir un test de Constitution DD 14 ou subir une malédiction sournoise : son corps s’alourdit d’un froid surnaturel, le condamnant au désavantage à tous ses tests de Constitution pendant une heure. Chaque heure, il pourra tenter un nouveau test pour briser le funeste enchantement et se libérer de l’emprise des ténèbres.

9 – Antre des sorcières

Cette vaste salle, creusée à même la terre, est soutenue par une charpente de bois grinçant sous le poids de la voûte. Malgré ces renforts précaires, il n’est pas rare de voir de fines poignées de terre se détacher du plafond, annonçant la menace de l’effondrement. C’est en ce lieu oppressant que résident les sept Sorcières Lunaires, tapies dans l’ombre, toujours en mouvement. Elles arpentent avec une agilité inquiétante la structure de bois surélevée, se tenant hors de portée de tout intrus. Lorsqu’un malheureux ose troubler leur repaire, elles frappent depuis les hauteurs, allongeant leurs bras sinueux et démesurés pour saisir leur proie et l’entraîner dans un cauchemar éveillé. Au centre de la salle, tracé sur le sol battu, repose l’ouvrage impie qui a scellé le destin des prêtres du



1

2

4

3

5

11

12

13

14

Mine Noyé de Tanrel

0 20 m 40 m



village : un sinistre pentacle de malédiction entouré de bougies et de collifichés, imprégné de sombres enchantements. C'est par ce rituel qu'elles ont insufflé leur funeste pouvoir dans l'âme des serviteurs des dieux bénéfiques, les plongeant dans un tourment de cauchemars affaiblissants. Mais toute magie a ses failles... Si un courageux parvient à briser ou effacer ce sigil maudit, alors la malédiction sera levée, et le prêtre de Kalia sera enfin libéré de son affliction.

10 - Tunnel des bois

Ce couloir sombre et étroit conduit à une bifurcation offrant deux passages vers la surface. La première mène à un antique puits dont les parois glissantes s'élèvent jusqu'à l'orée du bois sud du village. Son ouverture, dissimulée sous un épais tapis d'herbes folles, échappe aux regards des curieux et constitue un passage idéal pour quitter les anciennes mines.

La seconde issue est un tunnel récemment creusé, ses parois encore friables portant les marques d'un ouvrage hâtif. Il s'étire dans les entrailles de la Terre avant de ressurgir, loin des sentiers battus, au cœur des bois, à un kilomètre du village. Une voie d'évasion pour les initiés...

11 - Salle des Soldrak

Cette salle, oubliée du temps et perdue dans les profondeurs, faisait autrefois partie d'une vaste structure

souterraine aujourd'hui réduite en ruines. L'endroit est désormais le repaire de quatre Soldraks, ces redoutables créatures que les Sorcières Lunaires ont apprivoisées. Seuls les tunnels récemment creusés, œuvre des créatures elles-mêmes, permettent encore d'y accéder.

Les Soldraks se tiennent maintenant en retrait, attendant l'ordre de leurs maîtresses. Si un intrus s'aventure dans cette salle, ils s'enfuiront, effrayés, sauf si une des sorcières leur donne l'ordre de les attaquer. Dans ce cas, les bêtes se jetteront sur leur proie avec une violence bestiale, prêts à anéantir quiconque menace leur territoire.

Soldrak

Créature monstrueuse de taille M, loyale neutre
INSERER VISUEL 602-Soldrak

Cette créature ressemble à un furet géant grotesque de la taille d'un cheval avec de longs poils marron. Elle est souvent utilisée comme monture dans les déserts de l'ouest. Elle aime particulièrement creuser des terriers avec de longs tunnels.

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Puissance 3

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Griffe. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.



12 – Tunnel ouest

Ce tunnel sombre s'étire sous la terre, serpentant silencieusement jusqu'à son issue, qui se cache au cœur des bois, trois kilomètres à l'ouest du village. Loin des égards humains, cette sortie discrète permet à ceux qui la connaissent de s'échapper dans la forêt dense, là où les arbres, vieux témoins du temps, murmurent des secrets aux voyageurs imprudents.

13 – Bassin maudit

Des tunnels creusés récemment, à peine marqués par le souffle du temps, parcourent les profondeurs jusqu'à cette salle oubliée. Les pierres en sont anciennes, rongées par les âges et la magie noire, et au centre trône un bassin d'où émane une lueur d'un autre monde, vibrante et menaçante. L'air, lourd de mystère, semble se déformer à la lisière de l'eau ; une malédiction palpable en émane, frappant quiconque ose s'en approcher. L'âme vacille près de son bord, pris dans une aura qui corrompt et dévore l'esprit. Plusieurs crânes humains, éparpillés au fond du bassin, témoignent des sombres sacrifices passés. Parmi ces vestiges macabres gisent les pierres enchantées, récupérées par les sorcières des ténèbres.

Le mur opposé, derrière le bassin, est recouvert d'une fresque complexe de symboles kabbalistiques. Ces glyphes sinistres s'entrelacent en formes géométriques titanesques, une tapisserie d'horreur qui semble défier la compréhension humaine. L'œil qui ose se poser sur ces figures anciennes est frappé par une vision, comme un voile levé sur un abîme plus profond encore : ces signes sont la clé d'un passage vers des dimensions lointaines et inaccessibles. Les personnages qui utiliseraient leur vision de l'indicible ici (cf. livre 1 des Chroniques de Forge Pierre page 76) pourraient comprendre tout cela. Sur cette toile mystique, des dessins effrayants dépeignent la créature informe et abominable entrevue dans les ruines de garde, révélant ses pratiques répugnantes de possession des corps humains.

Un mage, observant avec une sagesse mêlée d'horreur, devine le sinistre secret des formes : elles ne sont que l'empreinte d'une invocation qui pourrait bien ouvrir la voie à d'autres Trakar-Sérites (cf. livre 1 des Chroniques de Forge Pierre page xxx), êtres de l'ombre venus d'autres mondes. L'eau du bassin, vivante de magie noire, imprègne peu à peu les formules écrites, comme une promesse d'horreur imminente.

14 – Puits du four à pain

Un puits sommaire remonte à la surface. Il débouche sous un tas de bois le long du four à pain d'Ernest, le boulanger du village.

La piste des sorcières

Sans le symbole enfoui dans la crypte secrète, les personnages se trouvent impuissants face aux sorcières lorsqu'elles se métamorphosent en bêtes lunaires. Si, avant d'avoir obtenu ce précieux artefact, ils s'aventurent dans les tunnels sous le village, vous pouvez orchestrer une confrontation dans la salle du pont (5), les forçant à battre en retraite, pris dans l'ombre croissante de la menace.

L'église du village, lieu empreint de mystères et de savoirs anciens, pourrait offrir des indices sur l'histoire des sorcières. Les vitraux, magnifiquement détaillés, racontent des contes oubliés et des secrets d'antan. C'est au cœur de la crypte secrète, cachée dans les profondeurs de ce sanctuaire, qu'ils découvriront enfin le symbole. Une fois en leur possession, ils pourront l'utiliser, mais attention : ce n'est pas la pureté du cœur ni l'harmonie avec les dieux qui en conditionne l'efficacité. Seule la gent féminine peut en faire bon usage. Si aucun personnage n'est de sexe féminin, un personnage secondaire pourrait intervenir : Iliria ou Talia Velasquez qui peut être présent dans le village. Cette femme qui, après avoir vu sa demeure sauvée des griffes de voleur, propose son aide pour sauver le prêtre du village. Elle pourrait aussi offrir des précisions précieuses sur les vitraux, ayant elle-même participé à leur création, inspirée par les histoires que le prêtre lui racontait autrefois pour les orner.

Le symbole, bien que puissant, n'a de pouvoir que contre une bête lunaire à la fois. Si les personnages souhaitent affronter deux créatures simultanément, ils devront s'emparer des pierres magiques, enfouies dans le bassin maudit (13). Ces pierres, récupérées parmi les crânes et les reliques, détiennent un pouvoir suffisant pour briser la puissance de deux bêtes lunaires en même temps, transformant ainsi le destin de l'affrontement.

Les ténèbres terreuses

L'exploration des tunnels sous le village est la seule voie permettant de débusquer les sorcières, ces créatures perfides qui, après avoir retrouvé les pierres magiques, s'y dissimulent dans l'obscurité, attendant de tordre les fils du destin à leur avantage.

Si les personnages parviennent jusqu'à la salle du bassin maudit (13), une aura maléfique palpable se fait ressentir, aussi dense et oppressante qu'un voile d'ombre. Les pierres magiques plongées dans le bassin ne semblent plus parvenir à contrer cette malédiction ancienne. C'est là que les personnages pourront les sortir de l'eau et mettre fin à l'atmosphère qui se charge d'une énergie sombre affectant l'ensemble de la population du village. Une sorcière, dissimulée dans les ombres de la salle, pourrait d'abord passer inaperçue, mais tôt ou tard, elle se trahit par un mouvement furtif. Sentant l'imminence du danger, elle s'élanche à toute vitesse vers la salle du pont, espérant se réfugier dans les galeries noyées pour rejoindre ses sœurs dans leur antre (9).

En traversant les tunnels, les personnages se dirigent vers l'antre des sorcières, un lieu imprégné de terreur et de noirceur. Là, elles les attendent, les sept sorcières, formant une barrière impénétrable. Six d'entre elles se transforment alors en deux bêtes lunaires, gigantesques et terrifiantes, prêtes à déchirer quiconque s'aventure trop près. La septième, restée dans l'ombre, se perche silencieusement sur les poutres de la salle, ses yeux brillants scrutant chaque mouvement, attendant son moment.

Cependant, grâce au symbole retrouvé dans la crypte secrète et les deux pierres magiques, les personnages détiennent le pouvoir de rompre instantanément la transformation en bête lunaire des sorcières. Dès que le symbole est activé, un éclat de lumière magique traverse la salle, et les formes monstrueuses se dissolvent sous l'effet de l'aura. Les sorcières, déchues de leur forme bestiale, se retrouvent vulnérables. Mais elles ne se laissent pas abattre pour autant : avec une agilité effrayante, elles grimpent sur les poutres pour attaquer à distance, leurs bras s'étendant de manière anormale, prêtes à frapper leurs ennemis depuis les hauteurs, comme des serpents prêts à mordre.

C'est à ce moment précis que les personnages se

trouvent à la croisée des chemins, leur chance ultime de vaincre les sorcières et sauver le prêtre de Kalia. L'affrontement est décisif : avec les sorcières dépossédées de leur forme de bête lunaire, les héros disposent enfin de l'avantage. C'est dans cette lutte acharnée qu'ils pourront repousser la malédiction et libérer le prêtre des griffes de l'obscurité en détruisant le pentacle des sorcières dans leur antre.

Une fois la victoire acquise, les personnages pourront retourner les pierres magiques au père Vincento, désormais rétabli. D'un geste empreint de solennité, le prêtre procédera à un rituel sacré et enfouira à nouveau les pierres, dans un endroit secret où elles protégeront le village du bassin maudit et de ses forces maléifiques. Cette protection divine sera un dernier rempart contre les ténèbres qui ont failli engloutir l'âme de la communauté.

Les formules kabbalistiques inscrites sur le mur de la salle, vestiges des sorcières et de leurs sinistres rites, seront effacées, comme si le temps lui-même effaçait les traces de cette sombre magie. La lumière, une fois libérée de cette emprise malfaisante, dissipera les dernières ombres.

Le capitaine Mesranie, ayant pris connaissance de l'exploit des personnages, ordonnera l'effondrement des tunnels qui mènent à la salle du bassin maudit. D'un coup sec, les galeries seront ensevelies sous des tonnes de terre et de pierres, scellant ainsi à jamais l'accès aux forces obscures. Dans un geste de reconnaissance et de gratitude, il félicitera les personnages pour leur courage et leur détermination. Grâce à eux, le village est sauvé, et les ombres reculent enfin devant la lumière.

Dénouement

// Si les personnages ont vaincu les sorcières lunaires et détruit le pentacle, victoire avec panache : Le capitaine de la garde et le prêtre remercient les aventuriers et leur offre une récompense qui peut être des objets magiques.

// Si les personnages ont détruit le pentacle et fait fuir les sorcières lunaires, victoire simple : Le capitaine de la garde et le prêtre remercient les aventuriers et leur offre une récompense.

// Tous les personnages ont été tués ou ont fui. Les sorcières lunaires dominent maintenant le village : Défaite critique.