

Les Arpents Volants

Paysage extraordinaire enneigé d'île volante, terre ancestrale de meute d'hommes-loups au cœur de manipulation Drow.

Même s'il peut être placé dans n'importe quelle campagne de jeu de rôle, ce scénario (style Alien 2) se déroule dans le cadre des **Chroniques de Forge Pierre** aux éditions des XII Singes et utilise le système de jeu de la cinquième édition. En tant que meneur, vous pouvez l'introduire à vos joueurs au moment où les personnages vont dans la vallée des vapeurs pour découvrir l'Antre noir. (livre 2 des Chroniques de Forge Pierre page 54). L'histoire est prévue pour un groupe de niveau 5.

Illustrations
Manu Nieu

Scénario et cartographie
Patrick Janniaud

Synopsis

Un loup fugitif est sauvé par les personnages d'une bande de chasseurs Drows. Ils vont l'aider à regagner son honneur perdu aux yeux de sa meute. Puis dévoiler au grand jour la corruption qui y règne. Et finir par chasser les Drows qui se sont emparés d'un lieu sacré sur son île volante.

Contexte

Au sud-ouest des vastes mers sylmassiniennes, bien au-delà des farouches terres de Hagenn, repose l'énigmatique Immobilium, une région où s'efface la frontière entre ciel et terre. Ce domaine d'îles volantes dans les airs semble s'étendre sans fin, un océan céleste parsemé de vastes îles immobiles formant des archipels qui semblent statiques.

Lothar est l'un de ces archipels suspendus, une alliance de cinq grandes îles couronnées de forêts

impénétrables et drapées des neiges éternelles, protégées dans les hauteurs glacées du skyland. Des rocs flottants, comme autant de sentinelles de pierre, entourent Lothar, que peuplent les Lupus, une race d'hommes-loups au mode de vie tribale, mais raffinée dans l'art de la magie et de l'artisanat. Par leur maîtrise du fluide d'aura tellurique et des mystérieuses pierres d'éther-esprit, certains chamans Lupus commandent aux petites îles flottantes, des stalytes, les animant pour qu'elles voguent à travers les cieux. Enveloppés par des nuées de nuages, ces îlots errants dérivent loin de Lothar, transportant avec eux des meutes nomades de Lupus qui parcourent l'Immobilium et au-delà en secret. Guidées par les vents et dissimulées dans les brumes, ces meutes furtives descendant parfois des cieux vers la terre ferme, profitant des montagnes pour accoster. Certains Lupus, mus par la curiosité, y établissent des échanges et des alliances avec les peuples autochtones ; d'autres, plus belliqueux, mènent des raids audacieux pour s'emparer des ressources de ces terres inexplorées. L'Immobilium demeure ainsi, un royaume en suspens, mystérieux et redouté, où les îles et les meutes dérivent à travers les précieux infinis, légendes vivantes d'un monde qui défie l'imagination.

Qui, quoi et quand ?

La meute des pierres bleues vit sur l'une de ces rares terres vagabondes qui survolent à l'insu de tous dans le silence les mers sylmassiniennes plutôt pacifiquement. Ils ont plus une culture à suivre où l'esprit du vent les pousse et à rencontrer les autres peuples intelligents. Mais le destin ne leur a pas été favorable. Alors qu'ils survolaient la fédération Andarienne, leur îlot a été repéré par des Drows. Leur chef a vu la une opportunité. Les elfes de l'obscur allez pourvoir s'en emparer et s'en servir comme base pour leur attaque vers la surface. Et pourquoi pas allez s'en prendre aux elfes qui se sont repliés sur une île continent de l'Immobilium, l'empire de Kessaldrinne.



Ils n'en sont qu'au début de leur plan. Grâce à un dirigeable pirate, une petite équipe de Drows a abordé le stalyte des pierres bleues discrètement et espionné la meute. Puis ils ont ciblé Alkarwenn, le shaman de la meute décelant en lui une faille. Effectivement le loup se rêvait chef de meute et voulait prendre le pouvoir. Les Drows ont facilement corrompu l'ambitieux homme-loup lui promettant de réussir dans sa conquête du pouvoir et remplacer Cowen, leur chef. Ils utilisèrent sur le dirigeant un puissant et lent poison pendant qu'Alkarwenn se plaçait comme seul successeur possible à tête de la meute.

Le réel but des Drows était d'amener le stalyte près d'une montagne pour qu'une importante troupe d'elfes de l'obscur puisse y monter et s'en emparer. Alkarwenn aveuglé par sa soif de pouvoir ne voyait pas qu'il menait sa meute à sa perte.

Wolfkrynn, l'apprenti d'Alkarwenn comprit que quelque chose se passait. Il découvrit que des drows étaient sur le stalyte. Il voulut révéler la félonie d'Alkarwenn au reste de la meute, mais c'est lui qui fut mis à l'index. Ne sachant que faire, il vola la pierre gravée qui contrôle les déplacements de l'île volante alors qu'elle passait au-dessus de la vallée des vapeurs. Le stalyte se retrouva prisonnier de la vallée et Wolfkrynn descendit sur la terre ferme pour fuir un groupe de chasseurs drows qui le pistait.

La Meute des Pierres Bleues vit sur l'une des rares terres vagabondes, dérivant paisiblement et en silence au-dessus des mers sylmassiniennes, invisibles aux yeux du monde. Portés par les courants et guidés par l'esprit du vent, ces Lupus parcourent le ciel, avides de rencontres et de découvertes parmi les autres peuples intelligents. Mais le destin, capricieux, ne leur réservait pas la tranquillité. Alors qu'ils voguaient au-dessus de la Fédération Andarienne, leur stalyte fut repéré par des Drows aux intentions maléfiques. Le chef de ces elfes des ténèbres vit là une chance inespérée : s'emparer de cette île volante et s'en servir de base secrète pour infiltrer la surface. De là, ils pourraient assaillir l'empire de Kessaldrinne, la puissante et lointaine île-continent où les elfes de lumière s'étaient réfugiés au cœur de l'Immobilium. Les Drows, seulement au début de leur projet sinistre, utilisent un dirigeable pirate pour s'approcher discrètement de l'archipel des Pierres Bleues. Une petite équipe se glissa à bord du stalyte et commença à espionner la meute Lupus, observant leurs mouvements

et écoutant leurs secrets. Ils identifièrent rapidement Alkarwenn, le chaman de la meute, dont l'ambition débordante était la faille qu'ils allaient exploiter. Alkarwenn rêvait de prendre la place de Cowen, le chef actuel de la meute, et sa soif de pouvoir fit de lui une proie facile. Les Drows lui promirent l'ascension qu'il désirait, lui offrant les moyens de s'emparer du pouvoir. Ils instillèrent un poison lent et subtil dans le corps de Cowen, affaiblissant peu à peu le chef, tandis qu'Alkarwenn se plaçait habilement comme seul héritier légitime à la tête des Pierres Bleues.

Les Drows, cependant, nourrissaient un dessein plus sombre encore : mener le stalyte à proximité d'une montagne isolée où une troupe importante d'elfes de l'ombre pourrait se préparer à prendre d'assaut l'île volante. Alkarwenn, aveuglé par son ambition, ignorait que ses alliés secrets menaient sa meute vers une trahison fatale.

Mais tous n'étaient pas dupes.

Wolfkrynn, l'apprenti du puissant, mais perfide Alkarwenn, perçut bientôt que des ombres indésirables hantaient leur stalyte. Au détour des brumes et des murmures étouffés, il découvrit l'impensable : des Drows avaient infiltré l'île volante, et Alkarwenn lui-même leur avait ouvert la voie, prêt à trahir sa propre meute pour assouvir ses ambitions. Indigné, Wolfkrynn tente de révéler cette trahison aux autres membres de la meute, mais il se heurta à la méfiance et à l'hostilité ; au lieu d'écouter son avertissement, ils l'accusèrent de semer la discorde et de remettre en question l'ordre établi.

Acculé et sans soutien, Wolfkrynn prit alors une décision désespérée. Il déroba la pierre gravée, un artefact ancien qui permettait de contrôler les déplacements du stalyte, et la força à dévier leur route. Sous son impulsion, l'île volante plongea dans la sinieuse **Vallée des Vapeurs**, un dédale de nuages denses et de courants errants où même la lumière du jour se perd. Privée de contrôle, l'île et resta suspendue, piégée dans le silence fantomatique de la vallée tandis que la brume envoûtante enveloppait le stalyte, Wolfkrynn n'eut d'autre choix que de quitter l'île. Pourchassé par les Drows, il descendit sur la terre ferme, important avec lui l'artefact volé. Son seul espoir était de semer ses poursuivants dans les méandres des landes brumeuses, d'échapper aux chasseurs et, peut-être, de trouver un moyen de sauver la meute des Pierres Bleues de la trahison et du danger qui rôdaient.



Etendue
Mangalienne

Port Squelette

Montagnes Hallucinées

Marais
d'Alsadar

Plaine des Chimères

Desert de Fer

Tuldak

Ruine de Selnifer

Krellsanth

Forêt Noire

Oksanth

Armentierre

Sombres
Racines

Haut de l'Épée

Fief de Tolède

La Croix Olvek

Bayou de
Thaar'Noc

Plaine
d'Arkedian

Roc Hallucine

Vallée des Vapeurs

Forêt
d'Éthère

Pierres des âges

Lakian

La Mantalogue

La Soufrière

Forge Pierre

Lac Sombre Lune

Tanrel

Lac de
Thern

Bois Ancien

Vieux-Moulin

Plaine
des Vents

Source
Brume

Berge-Lieu

Tonneau
Rouge

Duché de Pierre Blanche

Liège-Miel

Montignac

Monts Cendreaux

Thelve

Creuse

Monts Drafen

CE

r-Roc

Monts Pies

Manro

Monts Krinn

97L

Wolfkrynn

Un blizzard bizarre

Pour semer ses implacables poursuivants, Wolfkrynn invoque la puissance de la pierre gravée volée, libérant une tempête de neige d'une violence surnaturelle au cœur de la forêt de la Vallée des Vapeurs. Cet événement aussi inattendu qu'incongru dans cette région baignée de chaleur attire l'attention des aventuriers, alors en quête de l'Antre Noir ou en train d'en revenir.

C'est ainsi qu'ils découvrent Wolfkrynn, l'air hagard et désespéré, surgissant des tourbillons de neige. À sa suite, surgissent des drows, sombres et silencieux, leurs lames dégainées et prêtes à frapper. Sans un instant d'hésitation, les elfes noirs se lancent à l'assaut. Leur premier objectif : récupérer la pierre gravée, puis éliminer le fugitif sans pitié. Les aventuriers, simples témoins de leur chasse, ne sont pour eux que des obstacles à ignorer — à moins qu'ils ne se mettent en travers de leur chemin.

Si l'un des elfes noirs parvient à s'emparer de la pierre et que le combat tourne à leur avantage, les drows battront en retraite. Pourtant, jamais ils ne fuiront sans la pierre : ils lutteront jusqu'à la mort pour accomplir leur mission. Le groupe de chasseurs drows est composé de cinq guerriers redoutables et d'une prêtresse à l'aura impérieuse, chacun prêt à défendre leur sombre cause au prix de leur vie. Bloc statistique à la fin du scénario.

Si, malgré cette bataille acharnée, Wolfkrynn a survécu — qu'il ait conservé la pierre ou non — il se tournera vers les aventuriers pour les remercier. Reconnaisant et prudent à la fois, il tente de jauger leur loyauté et leur force. Selon leur réponse, il pourra leur demander de l'aider pour déloger les drows embusqués sur le stalyte de sa meute. Il leur racontera alors le mode de vie singulier de son clan et les origines de sa meute, une communauté noble et farouche qui saura récompenser ceux qui l'auront libérée de l'emprise des elfes de l'obscur.



Prêtresse Drow de Shog Nath

Drow de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA
10 (+ 0) 14 (+ 2) 12 (+ 1) 10 (+ 0) 17 (+ 3) 13 (+ 1)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag + 6, Cha + 5

Compétences Discrétion +5, Perception +6, Perspicacité +6, Religion +4

Sens Vision dans le noir 36 m,
Perception passive 13

Langues commun de l'obscur, elfique

Puissance 4



CAPACITÉS

Ascendance féérique. Un drow est avantageé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut l'endormir.

Incantation. La prêtresse drow est une lanceuse de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort).

Tour de magie (à volonté) : *Assistance, bouffée de poison, Résistance, Thaumaturgie*

Sort niveau 1 (4 emplacements) : *Blessure, Détection de la magie, Vague tonnante, Maléfice*

Sort niveau 2 (3 emplacements) : *Amélioration de caractéristique, Immobiliser un humanoïde, Rayon affaiblissant*

Sort niveau 3 (3 emplacements) : *Dissipation de la magie, Don des langues*

Incantation innée. Un drow peut lancer le sort *Ténèbre* et *Lévitacion* une fois par jour.

Sensibilité à la lumière du soleil. Un drow est désavantagé à ses jets d'attaque et test de perception quand il est en plein jour.

ACTIONS

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (1d8 + 5) dégâts contondants plus 14 (3d8) dégâts nécrotiques.



Guerrier drow

Humain de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 14 (cuirasse)

Points de vie 169 (3d8 + 45)

Vitesse 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

12 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0) 12 (+1)

Compétences Athlétisme + 3, Intimidation + 3

Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues commun de l'obscur, elfique

Puissance 1/4

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Un drow est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut l'endormir.

*Incantation innée. Un drow peut lancer le sort **Ténèbre** et **Lévitacion** une fois par jour.*

Sensibilité à la lumière du soleil. Un drow est désavantagé à ses jets d'attaque et test de perception quand il est en plein jour.

ACTIONS

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme : + 3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d6) dégâts tranchants.*

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme : +4 pour toucher, allonge 9-36 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de sagesse DD13. En cas d'échec, elle devient empoisonnée pendant 10 rounds et si son jet est raté de plus de 5, elle est inconsciente.*



Le stalyte des lupus

L'île volante de la Meute des Pierres Bleues, bien que modeste en taille — un kilomètre sur deux seulement —, flotte majestueusement dans les cieux, opérée par un mystère magique qui préserve l'intégrité de la roche et de la terre qui la compose. Sa surface est presque entièrement couverte par une forêt dense et sauvage, dont les arbres aux troncs robustes et les feuillages argentés aux reflets bleutés se sont adaptés à des conditions rigoureuses. Perchée à une altitude vertigineuse, l'île demeure perpétuellement enneigée, mais malgré le froid, la flore y prospère : des fleurs aux teintes éclatantes parsèment le manteau blanc, défiant l'hiver éternel, tandis qu'une multitude de petits mammifères sillonnent silencieusement la forêt.

Deux formations rocheuses abruptes s'élèvent à plusieurs centaines de mètres au-dessus du plateau de l'île, telles des tours naturelles dressées vers le ciel. Elles capturent les nuages dérivants, les attirant dans un piège vapoureux qui, sous la pression, précipitent la brume en une pluie glacée. Ces eaux créent de puissants torrents, qui serpentent à la fois en surface et sous les entrailles de l'île, nourrissant la forêt et alimentant les ruisseaux cachés dans ce sanctuaire céleste.

1 – Pierres de l'œil perçant

À l'extrémité de l'une des pointes de l'île se dresse un lieu sacré enveloppé de mystère et d'énergie ancienne : un cercle de pierres levées, large d'une vingtaine de mètres de diamètre, où règne une atmosphère empreinte de solennité et de puissance. En son centre, plusieurs dalles plates sont disposées de manière brute, marquées de grands symboles géométriques et d'inscriptions magiques. Lorsqu'on se tient au-dessus de ces pierres, on peut sentir, tel un frisson venu des profondeurs, la aura tellurique qui pulse doucement dans les interstices des dalles, rappelant la connexion primordiale entre la terre et le ciel.

C'est ici que le chaman de la Meute des Pierres Bleues déploie sa magie pour guider le stalyte à travers les cieux. Ancré dans cette puissance ancestrale, il oriente l'île selon la volonté des éléments et les désirs du clan. À une vingtaine de mètres du cercle de pierres se trouve sa demeure : une grande tente faite

en cuir de manticores, marquée de talismans et d'os suspendus, vibrants d'une présence aussi mystique qu'elle.

Lorsque le stalyte dérive au gré des vents et des courants aériens, on raconte que ce sont les rêves du chaman, et non la volonté des cieux, qui guident cette terre volante vers des horizons inconnus, traçant une route que seuls les esprits connaissent.

2 – Aloupen, village des lupus

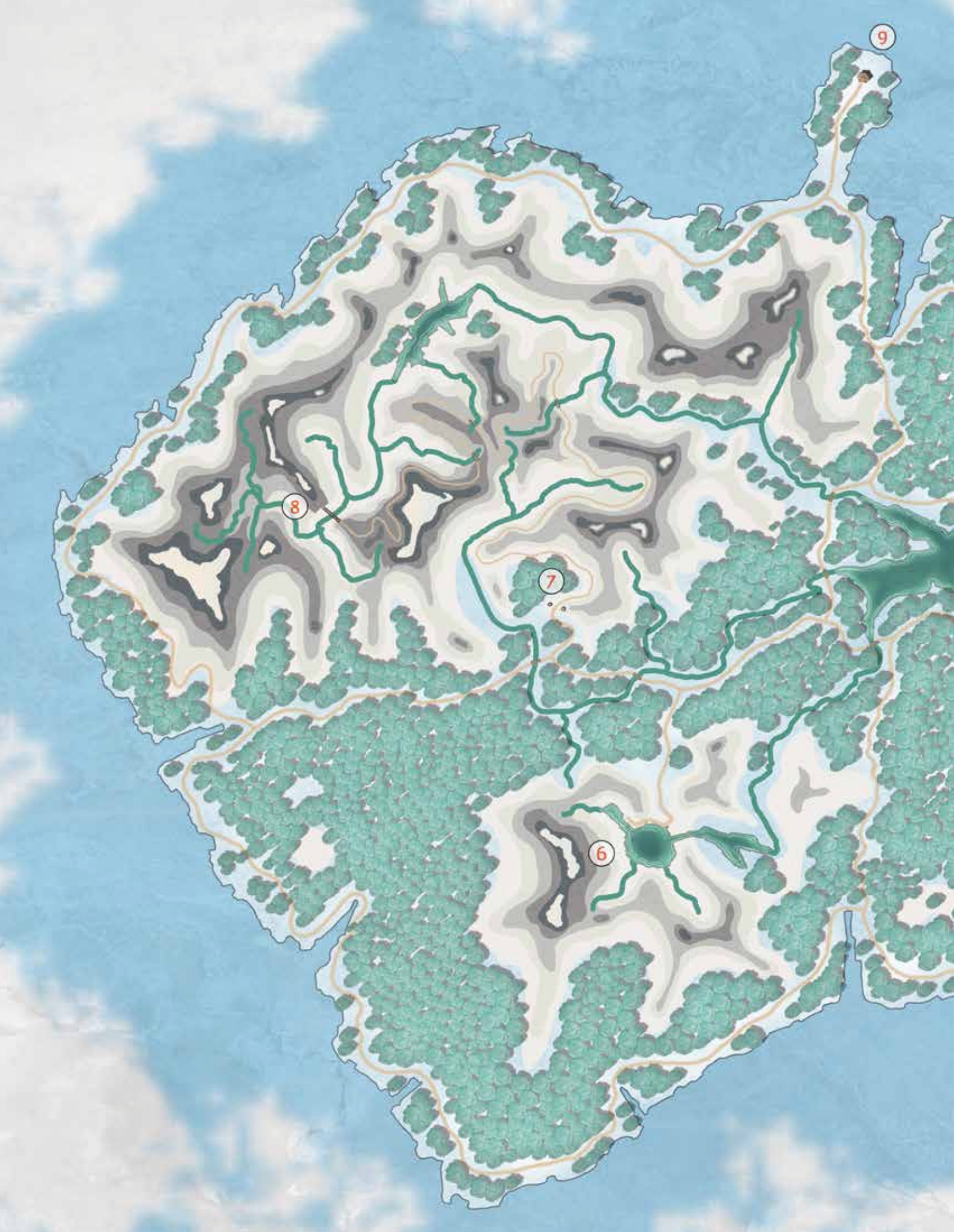
La communauté de la Meute des Pierres Bleues, composée d'un peu plus de deux cents âmes, s'établit sur l'île volante en un village d'environ trente tentes, toutes fabriquées à partir de peaux de bêtes finement tannées, ornées de motifs qui rappellent leurs liens avec le ciel et la terre. Au centre du village, trois grandes structures en forme de dôme dominant l'espace ; elles sont également recouvertes de peaux décorées, et leurs lignes fluides s'intègrent harmonieusement à l'environnement sauvage de l'île.

La plus vaste de ces structures sert de cœur à la vie communautaire. C'est un lieu de travail et de rassemblement où les artisans lupus façonnent des outils, des vêtements et des talismans. C'est également là que la meute prend ses repas ensemble et organise ses réunions. Sous l'œil attentif du chaman, ce lieu devient un centre de décision : c'est ici qu'il détermine, en se fondant sur les signes et les augures, le jour le plus propice pour approcher une montagne et descendre sur les terres du monde inférieur pour des parties de chasse.

Le stalyte, de taille modeste, ne permettant pas l'abattage d'animaux en son sein, la meute a appris à vivre en équilibre avec cette contrainte. Ainsi, leur alimentation se compose davantage de légumes et de racines qu'ils cultivent en petites clairières cachées dans la neige, faisant de la viande un mets rare, réservé aux occasions spéciales ou aux périodes de chasse.

3 – Le lac

Cette vaste étendue d'eau douce, d'un bleu profond et envoûtant, est l'un des trésors les plus précieux de l'île de la Meute des Pierres Bleues. La couleur singulière du lac provient des pierres d'un bleu pur qui tapissent son fond, luisant doucement sous la surface cristalline. Considérées comme sacrées par les Lupus, ces pierres sont au cœur de leur culture spirituelle. Les chamans de la meute en extraient des frag-



Stalyte Lupus

0 20 m 40 m





ments, qu'ils façonnent patiemment pour créer des amulettes, totems et autres objets magiques, imbus de l'énergie propre à ce lac mystique.

Malgré le climat polaire de l'île, l'eau du lac reste étrangement tempérée, maintenant constamment une chaleur douce autour de vingt degrés. Ce phénomène, dont l'origine reste un mystère, confère au lac une aura de magie vivante, un havre bleu et paisible où la meute se ressource et où les chamans viennent puiser l'énergie nécessaire à leurs rituels.

4 – Le cromlech

Ce cercle ancestral de pierres levées, composé d'alignements harmonieux et de dolmens imposants, est l'un des nombreux sanctuaires sacrés éparpillés sur l'île. La Meute des Pierres Bleues s'y rassemble pour des moments solennels, lorsque des décisions cruciales doivent être prises ou lorsque vient le temps de communiquer avec les esprits de la nature. Sous la protection silencieuse des dolmens, les Lupus invoquent la présence bienveillante de Kalia, déesse de la terre, et de Lunaria, maîtresse de la lune et de l'au-delà, célébrant leur lien avec elles à travers des rites anciens et symboliques.

Ce lieu sacré, enveloppé d'une atmosphère de calme mystique, incite les membres de la meute à puiser dans la sagesse de leurs ancêtres. En invoquant les forces primordiales sous une forme simple et profonde, ils honorent Kalia et Lunaria, espérant recevoir leur sagesse et leur bénédiction dans les affaires qui touchent à la vie et au destin.

5 – Tentes des équarisseurs

Une quinzaine de lupus vivent ici à l'écart. Ils tannent selon un long procédé des proies qui sont ramenées sur l'île après les parties de chasse.

6 – La source du feulement

Dans un recoin isolé de l'île, une formation rocheuse singulière s'élève vers les cieux, entraînant les nuages dans un tourbillon perpétuel qui danse autour de son sommet. L'eau, chauffée par des forces mystérieuses au cœur de la roche, s'écoule en cascades le long de ses parois rugueuses, se réunissant en contrebas pour former un bassin naturel d'eau tiède et apaisante. Ce sanctuaire est un lieu de détente des Lupus, qui viennent s'y plonger pour se ressourcer, laissant le calme enveloppant le bassin

et la chaleur bienfaisante chasser les tensions et les fatigues.

Le doux murmure de l'eau, combiné aux volutes de vapeur qui se mêlent aux nuages, confère à ce lieu une atmosphère magique, presque onirique, où les membres de la meute se reconnectent à eux-mêmes et à l'île.

7 – Les marches des humbles

Une série de pics rocheux vertigineux, culminant à près de deux cents mètres, s'étend sur un quart de l'île, formant une zone interdite et sacrée. Hormis lors des quatre grandes fêtes annuelles et des rites funéraires, seuls les chamans de la meute peuvent s'aventurer dans ce territoire rocheux chargé de mystères. Un sentier étroit et sinueux a été taillé à flanc de falaise pour permettre l'accès à la grande cascade, où les eaux du piège à nuages s'épanouissent en un torrent majestueux, tombant avec une puissance assourdissante dans les bassins sacrés.

Tout au long de ce chemin escarpé, les parois de la gorge sont gravées de glyphes initiatiques, de symboles ancestraux, vestiges des premiers chamans de la Meute des Pierres Bleues. Chacun de ces signes renferme un fragment de l'histoire et des traditions du clan, et on dit que ceux qui en comprennent la signification portent en eux la sagesse des anciens. Ce chemin, bordé de falaises et baigné par la brume, est bien plus qu'un passage : il s'agit d'un pèlerinage, une épreuve spirituelle que seuls les élus et les esprits respectés de la meute sont appelés à emprunter.

8 – La grotte sacrée

Cette caverne naturelle, majestueuse et sombre, s'ouvre en contrebas du chemin des Humbles, lequel aboutit à la grande cascade du piège à nuages par un vaste pont suspendu au-dessus du vide. Refuge sacré de la Meute des Pierres Bleues, la caverne sert principalement de sépulture où reposent les anciens, honorés dans le silence et l'ombre. C'est ici, parmi les esprits des défunts, que les chamans viennent recevoir leur initiation, plongés dans les mystères et les épreuves dictées par le sanctuaire qui est également dédié au culte de Kalia, la mère de la terre, et de Lunaria, la gardienne de la nuit. Les murs de la caverne sont ornés de fresques anciennes et de glyphes consacrés à ces divinités, retraçant leur bienveillance et leur protection sur la meute. Lors des rituels, la lueur

des torches danse sur ces symboles sacrés, conférant au lieu une atmosphère mystique, où l'âme semble se fondre dans l'obscurité et la pierre, en communion avec les esprits et les déités.

9 – L'ermite

Raknar, un vieux mage lupus habite à l'écart du village. Sa tente faite en écaille de dragon est plus décorée et bigarrée que celle du village. De nombreuses pierres gravées de grande taille sont levées autour. Un chaudron bout en permanence de l'entrée. Comme il est très vieux, il n'est plus très vaillant et ses propos ne sont pas toujours clairs. On le traite avec bienveillance, mais ne fait plus trop attention à ce qu'il dit.

Escapade dans les nuages

Guidés par la silhouette imposante de Wolfkrinn, les voyageurs s'enfoncent dans les profondeurs mystérieuses de la Vallée des Vapeurs. C'est là, entre les brumes éthérées, qu'il sait retrouver le stalyte, cette île suspendue où demeure sa meute. Sans la pierre gravée qui scelle son pouvoir, l'île et ses secrets restent figés, immobiles. En recréer une nouvelle exigerait des mois de rituels. L'île, accrochée à un contrefort abrupt de la montagne, reste camouflée sous une masse de nuages épais, formant un voile lourd et opalescent.

À mesure qu'ils progressent dans ce brouillard dense, leurs pas les conduisent vers une paroi rocheuse dont la surface est truffée de racines épaisses, s'enfonçant dans une terre sombre et froide. Ils gravissent cet obstacle, pour finalement encrasser un plateau enneigé qui s'étend devant eux, laissant entrevoir les premières silhouettes d'une forêt ancienne et silencieuse.

Bien que Wolfkrinn ait quitté l'île il y a peu, il ne sait pas ce qui s'y trame depuis son départ. Il leur a révélé que des drows, ces elfes perfides de l'obscur, avaient infiltré le stalyte, mais il ignore où ils se dissimulent. L'île regorge de grottes, de caches naturelles creusées dans la roche et au cœur des bois, leur offrant mille endroits pour échapper aux regards. Wolfkrinn, cependant, refuse de croire que le chaman de la meute aurait pu encourager ces êtres de ténèbres à souiller la grotte sacrée. Un tel acte relèverait du sacrilège pur. Au village de la meute, la situation reste calme, mais

Wolfkrinn sait qu'un retour lui vaudrait la captivité, accusé de trahison. Amener avec lui des étrangers ne ferait qu'aggraver son cas. Pourtant, il y a un espoir, un allié : Raknar, le vieux mage lupus, vit en retrait, loin de l'influence directe des autres membres du clan. Lui seul pourrait ne pas se montrer hostile et écouter ses explications.

Ainsi, Raknar accepte d'offrir à Wolfkrinn le bénéfice du doute. Il lui apprend que nul dans la communauté ne prête foi à ses récits d'envahisseurs obscurs. La seule façon de les convaincre serait de déloger ces intrus et de révéler leur présence sur le stalyte. Pour cela, il leur faudra braver le tabou ultime et pénétrer la grotte sacrée, ce lieu interdit à tous les lupus. En tant qu'apprenti chaman, Wolfkrinn, accompagné des voyageurs étrangers, possède l'unique autorité de s'y aventurer et de dévoiler la vérité, qu'elle soit ombre ou lumière.

La grotte sacrée des lupus

Siège de toutes les croyances des lupus, cette grotte est interdite or cérémonie à tous les lupus. Seul le shaman de la meute peut s'y rendre quand il le veut.

1 – Entrée de la grotte sacrée

Débordant d'un bassin sculpté par des millénaires de courant, une cascade grondante jaillit avec une force presque surnaturelle, alimentée par un torrent invisible, caché sous la roche. Elle plonge dans un gouffre vertigineux, un ravin d'une centaine de mètres où la brume monte en volutes argentées, important les murmures d'anciens esprits.

Pour franchir ce ravin, un pont suspendu s'étire, grinçant doucement sous la brise, dépendant du chemin taillé à flanc de falaise à une fissure mystérieuse dans la paroi opposée. Cette faille, encadrée de colossales arabesques gravées à même la pierre, est une porte sacrée. Les motifs s'entrelacent dans des spirales et des formes animales qui rappellent l'histoire ancienne des lupus. Cette entrée, imposante et secrète, donne accès aux lieux les plus sacrés de leur culture, un sanctuaire préservé dans la roche.

2 – Passage des pierres gravées

Un long couloir s'étend dont les murs sont sculptés depuis des générations par les chamans de la légende.



6

7



Grotte sacrée des Lupus

0 10 m 20 m



daire meute des Pierres Bleues. La roche porte des symboles anciens, des prières, et des histoires d'un temps où la magie façonnait encore les fondements de ce sanctuaire. Au bout de ce passage silencieux et chargé de mystères s'ouvre un vaste lac souterrain, ses eaux noires renvoyant les reflets d'une lueur sur-naturelle.

L'accès au reste des tunnels est désormais surveillé. Les drows, dans leur sombre sagesse, ont amené six araignées de mer géantes, des créatures aussi massives que rusées, dont les carapaces bleutées se fondent parfaitement dans la pierre grâce à un redoutable pouvoir de camouflage. Plaquées contre les parois, elles attendent patiemment, embusquées dans l'ombre, prêtes à fondre sur leur proie avec la précision et la rapidité de chasseurs invisibles, défiant quiconque oserait troubler les lieux.

Araignée de mer géante de l'obscur

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (carapace)

Points de vie 28 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA
15 (+2) 16 (+3) 14 (+2) 5 (-3) 10 (+0) 14 (+2)

Compétences Discrétion +7, Camouflage +6

Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Puissance 2

CAPACITÉS

Pattes d'araignée. *L'araignée peut se déplacer normalement sur tout terrain difficile, y compris les plafonds sans faire de jet de caractéristique.*

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8(1d8+3) dégâts perforants.*

Jet d'eau. *Attaque à distance avec une arme : + 6 au toucher, allonge 12 m, une cible. Touché : 7(1d6+3) dégâts perforants, la cible doit faire un jet de sauvegarde de force DD12 ou tombé à terre.*

3 – Lac aux esprits

Dans les profondeurs de la grotte millénaire s'étend un lac souterrain mystérieux, ses eaux sombres scintillantes d'éclats de pierres bleues aussi rares que fascinantes. C'est ici, dans les abysses du lac d'Aloupenn, que naissent ces pierres magiques, imprégnées du souffle ancien des esprits lupus. Ces âmes ancestrales hantent l'eau, veillant sur les lieux sacrés avec une présence à la fois douce et troublante.

Par instants, des feux follets surgissent à la surface du lac, dansant comme des âmes libérées, diffusant une lumière pâle et vacillante qui dessine des ombres tremblantes sur les parois rocheuses. Parfois même, l'ombre d'un loup géant s'élance sur les eaux, une silhouette spectrale qui traverse le lac d'un lien silencieux, comme un écho du passé. Les âmes sensibles, prises d'effroi devant ces visions énigmatiques, quittent alors la grotte, sentant que ce sanctuaire des anciens esprits n'est pas pour eux.

4 – Temple de déesses

Cette vaste salle aux plafonds vertigineux est un sanctuaire dédié aux puissantes déesses Kalia et Lunaria. Au fond, après avoir gravi un escalier majestueux, s'élève une fresque ancienne, taillée directement dans la pierre, représentant les deux divinités sous la forme de femme-louves féroces et majestueuses. Le symbole sacré de leur culte, gravé avec soin, brille d'une lueur discrète, mais indéniable, permettant à tout initié de reconnaître la bénédiction de Kalia et Lunaria.

Au cœur de la salle, un bassin long et rectangulaire diffuse une mystérieuse lueur bleutée, une énergie douce et pure qui emplit l'air d'une présence apaisante, mais puissante. Cette aura magique, bienveillante et protectrice, est insupportable pour les Drows, qui se détournent de cette salle sacrée comme d'un lieu maudit. S'ils osent y pénétrer malgré tout, l'énergie mystique des déesses les affaiblit, notamment leur agilité et leur force. Ainsi, toute bataille livrée en ces lieux semble tourner à l'avantage des dévots des deux louves, sous l'œil vigilant et invisible de leurs déesses. Les drows font tous leurs jets avec désavantage.

5 – Nécropole

Cette enfilade de couloirs sombres et silencieux constitue un lieu funéraire sacré pour le peuple lu-

pus. Les corps des défunts, une fois purifiés par les flammes, voient leurs cendres soigneusement recueillies dans de grandes urnes d'argile gravées de symboles anciens. C'est le chaman de la tribu, gardien des âmes, qui, dans un rituel solennel, vient déposer ces urnes dans les alcôves secrètes des couloirs. Les murs, ornés de runes ancestrales, semblent chuchoter les prières et les chants des générations passées, faisant de ce lieu un sanctuaire de mémoire et de respect pour les esprits lupus.

6 – Piège à nuage

Ce vaste puits à ciel ouvert s'ouvre entre les cimes acérées des plus hauts pics du Stalyte, comme une gorge béante offerte au ciel. Une magie ancienne et puissante tenant les nuages depuis l'extérieur, les enroulant dans un vortex lent, mais implacable. Les nues tourbillonnent, se condensant en lourdes gouttelettes d'eau qui s'écoulent ensuite pour nourrir les torrents cristallins de l'île volante. Un sentier étroit longe la paroi du puits, avec de solides margelles de pierre usées par le temps, offrant un passage étroit d'un bord à l'autre. Cependant, traverser ce chemin n'est pas sans péril : le vent aspiré par le vortex exige une force certaine, imposant un test de force (DD10) à quiconque ose défier le souffle tourbillonnant de ce passage légendaire.

7 – Bassins des bannis

Cette salle souterraine, retirée des sentiers principaux des tunnels, repose dans une obscurité solennelle, presque oubliée. C'est ici, à l'écart des lieux de mémoire honorifique, que sont entreposées les urnes des lupus déchus, ceux dont les actes ont terni la réputation de la tribu. Les parois de pierre nue semblent absorber toute lumière, et une atmosphère lourde imprègne l'air, comme si même les esprits hésitants à hanter ce lieu de silence.

C'est dans cette salle que les Drows se sont installés, dressant plusieurs tentes faites de toiles pourpres couvertes de symboles elfiques maléfiques.

L'affrontement

Dans les profondeurs de la grotte, les personnages feront face à des adversaires variés et rusés, tous décidés à protéger leur emprise sur ces lieux.

Dès l'entrée (2), cinq araignées de mer géantes de

l'Obscure, aux carapaces rocailleuses, se tapissent dans les ombres. Utilisant leur aspect minéral pour se confondre avec la roche, elles attendent patiemment le moment propice pour attaquer. Elles sont habiles à se fondre dans le décor, et une vigilance accrue sera nécessaire pour les repérer avant qu'elles ne frappent avec leurs pattes griffues.

Au cœur de la salle du lac aux esprits (3), les personnages apercevront Alkarwenn, Filia et Brak, les trois lupus félons qui ont trahi les leurs en permettant aux Drows de s'installer ici. Sur le ponton qui s'avance dans le lac spectral, ces loups guerriers attendent en embuscade. Dans l'ombre des rochers, deux guerriers Drows se dissimulent, prêts à surgir au moment opportun pour appuyer les félons. Ces Drows, malins et calculateurs, n'interviendront que si les lupus semblent perdre l'avantage. Si les personnages parviennent à vaincre Alkarwenn et ses compagnons, les Drows choisiront de battre en retraite, se répliquent pour prévenir les autres membres de leur clan. Ils emprunteront alors un itinéraire détourné par la nécropole (5), espérant égarer les personnages sur leurs talons.

Dans la salle des bassins des bannis (7), le reste de la troupe des Drows campe en attendant des ordres. Leur chef, Zolkaria, est une elfe sombre à la fois calculatrice et redoutable. Si les personnages réussissent à parvenir jusqu'à elle, Zolkaria n'hésitera pas à les aborder pour échanger quelques mots acérés, les menaçant de mort certaine tout en gagnant du temps. Son objectif est simple : détourner l'attention des personnages assez longtemps pour que ses hommes se positionnent pour une embuscade. Elle est soutenue par une prêtresse aux pouvoirs de malédiction, un mage manipulateur des ombres, et quatre guerriers.

Épilogue

Si les personnages défont les drows, ils peuvent retourner au village lupus avec assez de preuve et l'honneur de Wolfkrinn sera lavé.

Les personnages sont remerciés par la meute des lupus pour leur avoir permis d'échapper à la domination drow et de perdre leur liberté. Ils resteront des alliés fidèles pour toujours.

Mage drow

Drow de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse drow)

Points de vie 33 (6d6 + 12)

Vitesse 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA
10 (+ 0)16 (+ 3)14 (+ 2)18 (+ 4)10 (+ 0)14 (+ 2)

Jets de sauvegarde Int + 9, Sag + 5

Compétences Arcanes + 8, Investigation + 8

Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues commun de l'obscur, elfique

Puissance 4

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Un drow est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut l'endormir.

Incantation. Le mage drow est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort).

Tour de magie (à volonté) : *Contact glacial, Lumière, Prestidigitation, Rayon de givre*

Sort niveau 1 (4 emplacements) : *Armure du mage, Bouclier, projectif magique*

Sort niveau 2 (3 emplacements) : *Débloccage, Invisibilité, Rayon affaiblissant*

Sort niveau 3 (3 emplacements) : *Éclair, Vol*

Incantation innée. Un drow peut lancer le sort *ténèbre* et *lévitation* une fois par jour.

Sensibilité à la lumière du soleil. Un drow est désavantagé à ses jets d'attaque et test de perception quand il est en plein jour.

ACTIONS

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : + 3 au toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché* : 4(1d6) dégâts contondants.



Zolkaria, Guerrière drow

Humain de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (cuirasse)

Points de vie 53 (6d10 + 18)

Vitesse 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

14 (+ 2) 14 (+ 2) 16 (+ 3) 10 (+ 0) 10 (+ 0) 15 (+ 2)

Compétences Athlétisme + 5, Intimidation + 6

Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues commun de l'obscur, elfique

Puissance 5

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Un drow est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut l'endormir.

Incantation innée. Un drow peut lancer le sort *Ténèbre* et *Lévitacion* une fois par jour.

Sensibilité à la lumière du soleil. Un drow est désavantagé à ses jets d'attaque et test de perception quand il est en plein jour.

ACTIONS

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : + 3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants (épée magique à deux mains +1).

Arbalète de poing. Attaque à distance avec une arme : +4 pour toucher, allonge 9-36 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de sagesse DD13. En cas d'échec, elle devient empoisonnée pendant 10 rounds et si son jet est raté de plus de 5, elle est inconsciente.



Alkarwenn, shaman lupus

Lupus de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (cuirasse)

Points de vie 39 (6d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR **DEX** **CON** **INT** **SAG** **CHA**
12 (+ 1) 14 (+ 2) 16 (+ 3) 10 (+ 0) 14 (+ 2) 15 (+ 2)

Compétences Intuition + 5, Perception + 5

Sens Vision dans le noir 36 m,

Perception passive 12

Langues commun, lupus

Puissance 3

CAPACITÉS

Odorat et ouïe aiguisés. *Un loup est avantagé lors des tests de Sagesse (perception) basés sur la vue, l'odorat ou l'ouïe.*

Incantation. Le shaman loup est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est la sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort).

Tour de magie (à volonté) : *Assistance, flamme sacrée, Lumière, Thaumaturgie*

Sort niveau 1 (4 emplacements) : *Injonction, Rayon traçant, Soins*

Sort niveau 2 (3 emplacements) : *Amélioration de caractéristique, Immobilisation de personne, Silence*

Sort niveau 3 (3 emplacements) : *Clairvoyance, Communication à distance, Dissipation de la magie*

ACTIONS

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.*

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50m, une cible. Touché : 5 (1d6+1) dégâts contondants.*

Fília, Archère lupo

Lupus de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 14 (cuirasse)

Points de vie 27 (4d10 + 8)

Vitesse 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

12 (+ 1)16 (+ 3)14 (+ 2)10 (+ 0)10 (+ 0)12 (+ 1)

Compétences Athlétisme + 5, Intimidation + 6

Sens Perception passive 10

Langues commun de l'obscur, elfique

Puissance 2

CAPACITÉS

Odorat et ouïe aiguisés. Un lupo est avantagé lors des tests de Sagesse (perception) basés sur la vue, l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Attaques multiples. Fília effectue deux attaques avec son arc.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : + 4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +4 pour toucher, allonge 45-180 m, une cible. Touché : 8 (1d8+3) dégâts perforants.



Brak, Guerrier lupo

Lupus de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 14 (cuirasse)

Points de vie 53 (6d10 + 18)

Vitesse 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

16 (+ 3)14 (+ 2)16 (+ 3)10 (+ 0)10 (+ 0)15 (+ 2)

Compétences Athlétisme + 5, Intimidation + 6

Sens Vision dans le noir 36 m,

Perception passive 10

Langues commun de l'obscur, elfique

Puissance 3

CAPACITÉS

Odorat et ouïe aiguisés. Un lupo est avantagé lors des tests de Sagesse (perception) basés sur la vue, l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Attaques multiples. Brak effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : + 4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (4d4+3) dégâts tranchants.

