

LE PAYS DES CINQ MONTS

Une aventure pour **PALADINS D'ARGOSIA** par John Grümph

ARGUMENT

- ⌘ Une créature incroyablement dangereuse, **UNE FÉE NOIRE**, s'est évadée de la prison où elle était retenue depuis des temps très anciens. Elle conspire désormais à se venger en conduisant un rituel magique d'extraordinaire ampleur qui fera venir à elle ses alliés, avant que tous ensemble ils ne s'abatent sur le monde dans une cataclysmique orgie de violence. Pour accomplir son œuvre, elle doit réunir cinq composantes rares et magiques. Preuve de sa duplicité, elle va les obtenir simplement en les demandant ou en les achetant aux principales puissances de la région qui seront ainsi ses complices ignorants.
- ⌘ Ces puissances régionales sont celles qui s'opposent, se querellent et s'affrontent pour le contrôle d'une vaste région sauvage, **LE PAYS DES CINQ MONTS**. Il s'agit, le plus souvent, de prendre le contrôle des clefs géographiques et économiques qui en assurent la prospérité, ou seulement de les défendre contre les convoitises. Ces luttes pourraient culminer avec une grande bataille qui déciderait non seulement de l'avenir du pays, mais aussi du royaume voisin.
- ⌘ Mais le Pays des Cinq Monts dissimule aussi de nombreux **SECRETS** oubliés de tous et quelques **DANGERS** qui menacent à la fois le sauvage et le royaume civilisé qui le jouxte.
- ⌘ Les aventuriers appartiennent à **UN ORDRE DE PALADINS** qui a longtemps négligé de s'occuper de ces frontières septentrionales, par manque de moyens sans doute et aussi parce que des menaces plus pressantes l'occupaient dans le sud du pays. Un petit groupe de paladins a donc été envoyé au-delà des Marches de Beaume afin de réoccuper une petite commanderie oubliée. Ils ont pour mission de réunir des informations, d'actualiser les connaissances, d'explorer des régions mal cartographiées, d'évaluer les menaces sur le royaume et, le cas échéant, d'agir pour les réduire ou les contenir.

LES LIEUX

AI LA MAISON-LÀ

Loin de tout désormais, **LA MAISON-LÀ** était une maison des voyageurs sur la Grande Route du Nord. Elle a été abandonnée puis oubliée, mais comme elle est enchantée, elle ne s'abîme pas et se dresse toujours aussi belle qu'avant. Dans ses dépendances se trouvent toutes sortes d'objets techno-magiques – des expérimentations sur les **MANTELS ET LES CAPELINS**, principalement. Toutefois, elle est pratiquement introuvable au milieu d'une épaisse forêt dont la végétation est devenue dangereuse et hostile sous l'influence de la déesse de la nuit. Seules **LES ÉMANATIONS MAGIQUES**, qui perturbent légèrement les lignes géomantiques, permettent d'en deviner l'existence.

AIS LE CAMP D'ENTRAÎNEMENT

Les orques ne sont pas plus des guerriers sauvages et sans entraînement que les soldats des châteaux. Bien au contraire, ils passent leur temps à manœuvrer et à apprendre le maniement des armes. **LE CAMP D'ENTRAÎNEMENT** des armées du Kaj se dissimule dans une profonde caverne. C'est là que les démonistes orques ouvrent des portails vers les Abysses et invoquent **DES INSTRUCTEURS DÉMONIAQUES** chargés de l'entraînement des orques et des gobelins. Les galeries et les grottes souterraines sont autant de terrains de manœuvre, tout comme les côteaux voisins à l'extérieur. Les unités impliquées sont en constante **COMPÉTITION**, même lors des temps de repos, consacrés à d'innombrables jeux, tournois, joutes, concours.

B7 LA MANUFACTURE

Cet ensemble de bâtiments à demi-ruinés était jadis **UNE BRIQUETERIE**, avec ses fours, ses espaces de stockage d'argile et ainsi de suite. On raconte qu'on y fabriquait aussi des golems. L'endroit est aujourd'hui contrôlé par **DES HOMONCULES ALCIMIQUES**. Ils obéissent à des rêves étranges qui leur disent quoi faire et comment. Ils fabriquent désormais du matériel pour les habitants de la région et fournissent les orques et les gobelins en armes, en armures et autres équipements utiles. C'est toujours du matériel de qualité, reconnaissable à un poinçon en forme de lune. Une légion d'homoncules parcourt la région pour récupérer et récolter tous les matériaux nécessaires (créant parfois des pénuries ici et là tant ils se comportent comme des locustes). Ils n'hésitent jamais non plus à lancer des expéditions de **PILLAGE** au cœur du royaume.

C5 LES CAVES ET LA CITÉ DES LOUPS

LES CAVES sont tout un ensemble d'HABITATS TROGLODYTES et de réseaux souterrains, jadis utilisés par des producteurs de vins gnomes. Aujourd'hui, les lieux sont habités par divers CLANS LYCANTHROPES et les environs sont visités par d'innombrables meutes de loups géants et même de worgs. Les collines sont relativement dénuées de ressources intéressantes, ce qui assure la tranquillité des lycanthropes. Pour survivre, toutefois, ils organisent DES EXPÉDITIONS plus ou moins discrètes sur le royaume, pour voler et piller, massacrant parfois des habitants pour le seul plaisir du meurtre. Les lycanthropes SE QUERELLENT en permanence, mais ils servent la déesse de la nuit et constituent SES ARMÉES DE RÉSERVE.

C18 LA NÉCROPOLE D'ANDRAMNUS

Au pied du Mont Ganur s'étend une très ancienne NÉCROPOLE ORQUE, profonde et bien dotée en tombeaux de toutes sortes. L'endroit n'est plus guère utilisé de nos jours, d'autant qu'il abrite désormais une grande quantité de SQUELETTES et de ZOMBIES, tous étranges et atteints de mutations diverses. Les tombeaux regorgent d'objets magiques, de reliques et de TRÉSORS, mais il est très dangereux d'y descendre. Toutefois, des SPECTRES BIZARRES apparaissent ici et là, dans la région, qui offrent des cartes des lieux, parfois des blancs-seings, à ceux qui acceptent des missions en leur nom (toujours étranges et rarement légales). Ces spectres sont de notoires ennemis de la déesse de la nuit.

DI9 LE FORTIN ROYAL À PIERRESAULT

Le royaume construisit jadis UN IMPOSANT FORTIN sur les bords de la rivière, au sommet d'un piton rocheux, sur les ruines d'une très ancienne église (dont il reste quelques vestiges visibles dans les caves et les cryptes du fortin). PIERRESAULT est une petite communauté agricole située à quelques kilomètres du fortin, sans beaucoup à dire dessus – sinon que les soldats y font de fréquentes virées et que les taberges y sont fort prospères. L'AVANT-POSTE MILITAIRE contrôle la nouvelle route du nord et les accès du royaume. Pendant longtemps, et jusqu'à la récente réouverture de la commanderie, c'était le seul appui militaire au-delà des marches, doté d'une PETITE GARNISON mélangeant vétérans et jeunes recrues. Mais c'est surtout un lieu d'éloignement, pour garder à distance les têtes brûlées, les crânes durs, les soldats turbulents, indisciplinés, violents même, mais suffisamment efficaces pour qu'on ne puisse ou qu'on ne veuille s'en débarrasser pour de bon. Le fortin est régulièrement HARCELÉ par toutes sortes de créatures surnaturelles et artificielles qui apparaissent ici et là. Elles sont certainement invoquées, mais par qui et pourquoi ? Est-ce une malédiction qui touche les lieux ?

E8 LES TERTRES HÉROÏQUES

LES TERTRES HÉROÏQUES sont connus de toute la région et même au royaume. Il est difficile de les approcher — leurs approches sont couvertes de maquis et de landes épaisses et presque infranchissables. Des **ROIS HUMAINS ET ORQUES** y sont enterrés ensemble depuis les guerres féériques et de nombreuses légendes courent à leur sujet, toutes très étranges et sans doute déformées. On parle d'une **ANCIENNE VENGEANCE** qui attend d'être exercée sur eux et leurs descendants.

FI4 LA VALLÉE PERDUE

Au milieu des hautes collines se dissimule une petite vallée, dont l'accès est interdit par des bois dangereux et perfides. Une communauté agricole y survit toutefois depuis fort longtemps, en autarcie, isolée du reste du monde, vivant d'un peu de chasse dans les bois et de cultures vivrières. Elle profite d'une source miraculeuse capable de guérir n'importe quelle affliction. C'est un lieu plein de promesses, mais ses habitants sont méfiants et vindicatifs — ils ont appris à se protéger depuis bien longtemps et n'aiment pas les visiteurs inopportuns.

HI LA FORTERESSE D'ARANG-SHEFERKA

LA GRANDE FORTERESSE ORQUE d'Arang-Sherferka est un mélange audacieux entre un hill-fort et un château bien emmurailé en son sommet. L'endroit est très impressionnant vu de loin, avec une garnison nombreuse qui manœuvre en permanence, ses habitations et surtout son espèce de cathédrale sauvage, à l'architecture chaotique qui s'élève sur ses abords. On sait l'importance stratégique de l'endroit, **LES TRÉSORS** qui y sont entassés, la munificence de ses intérieurs, les esclaves qui y transitent. On sait moins que la forteresse n'est pas aussi solide qu'il n'y paraît, que ses murs sont pourris et qu'ils ne résisteraient pas à un assaut concerté ou à un siège. Mais qui serait assez fou pour y venir. **LA CATHÉDRALE** abrite un important sanctuaire à la déesse de la nuit, qui attire de nombreux pèlerins et sorciers venus de fort loin.

H3 LA VIEILLE FORÊT

LA VIEILLE FORÊT est le dernier vestige féérique de la région — des bois épais, des sous-bois luxuriants aux espèces nombreuses et pas toujours pacifiques. Des patrouilles de **BOISEUX** (et leurs arbres animés) en défendent les accès, mais les étrangers n'y sont pas interdits tant qu'ils respectent les règles — pas de fer et pas de feu au-delà des frontières. De **PUISSANTES DRYADES** dirigent la communauté féérique des lieux. Sages et justes, elles ne quittent jamais les confins de la forêt et n'interviennent pas dans les histoires politiques. Toutefois, on peut trouver auprès d'elles toutes sortes de **RESSOURCES** : conseils, augures, plantes merveilleuses, bois précieux et ainsi de suite. Le paiement, ce sont presque toujours des missions pour retrouver des artefacts ou des vestiges féériques dans les donjons anciens de la région, quand il ne s'agit pas seulement d'aller s'incliner sur la tombe d'un héros féérique tombé jadis.

HIS PONTGIBET

PONTGIBET marque la dernière limite entre les frontières du royaume et les terres sauvages du Pays des Cinq Monts. L'endroit lui-même, un village ancien construit autour d'un pont fortifié, dont les murs et la vieille forteresse sont en ruine, est devenu un lieu étrange et partagé. D'un côté de **LA LIEURE**, des humains farouches et mal lunés qui envient les terres fertiles au-delà de la rivière ; de l'autre des gobelins, des orques et toutes sortes de créatures dangereuses qui rêvent des richesses du royaume. Le pont fortifié est aux mains de **GUERRIERS ORQUES** qui surveillent seulement les passages et encaissent quelques péages. Toutefois, que les paladins se présentent pour passer, étendard au vent, et la traversée leur sera interdite. On notera la présence d'une **GUILDE DE PROSTITUÉES** qui vivent sur la rivière, accueillant des clients de toutes origines et qui servent le dieu de la chance.

13 SANCTUAIRE D'OGAISBA

LE SANCTUAIRE D'OGAISBA est le centre du culte de la déesse du sauvage au Pays des Cinq Monts. Le sanctuaire est extrêmement vieux, construit au-dessus d'un **DONJON ANCIEN** où les orques emprisonnaient les ennemis qu'ils ne pouvaient dévorer. Les lieux sont **HUMIDES**, situé aux abords d'un puits artésien qui déborde souvent, annonçant ainsi des jours difficiles. C'est là que **LE SYNODE** du temple de la déesse du sauvage se réunit – y compris des créatures monstrueuses et des prêtres de l'humanité, venus de loin, qui indiquent parfois les lieux à piller ici et là dans le royaume (une manière de régler discrètement leurs querelles avec les autorités).

16 LES CHAMPS DE BAAISBA

La vaste région des **CHAMPS DE BAAISBA** couvre en vérité les cases de H6 à I8. C'est une région particulièrement dangereuse. Les **PRÉDATEURS** pullulent, ainsi que leur gibier. La chasse y est facile, les ressources naturelles nombreuses (des herbes rares notamment). C'est aussi une région où les **ORAGES DE TYPHON** sont fréquents. C'est sans doute la raison de la présence de nombreux **CHASSEURS DE MONSTRES** dont la base arrière est à Saint-Collwyn-le-Donjon.

17 LE HOWDA IMMOBILE

Au milieu des champs de Baaïsba, dans un creux de terrain peu aisé à dénichier, se trouve un **HOWDA** posé-là, tout seul. Ce sont les restes d'une ancienne échoppe itinérante qui allait de communauté en communauté au gré des foires et des fêtes locales pour vendre des objets de luxe, des petits enchantements, des talismans, des herbes et ainsi de suite. Le howda était jadis monté sur le dos d'une grosse tortue, morte depuis longtemps. Les propriétaires sont toujours là, un gnome, **MELFYN**, et sa famille. Ils sont bien connus des chasseurs de monstres et des orques qui les laissent tranquille ou commercent avec eux. Toutefois, Melfyn doit constamment se bagarrer avec des **CHASSEURS DE PRIME** envoyés par des cousins qui aimeraient récupérer l'échoppe. Peu d'entre eux ont l'occasion de rentrer chez eux. Le howda lui-même est magique, beaucoup plus grand à l'intérieur qu'il n'en donne l'apparence à l'extérieur.

J12 LE MONT HELABAL

L'un des cinq monts qui donnent son nom à la région, le **MONT HELABAL** est une grande montagne isolée qui surplombe la Lieure. Pauvre en ressources utiles – ses flancs dénudés n'offrent pas une grande diversité dans sa flore et sa faune – l'endroit est surtout connu pour les centaines d'entrées de **DONJONS ANCIENS** qu'on y trouve et qui attirent des pillleurs de tombes venus de partout. Peu d'expéditions sont réellement des réussites. Les échecs et les morts sont nombreux. Le lieu est aussi l'endroit où s'exprime le mieux **LES LUTTES DE POUVOIR** entre les grandes factions qui se disputent le contrôle du pays – chacune y entretient des bandes d'explorateurs qui n'hésitent jamais à tendre des embuscades ou à attaquer leurs voisins. On raconte, dans les légendes, que la montagne serait la clef du contrôle de la région, mais pourquoi et comment, c'est un mystère. À la surface, on trouve de nombreuses statues et des stèles couvertes de signes épigraphiques illisibles mais, pour le moment, aucune n'a livré de réponses.

J14 LE RELAIS DES SŒURS MANILD

Grande taberge au milieu de nulle part, tenue par un trio de **GUENAUDES** (**ALISONE**, **ARLETT** et **ADELINA**), le relais est fréquenté par un peu tout le monde. Les guenaudes ne tolèrent pas le bordel et les gros mots et distribuent les malédictions avec une certaine libéralité. Malheureusement, elles causent bien des dégâts dans les environs et la nature prend cher quand elles conduisent leurs **RITUELS** magiques. Personne ne s'accorde pour savoir s'il faut les tolérer ou les chasser une bonne fois. Quoi qu'il en soit, tout le monde sait qu'elles sont accueillantes, mais dangereuses. Le relais lui-même est **COSMOPOLITE** et on y entend de nombreuses rumeurs.

K3 LE CHÂTEAU DE GERVESAC

Jadis, le **DOMAINE DE GERVESAC** était la dernière marche du royaume sur les frontières. Le château fut conquis par les orques et en grande partie détruit. Il n'en reste que des **VESTIGES INUTILISABLES** en l'état, mais sa situation reste très intéressante. De nombreuses histoires et légendes courent sur le château. Les « **HÉRITIERS** » du nom s'en disputent la possession et la légitimité, mais personne n'a les moyens ou l'envie de revenir ici pour reconquérir et reconstituer le domaine. Il est loin de tout, difficile à trouver, au sommet d'une colline abrupte. Ce que personne ne sait plus vraiment, c'est que l'endroit fut livré aux orques par **TRAHISON** et que le traître est toujours vivant et n'a jamais été puni.

K5 SAINT-COLLWYN-LE-DONJON

La grande île au milieu du Lac de Beaume accueille une large communauté de **CHASSEURS DE MONSTRES**, d'**ALCHIMISTES**, de **TRAPPEURS** et de **BARBARES** (et même quelques orques et gobelins en rupture de ban). La petite ville qui s'est constituée là au fil du temps est ouverte à tous. Les laboratoires alchimiques, les taberges et les magasins généraux pullulent. C'est vraiment un **NŒUD COMMERCIAL** d'importance, une interface entre le sauvage et les domaines civilisés où tout le monde a quelque chose à vendre et quelque chose à acheter.

K17 LA PALICE-DU-MIEUL

Petit village des frontières, bien protégé derrière de HAUTES MURAILLES, La Palice a ceci de particulier que NULLE MAGIE, nul pouvoir, ne fonctionne à l'intérieur de ses murs. Il est même impossible d'y contacter les divinités. Personne n'en a jamais trouvé la raison. C'est à la fois une bénédiction et une malédiction, car aucune créature surnaturelle ne peut y pénétrer. À l'extérieur du bourg, s'est établi un SANCTUAIRE DE LA DÉESSE DE LA MAGIE qui étudie le phénomène et surtout tente d'aider les villageois dans le besoin. On peut encore évoquer quelques rares orages du Typhon dans les environs, violents et dangereux.

L7 LE MESNIL-LES-CHAPELLES

Ancien bourg pillé, incendié et abandonné quand est tombé le château de Gervesac, le MESNIL-LES-CHAPELLES est devenu le *Shangri-La* des ENFANTS PERDUS et des ORPHELINS du royaume. Les rumeurs qui courent dans le royaume à son sujet attirent de nombreux gamins, dès le plus jeune âge, qui bravent d'incroyables dangers pour y venir. Exilés dehors quand ils deviennent grands, les anciens du Mesnil restent à surveiller et à protéger l'endroit, de loin, sans non plus chercher à intervenir. Beaucoup deviennent d'ailleurs des chasseurs de monstres. Quoi qu'il en soit, les gamins se démerdent, aidés certainement par les CHAUDRONS D'ABONDANCE cachés dans les caves et par une discrète bénédiction de LA DÉESSE DE LA MORT. Les adultes sont catégoriquement interdits dans le bourg et gare à ceux qui outrepassent cette loi d'airain.

LES FACTIONS

AZAÏS MÉLISYLVE

AZAÏS est une fée noire jadis emprisonnée par les orques lors des guerres féeriques et depuis lors tenue captive au cœur du très ancien **SANCTUAIRE D'OGAIS-BA** dédié à la déesse du sauvage.

- ⌘ Azaïs s'est récemment évadée, probablement avec la complicité d'un prêtre de la déesse de la nuit infiltré dans la hiérarchie sauvage – sans autre malignité peut-être que d'embêter les servants du sanctuaire et sans bien savoir la menace qu'il libérerait réellement. Soit que les prêtres de la déesse du sauvage ne se soient pas aperçus de sa disparition, soit qu'ils aient choisi de n'en pas parler, nul ne sait qu'Azaïs est enfin **LIBRE**, si quelqu'un se rappelait en premier chef qu'elle a jamais existé.
- ⌘ Désormais libre, Azaïs conspire pour se venger. Inutile d'attaquer de front ou de semer la destruction, histoire de se détendre les nerfs. La discrétion est de mise. Son objectif est de conduire **UN GRAND RITUEL** pour ouvrir un portail vers les Royaumes d'entropie afin que ses sœurs la rejoignent et qu'ensemble, elles réduisent le monde des humains en cendre.
- ⌘ Quand elle n'est pas par monts et par vaux pour travailler à sa vengeance, Azaïs se réfugie à **LA VALLÉE PERDUE**, en F14.

CHEVALERESSE GUNDICHILD DU MENESTREAU

GUNDICHILD DU MENESTREAU est une chevaleresse royale à qui a été confié le fortin de Pierresault. C'est sans doute un exil plus qu'une récompense, Gundichild ayant la fâcheuse tendance, malgré ses capacités guerrières hors-du-commun, à froisser les gens et même à les fâcher. Qu'à cela ne tienne, c'est une mission que le roi lui a confiée et elle entend bien répondre à l'appel comme elle l'a toujours fait.

- ⌘ Gundichild n'a jamais été réputée pour sa modestie, sa patience, son attentisme ou sa feignantise. Si on ne lui donne pas quelque chose à faire, elle se l'invente et fonce droit devant sans particulièrement s'inquiéter des conséquences probables. En l'occurrence, puisqu'on lui a confié un fortin sur la frontière avec des troupes aguerries et au moins aussi indisciplinées qu'elle, autant en faire quelque chose. En l'occurrence, **CONQUÉRIR LES TERRES SAUVAGES** de l'autre côté de la rivière et aussi remettre de l'ordre dans l'arrière-pays en transformant les Confins du Mieul en province royale digne de ce nom.
- ⌘ Gundichild a laissé quelques **PUISSANTS ENNEMIS À LA COUR**, qui auraient bien du plaisir à lui à la voir échouer dans sa mission. Quitte à lui nuire et, par la même occasion, à embêter tous ceux qui agissent sur les frontières – en perturbant l'envoi des messages, des renforts et du matériel nécessaire, par exemple, ou en livrant quelques informations utiles aux humanoïdes monstrueux de la région.

KAJ NIMUPSAL

NIMUPSAL est le kaj des orques de la région. C'est un roi puissant et intelligent – mais aussi violent, arrogant, esclavagiste et anthropophage – qui règne sans partage sur les clans orques et gobelins des Cinq Monts depuis **LA FORTERESSE D'ARANG-SHEFERKA**.

- ⌘ S'il désire la paix et se satisfait des richesses que lui offrent les terres sauvages sans particulièrement convoiter celles du **ROYAUME VOISIN**, il n'entend pas non plus abdiquer une quelconque parcelle de son pouvoir et apprécie peu les intrusions des **PALADINS** sur ses domaines – ce sont des intrus qui doivent être traités comme tels : chassés, abattus et dévorés.
- ⌘ S'il est jaloux de son pouvoir, Nimupsal est toutefois tenu de faire avec la présence d'un **TEMPLE À LA DÉESSE DE LA NUIT** au cœur même du siège de sa puissance. Il sait que les prêtres n'hésiteraient pas à le faire assassiner s'il leur causait le moindre désagrément et doit composer avec leurs exigences, heureusement peu nombreuses.

LA FAMILLE GARMANAY

MAESTRINA GARMANAY est la matriarche d'une grande famille de marchands du Royaume – on pourrait presque parler de Princesse-marchande, tant son domaine commercial est étendu, à travers le royaume, mais bien au-delà de ses frontières. Maestrina est âgée maintenant et elle ne peut plus s'occuper elle-même de toutes ses affaires. **SES TROIS ENFANTS** l'aident, bien entendu, mais ils ont peur d'elle, peur de mal faire, et restent souvent indécis et prennent peu d'initiatives au moment où il le faudrait.

- ⌘ Ses **CARAVANES MARCHANDES** emportent des biens à l'autre bout du monde et en ramènent des biens précieux que tout le monde s'arrache – tissages et tapis, épices, parfums, bijoux et ainsi de suite. Elle a toujours exigé que ses caravanes continuent d'emprunter l'ancienne route du nord, qui fait gagner près d'un mois de route, en acceptant de payer les tributs demandés par les orques et les gobelins.
- ⌘ Parce qu'elle a toujours bien traité **SES EMPLOYÉS** – y compris en leur versant des primes de risque conséquentes et en prenant soin des familles quand un voyageur ne revient pas – tous et chacun lui sont particulièrement loyaux, prêts à tout pour obéir à ses ordres et protéger ses marchandises.

LA MÉDUSE

LA MÉDUSE est une guilde de voleurs réunissant aussi bien des membres de l'humanité que des humanoïdes monstrueux et, en vérité, leurs affaires les amènent à travailler des deux côtés de la frontière, notamment à partir de leur base à Pontgibet.

- ⌘ La chef de la Méduse est, bien entendu, une méduse du nom de **NENERKA**. C'est assez facile de se débarrasser de ses ennemis quand on peut les jeter dans la rivière sans avoir besoin de les lester... Cela étant, Nenerka n'est pas une personne cruelle, seulement cupide, qui fait son beurre sur les informations qu'elle réunit, qu'elle utilise et qu'elle revend parfois.
- ⌘ LES ACTIVITÉS de la Méduse couvrent les domaines suivants : achat et vente d'esclaves (notamment rachat des prisonniers au compte des autorités du royaume), contrebande, production et distribution de drogues magiques, racket et extorsion, espionnage, cambriolages...
- ⌘ La Méduse compte un traître dans ses rangs. **ARTHEN** est un membre du temple de la déesse de la nuit, proche conseiller de Nenerka, qui siphonne ce qu'il peut des informations qu'elle obtient, en manufacture ou en manipule certaines et donne ainsi un grand avantage à son temple.

LE TEMPLE D'OGAISBA

Le temple de la déesse du sauvage est très puissant dans le Pays des Cinq Monts. Ses prêtres sont présents dans toutes les communautés et servent de liens entre elles, notamment pour prévenir les conflits les plus dévastateurs et désarmer les petites querelles qui pourraient dégénérer.

- ⌘ Malheureusement, LE CULTE DE LA DÉESSE DE LA NUIT gagne en puissance dans toute la région, attirant de plus en plus d'adeptes avec ses promesses de pouvoir et de domination du monde. Il n'y a pas grand-chose que le temple d'Ogaïsba puisse faire, mais le temple de la déesse de la nuit a peu de capacité d'action (croit-on) loin d'Arang-Sherferka. En attendant, les prêtres de la déesse tentent de surveiller ses opérations et de leur nuire aussi souvent que possible. Malheureusement, ils doivent aussi obéir au Kaj Nimupsal.
- ⌘ Le temple de la déesse du sauvage maintient DES CONTACTS DISCRETS, sinon secrets, avec les temples du royaume. Il s'agit surtout de régler des questions religieuses, la protection des missionnaires d'un côté et le droit à prier le sauvage dans les campagnes de l'autre. Comme toujours, et des deux côtés, il y a ceux qui sont favorables à ce rapprochement et ceux qui le considèrent comme un anathème.

LES CLANS DES BOIS

LES CLANS DES BOIS regroupent tous les gobelins de LA FORÊT DE NIMUN-ARAM sous l'autorité du conseil des clans. Les gobelins sont essentiellement des chasseurs-cueilleurs, mais nombreux sont ceux qui sont obligés de travailler dans les essarts et les champs des orques ou tenus de servir dans leurs armées.

- ⌘ Les gobelins sont tributaires des orques et de leur Kaj, bien qu'ils soient beaucoup plus nombreux et occupent des territoires bien plus étendus. Cependant, ils ont toujours manqué de la puissance et de la volonté nécessaire pour se rebeller. Ils connaissent pourtant la forêt par cœur, y ont de nombreux alliés (y compris les dryades de la Vieille Forêt) et possèdent toutes sortes de refuges, de cachettes, de LIEUX SECRETS où disparaître en un instant.
- ⌘ Le statu quo avec les orques est lentement remis en cause, sous la pression d'une nouvelle génération de gobelins menés par le turbulent IBUBIS. Mais les chefs des clans hésitent entre accompagner le mouvement ou le réprimer avant que les orques ne punissent tout le monde.

MÈVE

MÈVE est une fée, une vampire et la haute prêtresse de la déesse de la nuit au Pays des Cinq Monts. Elle réside dans le sanctuaire de la forteresse d'Arang-Sheferka où elle accueille les pèlerins et les sorciers qui viennent se recueillir sur LA TOMBE DE SAINT-VICTORINUS.

- ⌘ L'ambition secrète de Mève est de constituer dans la région UN EMPIRE entièrement dédié à la déesse de la nuit, une entité politique totale où elle règnerait sans partage pour le reste de l'éternité, imposant les principes de sa déesse (compétition permanente, transformation de l'humanité en maîtres et en esclaves). Elle dispose déjà d'un vaste réseau de serviteurs, d'agents et de sorciers qui la suivront fanatiquement – d'autant qu'ils sont promis à devenir les maîtres de cet empire. Elle est impatiente de se débarrasser de tous ses adversaires et, en premier lieu, du Kaj Nimupsal et du temple de la déesse du sauvage. Elle manque seulement d'informations fiables et récentes et doit trop souvent agir sans rien connaître des situations précises.
- ⌘ Mève possède une arme secrète terrifiante : UN MANTEL. Ce dernier est bien dissimulé pour le moment mais, un jour, elle montera à bord et entamera la croisade démente dont elle rêve.
- ⌘ Mève est peut-être la seule créature de la région qui sache qu'une FÉE NOIRE s'est évadée du sanctuaire d'Ogaïsba. Elle tient l'information secrète – même si la déesse de la nuit est malicieuse, elle n'en reste pas moins une divinité de l'humanité et la fée noire est son ennemie. Elle fera tout pour l'abattre. Mais c'est aussi une opportunité pour détruire le temple de la déesse du sauvage, en démontrant à tous son incompétence et son inutilité : il faut seulement que ce soit elle qui capture ou détruise la fée noire.

WALHAMAR L'ALCHIMISTE

WALAHMAR est l'un des alchimistes les plus renommés et les plus capables de Saint-Collwyn-le-Donjon. Il n'y a pas grand-chose que ses laboratoires ne sachent pas produire, ni de monstres qu'il ne sache pas découper et recycler. Walahmar est sans doute l'individu le plus riche de toute la région, sinon du royaume.

⌘ Mais il n'est plus tout à fait **SAIN D'ESPRIT**. Il a beaucoup testé ses produits expérimentaux sur lui-même et ça a laissé des traces. Il fait des rêves étranges, entend des voix, subit diverses hallucinations aléatoires. Et il est malade – là encore, ses recherches sur les produits les plus dangereux et les plus exotiques ont fini par abîmer son corps et il n'y a guère de remèdes pour ce qui est en train de **LE TUER** à petit feu.

⌘ Walahmar possède un artefact extraordinaire, **LE COMPAS DU TYPHON**, qui lui indique, quand éclate un orage de Typhon, la direction, la distance et le moment de la prochaine faille. En soi, cette propriété lui a déjà beaucoup servi quand il était chasseur de monstre (et lui sert encore quand il accompagne une expédition). Mais le compas peut aussi, plus difficilement sans doute et plus rarement, provoquer lui-même une faille et attirer, plus ou moins, les créatures du typhon désirées par le porteur. Une aubaine quand on cherche des composantes précises !

MISE EN JEU ET CHRONIQUES

⌘ **LES AVENTURIERS** sont des paladins. Leur mission est de surveiller les frontières et le sauvage de manière à prévenir les dangers et les menaces. Ils sont en autonomie et lancent des missions à partir de la commanderie.

⌘ **AZAÏS MÉLISYVE** est la première menace de cette aventure. La fée noire va conduire un rituel pour ouvrir un portail vers les royaumes d'entropie. Si elle y parvient, c'est un ost féérique qui va déferler sur le Pays des Cinq Monts et sur le royaume. Il sera difficile de le contenir et pas sans de lourdes pertes. Cependant, pour accomplir le rituel, elle a besoin de cinq composantes magiques.

↪ À LA FAMILLE **GARMANAY**, elle a commandé une copie d'un **LIVRE RARE**, disponible à la bibliothèque royale, un *Traité historique et légendaire des guerres féériques*.

↪ Aux **CLANS DES BOIS**, elle a demandé, en échange d'informations sur les faiblesses de la forteresse d'Arang-Sheferka, une **PIERRE GRAVÉE** prise à chacun des tumuli qui constituent les tertres héroïques.

↪ À **WALHAMAR**, elle a commandé une **POTION MAGIQUE** extrêmement rare et très complexe à concocter, une *Potion des dieux*, qui rend tous ses points d'aventure à celui qui la boit.

↪ À LA **MÉDUSE**, elle a demandé une série de **BIJOUX ANCIENS**, dont elle a fourni les dessins, et qui sont à voler dans le trésor des orques de la forteresse. Il s'agit de parures qui ont appartenu à ses sœurs.

↪ À **MÈVE**, elle a eu l'audace de demander, au nom d'un sorcier, une **RELIQUE** consacrée à la déesse de la nuit pour construire un autel qui lui serait dédié.

↪ Azaïs ne possède pas de **CHRONIQUE**. Elle mettra son plan final en mouvement quand les factions concernées lui auront livré les composantes. Dès lors, il ne faudra pas que les aventuriers traînent longtemps à la retrouver – pas plus de 1d4 relèves en tout cas...

⌘ Le deuxième grand enjeu de l'aventure, c'est **L'OPPOSITION** de plus en plus vive entre le Kaj Nimupsal, la vampire Mève, le temple d'Ogaïsba et les clans de bois pour le contrôle de la région. Elle devrait surtout opposer la vampire et le roi orque au final.

↪ Si les aventuriers interviennent à temps pour confronter Mève et l'empêcher de prendre le pouvoir, celle-ci fuit vers le nord. Elle revient bientôt dans son mantel, accompagnée d'une armée de lycanthropes, de sorciers et de morts-vivants. **UNE GRANDE BATAILLE** pourrait alors lui opposer les armées orques et gobelines dirigées par le Kaj, des squelettes venus de la nécropole d'Andramnus, certainement une large bande de chasseurs de monstres et, pourquoi pas, les paladins et les soldats de la chevaleresse Gundichild !

⌘ Voici **LES CHRONIQUES** des huit factions principales de la région. N'oublie pas de vérifier si Azaïs entre en possession de toutes les composantes dont elle a besoin !

1D8 FACTION	
1	Chevaleresse Gundichild du Menestreau
2	Kaj Nimupsal
3	La famille Garmanay
4	La Méduse
5	Le temple d'Ogaïsba
6	Les clans des bois
7	Mève
8	Walhamar l'achimiste

⌘ **LA CHEVALERESSE GUNDICHILD DU MENESTREAU** vient d'apprendre que la commanderie est de nouveau occupée. Il est temps pour elle de mettre son plan en mouvement, avant que le royaume ne vienne mettre le nez dans ses affaires.

1. Elle **CONVAINC** l'explorateur et chasseur de monstre **RODOLF LE ROUGE** de travailler pour elle et de lui apporter ses connaissances.
2. Elle traverse la rivière avec une troupe importante et déferle vers **PONGIBET** pour prendre les orques à l'envers et s'emparer du pont fortifié. **UNE VIOLENTE BATAILLE** a lieu à Pongibet, mais elle finit par l'emporter de justesse. Elle est blessée dans la bataille.
3. Elle installe des positions avancées et commence **LA CONSTRUCTION D'UN AVANT-POSTE** le long de l'ancienne route du nord, en I12, de manière à revendiquer l'ensemble des territoires des Hauts de Yaaphis à la Trouée de Lognas.

⌘ **KAJ NIMUPSAL** sait que le temps lui est compté. L'influence de Mève est de plus en plus grande et il doit trouver le moyen de l'abattre.

1. Il engage ses **MEILLEURS GUERRIERS ORQUES** dans une opération secrète visant à **TRAQUER LES SORCIERS** dans la région, à les éliminer et à réunir des informations sur le temple de la déesse de la nuit.
2. Il **DÉCOUVRE LES PREUVES** des projets et de la nature de Mève. Il tente de prévenir ses alliés et de construire une résistance. Il **ENVOIE** même **UN MESSAGE** aux paladins.
3. **MÈVE** s'introduit chez lui un soir et **LE TUE** en le vidant de son sang. Ainsi aura vécu un grand chef orque, ouvrant la voie à **UNE LUTTE POUR SA SUCCESSION** donc Mève profitera pour asseoir son pouvoir.

⌘ **LA FAMILLE GARMANAY** est en lutte contre un **PRINCE-MARCHAND** d'un royaume du nord voisin, un puissant magicien qui a décidé de s'emparer de la route et d'éliminer la concurrence.

1. Des **CARAVANES GARMANAY SONT ATTAQUÉES** sur la route (case B4). Bien défendues par les caravaniers, elles subissent néanmoins de lourdes pertes et doivent rebrousser chemin quand **LE MAGICIEN S'EN MÊLE**.

2. **LA MATRIARCHE MEURT** de sa belle mort, entourée par les siens et laissant ses trois enfants reprendre les rênes. **LE LIVRE** demandé par Azaïs lui est livré par un agent de la famille.

3. Le magicien **PASSE UN PACTE** avec les clans de bois en échange de son soutien matériel et magique dans leur soulèvement contre les orques.

⌘ C'est la Méduse, **NENERKA**, qui jadis **TRAHIT** le château de Gevresac et le livra aux orques. Elle n'en fut pas vraiment payée de retour et dut **S'EXILER** à Pontgibet où elle se reconvertit en **CHEF D'UNE GUILDE DE VOLEUR** au lieu de recevoir une souveraineté près du lac. D'une manière ou d'une autre, l'un des héritiers de la famille a enfin trouvé les réponses qu'il cherchait et il est en route pour obtenir justice.

1. Nenerka **ÉCHAPPE** de justesse à **UNE TENTATIVE D'ASSASSINAT** particulièrement audacieuse et publique. Les assassins parviennent à s'enfuir et ils reviendront.

2. Nenerka voyage jusqu'à la forteresse orque et **VOLE LES BIJOUX**. Elle les livre à Azaïs en échange d'une très importante somme de pièces d'or.

3. Nenerka **ÉCHAPPE** une nouvelle fois à **L'ATTAQUE** des assassins. Cette fois, elle ne fait pas de quartier et l'héritier de la famille est pétrifié. Mais Nenerka, démasquée, doit **S'ENFUIR** et **QUITTER LA RÉGION**, abandonnant son organisation.

⌘ **LE DOYEN DU TEMPLE D'OGAISBA, PHISTERES**, a reçu des **VISIONS** qu'il attribue à la déesse. Il n'en comprend pas vraiment le sens, mais il sait qu'il doit rapidement prendre des dispositions.

1. Il **VOYAGE** secrètement jusqu'au sanctuaire de la déesse de la magie à la Palice-du-Mieul afin de **S'ENTRETENIR** avec les prêtres au sujet de ses visions. Il sait qu'il s'agit de quelque chose en lien avec un rituel dange-reux, mais est-il passé, présent ou à venir ?

2. Il **DÉCOUVRE L'ÉVASION** d'Azaïs et commence à **CHERCHER DES INFORMATIONS** sur les fées noires et leur histoire, ce qui amène nécessairement les paladins à en entendre parler.

3. Il **TROUVE LE REPAIRE** d'Azaïs dans la vallée perdue. Il a tout juste le temps d'**ENVOYER UN MESSAGE** à ses alliés en priant sa déesse avant d'être **TUÉ** par la fée noire.

⌘ **LES CLANS DES BOIS** doivent enfin opérer leur unité. Certains chefs de clan n'y sont pas favorables, mais les jeunes gobelins vont forcer les événements.

1. Les chefs des clans les plus traditionnalistes (et les plus peureux) font **CAPTURER IBUBIS** et l'envoient à la forteresse d'Arang-Sheferka. Il s'**ÉVADE** en chemin et **TROUVE REFUGE** à Saint-Collwyn-le-Donjon.
2. Une réunion des chefs des clans **TOURNE À LA TRAGÉDIE** quand les gobelins rebelles attaquent et **TUENT** la plupart d'entre eux, s'emparant ainsi du pouvoir. Azaïs reçoit **LES STÈLES VOLÉES** par les gobelins sur les tertres héroïques.
3. Ibubis **REVIENT EN HÉROS** parmi les siens. Il est **ACCLAMÉ** comme le nouveau chef de tous les clans. Il **DÉCLARE LA GUERRE** aux orques et **LEUR INTERDIT** tout passage par la forêt de Ninum-Aram.

⌘ **MÈVE** était une fée avant d'être transformée en vampire. C'est quelque chose qu'elle déteste parce qu'elle en porte les stigmates – la peur du feu et l'allergie au fer (bien qu'elle porte des talismans pour s'en protéger). Elle doit maintenant accomplir sa transformation finale et devenir la puissance qu'elle rêve d'être.

1. Mève sait que **SON VRAI NOM** existe encore, gravé sur deux stèles qu'elle n'a jamais pu trouver : l'une dans les profondeurs de la nécropole d'Andramnus, l'autre dans l'un des donjons du mont Helabal. Les chances que quelqu'un mette la main dessus sont faibles, mais pourquoi tenter la chance. Elle **CONCENTRE SES EFFORTS** pour les retrouver et engage toutes sortes de gens pour explorer ces lieux – l'annonce est publique et cela se sait rapidement dans certains milieux, bien qu'elle cache, bien entendu, la nature de ce qu'elle cherche.
2. Mève **SE SOUMET À UN RITUEL** dangereux, qui efface à jamais ses faiblesses. Mais elle doit **SE REPOSER** quelques temps, sans pouvoir réagir rapidement aux événements. Elle remet à l'envoyé d'Azaïs **UNE RELIQUE DE LA DÉSSE DE LA NUIT**, une petite statuette d'argile dans laquelle sont mêlées les cendres d'un puissant sorcier.
3. Mève **ACQUIERT** de nouvelles capacités et monte de niveau. C'est désormais une créature au-moins aussi **PUISSANTE** qu'un grand dragon.

⌘ **WALHAMAR L'ACHIMISTE** a des lubies de plus en plus funestes. Il est persuadé que **SON DERNIER ACTE** sur Argosia devrait être de protéger la région des monstres venus du Typhon.

1. Il **CACHE** sa grande richesse et tout son or avec un grand soin. Il **ÉTABLIT UNE CARTE** au trésor qu'il remet sous pli cacheté à un notaire du royaume qui fait le voyage jusque Saint-Collwyn-le-Donjon.
2. Il **ACHÈTE** et **SE PROCURE** de nombreuses composantes particulièrement rares et chères auprès de ses collègues chasseurs de monstre. Azaïs passe à Saint-Collwyn-le-Donjon acheter **LA POTION** que lui a concoctée l'alchimiste.
3. Il **CONDUIT UN RITUEL** au cours duquel il détruit son artefact, le Compas du Typhon. Il **PROVOQUE** un véritable cataclysme en transformant les Champs de Baaisba (ou une partie significative d'entre eux) en zone morte. Certes, il n'y aura plus d'orages du Typhon, mais pas grand-chose ne survivra ici avant longtemps et il vient de condamner la communauté de Saint-Collwyn-le-Donjon.