

Les Chroniques de Forge Pierre

Le passage du DrafenThill

Les secrets du Drafenborg ne se sont pas encore tous dévoilés. Au cœur d'une caverne, au-delà du pont, un antique anneau de pierre gravée de runes mystérieuses est en cours de restauration. Cet artefact, porteur d'une magie oubliée, est censé ouvrir un portail vers une destination inconnue. Mais où mène-t-il ? L'heure de la révélation approche, car son réveil est désormais imminent.

Même s'il peut être placé dans n'importe quelle campagne de jeu de rôle, ce scénario est présenté dans le cadre des **Chroniques de Forge Pierre** aux éditions des **XII Singes** et utilise le système de jeu de la cinquième édition.

Dans la campagne comme elle a été écrite, ce scénario se passe au Drafenborg au moment où le magicien qui s'occupe de réparer le portail magique au bout du pont est en train d'aboutir. De préférence au cours du livre 3 ou au début du livre 4. Les adversaires sont prévus pour un groupe de niveau 15, mais vous pouvez faire varier la difficulté par rapport au niveau de votre groupe au moment où le portail est ouvert en modifiant le nombre d'adversaires à la baisse ou la hausse. C'est une péripétie courte dans la campagne, mais qui permet de donner un rôle au portail au bout du pont et de nouer des relations durables avec le peuple nain du MagnaRoc.

Scénario et cartographie : Patrick Janniaud

Illustrations : IA Midjourney

Contexte

Il y a plusieurs siècles avant de lancer leur assaut sur la forteresse naine du Drafenborg, les elfes obscurs menèrent une reconnaissance méthodique des lieux. Les nains y avaient bâti un portail magique permanent, reliant la citadelle à un avant-poste encaissé dans les montagnes, à la frontière ouest de l'empire du MagnaRoc : le DrafenThill.

Juchée sur un piton rocheux, cette position avancée abritait un ydrale de la terre, une source magique ancestrale. Ce lieu était chargé de surveiller les menaces surgissant des terres indomptées de Nok-Tha. Mais le DrafenThill n'était pas seulement une sentinelle : c'était surtout un comptoir commercial d'une valeur inestimable, permettant d'acheminer instantanément des marchandises sur plus de 2 700 kilomètres, jusqu'aux abords du port de Lochnérac, joyau des cités marchandes.

Pour réussir leur offensive, les elfes obscurs durent imaginer une stratégie audacieuse : neutraliser le portail, afin d'empêcher tout renfort et toute riposte coordonnée. Ils scellèrent alors une alliance avec les Souilleurs de Terre, une tribu d'ogres fanatiques. En s'appuyant sur une antique prophétie, un grand prêtre de Shog Nath enflamma ses congénères, rassembla des guerriers et mena l'assaut contre l'avant-garde naine.



**Guerrier
Ogre**



La victoire fut totale.

Les ogres s'emparèrent du DrafenThill et y dressèrent un monolithe maudit, qu'ils harmonisèrent avec l'ydrale de la terre, le pervertissant lentement. Le site devint un lieu de pèlerinage pour les fidèles de Shog Nath, et toutes les tentatives des nains pour le reprendre échouèrent, brisées par le nombre, l'acharnement... et la peur.

Au fil des siècles, les nains finirent par s'accommoder de cette plaie ouverte à leur frontière, comme on s'habitue à une douleur chronique : présente, dangereuse... mais désormais intégrée au paysage.

Synopsis

Depuis que les aventuriers ont repris le Drafenborg au nom du duché de Pierre Blanche, une énigme demeure : à l'extrémité du pont dominant l'ancienne forteresse naine, un anneau de pierres runiques brisé attend, silencieux, comme un mécanisme inachevé.

Clarence Theldrik, mage-astronome de Forge Pierre, s'est consacré à sa restauration. Après des semaines de calculs, d'alignements stellaires et de rituels minutieux, il annonce enfin que son œuvre touche à son terme. Il ne manque plus qu'une chose : une quantité massive de ressources arkaniques pour alimenter l'ouverture du portail et élever les pierres runiques du barrage.

Car une fois activé... le passage révélera ce qui se

trouve de l'autre côté. Et le fait qu'il mène au DrafenThill est une information perdue depuis des siècles. Clarence prévient qu'il y a une source de magie de l'autre côté qu'il faudra reconnecter au portail pour qu'il reste ouvert. C'est l'ydrale de la terre qui doit être purifiée après des siècles de corruption par les prêtres et pèlerins de Shog Nath.

L'exploration du DrafenThill est une épreuve, car il faudra éliminer rapidement des ogres alertés par la réouverture du portail, briser le monolithe pour purifier l'ydrale et trouver des alliés (les nains du Magna-Roc) pour tenir la position face aux pèlerins qui ne manqueront pas de voir reprendre leur lieu maudit.

Le portail runique

Clarence le mage-astronome averti les personnages qu'il est prêt à ouvrir le portail runique qui se trouve au bout du pont au Drafenborg.

Quand les aventuriers arrivent, il se tient devant eux, son regard brillant d'une détermination mêlée de gravité. D'une voix solennelle, il annonce être prêt à ouvrir le portail runique (17) situé à l'extrémité du pont du Drafenborg. Les pierres gravées (33), enfouies au cœur des profondeurs de la caverne,



viennent d'être réveillées par son art. Elles flottent désormais au-dessus des eaux sombres du lac supérieur, baignées d'une lueur bleutée et pulsatile. Pourtant, une ombre persiste : il manque une source d'énergie essentielle pour activer pleinement le portail. Une énergie qui, selon Clarence, se trouve de l'autre côté, mais elle est inactive, à l'inverse des pierres gravées. Pour combler ce vide, le mage compte puiser dans ses réserves de pierres d'éther esprit et de fluide de l'aura tellurique. Ces ressources précieuses ne permettront d'ouvrir le passage que pour quelques instants, juste assez pour que les aventuriers s'y engouffrent. Leur mission ? Trouver, de l'autre côté, la source de magie capable d'activer le portail de manière permanente. Mais l'inconnu les guette : personne ne sait ce qui les attend derrière ce

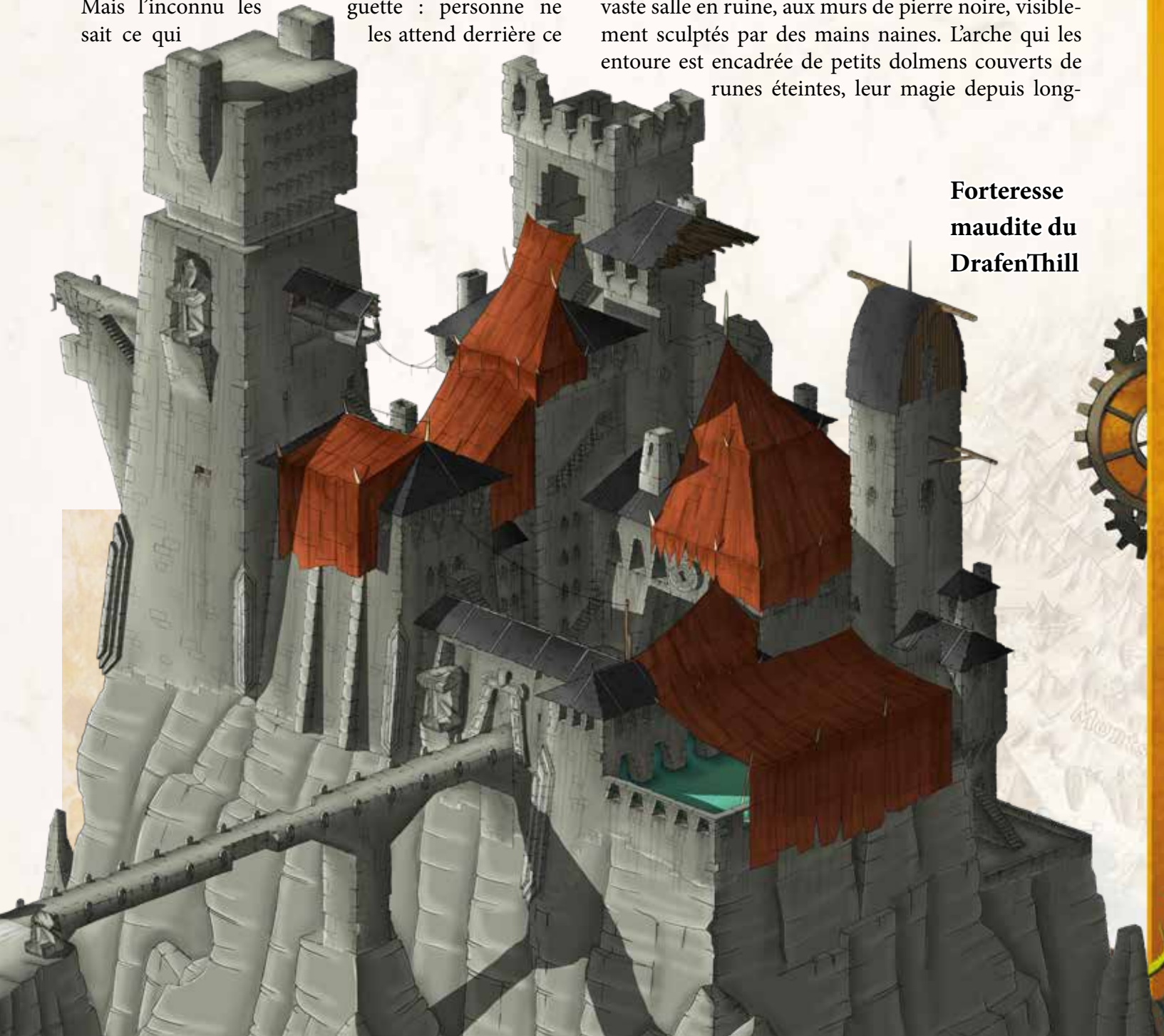
seuil. Peut-être la source a-t-elle disparu, rendant toute restauration impossible...

Clarence, cependant, ne doute pas de leur capacité à triompher. Il prend le temps d'expliquer aux lanceurs de sorts comment il a réactivé les pierres gravées à l'aide de l'éther esprit. Une technique qu'ils devront adapter aux défis qui les attendent. Puis, d'un geste théâtral, il active le portail.

Le DrafenThill

Un éclair de lumière violette déchire l'air. Les aventuriers franchissent le seuil et se retrouvent dans une vaste salle en ruine, aux murs de pierre noire, visiblement sculptés par des mains naines. L'arche qui les entoure est encadrée de petits dolmens couverts de runes éteintes, leur magie depuis long-

**Forteresse
maudite du
DrafenThill**



temps dissipée. Mais ils n'ont pas le temps d'admirer les lieux : une quinzaine d'ogres, alertés par l'activation du portail, se dressent devant eux. Leur regard hostile ne laisse aucun doute : ces intrus ont profané un lieu sacré.

Ogre du DrafenThill (15)

Les ogres du DrafenThill sont un peu plus élaborés que leurs congénères sauvages. Ils portent des pièces d'armure, des masques d'acier et ont un peau particulièrement dure. Ils utilisent toutes sortes d'armes de grandes tailles comme des masses, des haches ou de hallebardes.

Créature vivante taille G - NC 3

AGI +1 | CON +6 | FOR +6* | PER +0

CHA -2 | INT -2 | VOL +0

DEF 17 PV 50 Init. 10

Arme géante +8 DM 2d10+6

Pierre lancée + 6 (9/36 m) DM 2d6 + 6

Tape dur : Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, elle est automatiquement réussie. De surcroît, la cible doit réussir un test de CON DD 16 ou être étourdie pendant 1 round.

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Le combat est violent, brutal. Quand la plupart des ogres gisent à terre, les survivants battent en retraite, verrouillant derrière eux une lourde porte de bois. À l'opposé, une issue s'ouvre sur l'extérieur, révélant un paysage de montagnes escarpées, balayées par des vents glaciaux.

Le monolithe maudit

Derrière la porte close s'étend une ancienne salle de réception naine, transformée en temple dédié à Shog Nath. Dans une alcôve sombre, une statue du dieu tentaculaire domine la pièce, ses yeux de pierre semblant suivre chaque mouvement. Au centre, un monolithe maudit se dresse, entouré de pèlerins ogres qui murmurent des prières ininterrompues. Deux gardiens, imbus d'une assurance menaçante, s'avancent vers les intrus. L'un d'eux, une ogresse vêtue des insignes du culte, lève la main. Aussitôt, une horde de nains du chaos jaillit des ombres, prête à en découdre.

Guerrier Ogre



Zokthia

Une prêtresse ogres de Shog Nath qui brandit un bâton maudit massif.

Créature vivante taille G, prêtresse 17 - NC 14

AGI +1 | CON +6 | FOR +6* | PER +0

CHA +1 | INT +1 | VOL +4

DEF 27 PV 200 Init. 10

Arme géante +8 DM 2d10+6

Pierre lancée + 6 (9/36 m) DM 2d6 + 6

Attaque magique +15 PM 20

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5
(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5

(Bénédiction (L)*, Sanctuaire (L)*, Destruction du

Le monolithe du DrafenThill



mal (ou du bien) (A)*, Volonté héroïque, Intervention divine (G)

Voie des soins rang 4

(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (A)*, Phénix)

Voie élémentaire de l'eau rang 5

(Brouillard (A)*, Mur d'acide (A)*)

Voie de Shog Nath (dieu tentaculaire du chaos, de la folie et de la peur) rang 5

1. Maudit : 1 fois/round, demander a un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer un d20. Il garde le moins bon résultat, et si le test d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique. Les prêtres de Shog Nath ont accès à la voie du démon et la voie de la sombre magie.

2. Corruption aberrante (G) : Le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Par un test oppose d'Attaque magique contre toute cible vivante (dans un rayon de 10 m) étant dégât blessé. Inflige 1d12 DM et régénère autant de PV le prêtre. Lorsqu'une créature meurt à moins de 20 m, le prêtre gagne 22 PV.

3. Tentacule de Nath (A)* : Dans une zone de 4 m de rayon autour de la prêtresse pendant deux rounds, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d12 DM et ils ne peuvent plus se

Zokthia



déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 22 et sans entrave.

4. Touché de la bête : À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 1d12 DM supplémentaire. Quand il atteint le rang 5 de cette voie, cela passe à 2d12 DM.

5. Folie de l'indicible (L)* : Quand il utilise de sort, l'environnement autour du prêtre sur 30 m de rayon devient non-euclidien. Tous ses adversaires ont un dé de malus, leur attaque contre lui et ses alliés. Ses adversaires doivent aussi faire un test de VOL DD 16 du prêtre. En cas d'échec, ils doivent fuir la folie de l'indicible.

Tape dur : Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, elle est automatiquement réussie. De surcroît, la cible doit réussir un test de CON DD 16 ou être étourdie pendant 1 round.

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Équipement : Bâton masse + 3 corrompu + 2d6 de dégât nécrotique, anneau de défense +3.

Thork, champion ogre

Créature vivante taille G - NC 10

AGI +1 | CON +6 | FOR +6* | PER +0

CHA -2 | INT -2 | VOL +1

DEF 28 PV 200 Init. 10

2 x Arme géante +12 DM 2d12+6

Pierre lancée + 6 (9/36 m) DM
2d8 + 6

Tape dur : Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, elle est automatiquement réussie. De surcroît, la cible doit réussir un test de CON DD 16 ou être étourdie pendant 1 round.

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Teigneux : Si la créature rate son attaque, sa prochaine attaque bénéficie d'un dé bonus (1d8) et de +2d6 DM

Enragé : Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou de peur, augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et de +1d6 ses DM. Elle peut agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.



Thork

Nains du chaos (12)

Les nains du chaos du DrafenThill ont des nains du MagnaRoc corrompu par l'essence des dieux mauvais. Ils existaient déjà pendant l'ère des tyrans et on trouvait un foyer dans cette forteresse d'origine naine, mais maudite par Shog Nath

Créature vivante taille M - NC 5

AGI -1 | CON +4 | FOR +4 | PER +0

CHA +0 | INT +1 | VOL +2

DEF 20 PV 100 Init. 10

Épée +10 DM 2d6+6

Tape dur : Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, elle est automatiquement réussie. De surcroît, la cible doit réussir un test de CON DD 16 ou être étourdie pendant 1 round.

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Le combat fait rage. Selon la tournure des événements (et la volonté du Maître du Jeu) la prêtresse ogre peut invoquer le pouvoir du monolithe pour soigner, voire ressusciter, ses alliés. Mais une fois les aventuriers victorieux, une présence maléfique semble emplir la salle. Le monolithe, source de cette corruption, ne peut être neutralisé qu'en lui infligeant 400 points de dégâts structurels. Il faut aussi briser son lien avec l'hydrale de la terre, tapie dans la salle inférieure. À l'extérieur, des pèlerins ogres, alertés par le tumulte, s'agglutinent de l'autre côté du pont, prêts à en découdre.

Les nains du chaos



L'Ydrale de la terre



L'Ydrale de terre

Dans la salle du monolithe, un escalier plonge dans les entrailles de la forteresse, menant à une salle où un étrange assemblage de pierres cubiques flotte au cœur d'un tourbillon d'énergie magique. Des symboles et des offrandes dédiés à Shog Nath jonchent le sol. Les détruire permettra de couper le lien entre le monolithe et sa source de pouvoir. Une fois cette tâche accomplie, les aventuriers pourront rétablir la connexion avec le portail, selon les enseignements de Clarence.

Libérée de l'influence du monolithe et du culte, la forteresse naine cesse d'être un lieu maudit. Les pèlerins ogres, désorientés, hésitent à reprendre les lieux. Certains s'enfuient, mais d'autres pourraient appeler des renforts.



Lord Forgistère
DonnHerin de
Bohoor

La Restauration du DrafenThill

Les aventuriers, désormais maîtres des lieux, cherchent à identifier leur position. À 75 kilomètres à l'est se dresse le bastion de Bohoor. Prévenir les nains de la chute des ogres pourrait marquer le début d'une alliance entre le duché de Pierre Blanche et l'empire de MagnaRoc. Ils pourront y rencontrer le Lord Forgisterè DonnHerin de Bohoor qui reconnaîtra les personnages comme des héros dignes de diriger la forteresse du DrafenThille. La rénovation de cette forte-

resse oubliée offrirait au Drafenborg une opportunité inespérée : l'essor d'un commerce florissant avec des régions lointaines, et la restauration de sa gloire passée.

**Le DrafenThill
après la rénovation**

