

# Campagne : Le Péril Latent

## 3 - L'Ivresse du Talion



Temps total : environ 3 heures

Après plusieurs affrontements, une aide bienvenue et une rencontre familière, les aventuriers, du haut du Pic Brumeux, entament la dernière partie de leur voyage accompagnés d'une alliée inattendue. L'Ombre Grise est à portée, mais seront-ils prêts aux découvertes à venir, aux motivations de chacun dépassant une simple querelle au premier abord?

**Auteur :** Silverus

*Troisième et dernier épisode d'une suite alternative de la campagne "La Trame Invisible" de Nicolas Bédé et Christian Bernard. Les illustrations tirées de ces scénarios sont téléchargeables dans la section Ressources du site : <http://www.worlds-awakening.com/fr>*

*Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.*

# Table des Matières

<b>Étapes Clés.....</b>	<b>3</b>
<b>Déroulement.....</b>	<b>4</b>
1. La Vallée Morne.....	5
Une Atmosphère Étrange.....	5
Rencontre Familiale.....	5
2. La Tour Occulte.....	7
Entrée Gardée.....	7
Investigations et Révélation.....	7
3. Confrontation avec l'Ombre Grise.....	11
Métamorphose Occulte.....	11
L'Affrontement Final.....	11
4. Epilogue.....	14

# Étapes Clés

## 1. Descente dans la Vallée Morne

- Les PJ empruntent le sentier sur l'autre versant du Pic Brumeux
- Etude des effluves environnants par les utilisateurs de magie
- Nouvelle rencontre avec les Arachnoïdes Mécaniques

## 2. Le Seuil de la Tour

- Arrivée au pied de la Tour Occulte
- Affrontement avec le Béhémoth protégeant l'entrée

## 3. Exploration de la Tour

- Analyse des étages inférieurs
- Découverte d'éléments familiers trouvant leur origine
- Découverte de l'Alchimiste Elfe
- Rencontre avec l'Ombre Grise

## 4. Confrontation

- Affrontement avec l'Aberration Magique
- Confrontation Finale avec l'Âme Sombre en compagnie de Danalys aux abords de Varenthia

## 5. Epilogue

- Epilogue de la victoire
- Epilogue de la défaite

# Déroulement

Les joueurs entament ce qui semble être la fin de leur périple, après une nuit plutôt calme et reposante, sous la veille de Danalys. Tout semble converger à la Vallée Morne. La Tour Occulte, au centre de cette étendue, est visible. Autour de cet édifice, un vaste désert s'offre à leurs yeux. Une terre désolée qui a été le théâtre d'événements dépassant tout ce qu'ils ont connu. L'enlèvement des artisans de Varenthia, la caste de bandits au service de l'Ombre Grise, des rencontres hostiles inexpliquées, toutes les réponses se trouvent là-bas...



# 1. La Vallée Morne

Durée : 30 minutes

## Une Atmosphère Étrange

### Mise en Scène

L'ambiance est tendue.

Installez un climat de méfiance entre les PJ et la Rôdeuse. Cette dernière, les ayants attaqués la veille, n'inspire pas une confiance absolue.

**MJ :** *Le jour se lève sur le sommet du Pic Brumeux révélant la Vallée Morne en contrebas. Il s'agit de terres grises, aucune végétation n'y est perceptible du point de vue d'où vous vous trouvez. Seule une tour se dresse fièrement au centre de ce vallon où rien, à première vue, n'a l'air d'y vivre.*

**Danals :** *Allons y, nous devrions atteindre la Tour Occulte à la mi-journée. Pressons...*

**MJ :** *La descente du sentier s'effectue dans un certain silence mêlé d'appréhension. Danals ouvre la marche avec une certaine hâte sans dire un mot. La descente du pic, bien plus rapide que la montée, s'effectue sans peine et vous arrivez au fond de la Vallée Morne. Le sol semble volcanique et mort. Ces terres désolées ont l'air d'avoir été le théâtre de violents chocs dont vous n'arrivez pas à en déterminer les origines. Une fois entrés au fond du vallon, les utilisateurs de magie du groupe semblent ressentir des effluves inhabituelles tout autour d'eux.*

### Analyse de l'environnement : SAG 12 par les utilisateurs de magie uniquement

- **Réussite :** Les PJ ressentent de fortes émanations magiques (pour ceux qui en utilisent) partout où vous vous trouvez. Les joueurs pourraient puiser dans les flux environnants pour renforcer leurs sorts (Effectuer test suivant).
- **Échec :** Les PJ ne distinguent pas ce qui est autour d'eux.

### Tentative d'utilisation des effluves environnantes pour lancer des sorts : INT 16 par les utilisateurs de magie uniquement

- **Réussite :** Les PJ utilisateurs de magie profitent d'un coût en PM réduit à 0 tant qu'ils se trouvent dans la Vallée Morne.
- **Échec :** Les PJ peuvent tenter le test une seconde fois. Les alliés ayant réussi leur premier test leur confèrent un bonus de +2 au jet du second test. En cas de nouvel échec, ce dernier est définitif.

## Rencontre Familière

**MJ :** *Poursuivant votre progression dans la vallée, peu à peu, des grésillements se font entendre au loin. Ces derniers se faisant de plus en plus forts, vous restez sur vos gardes et vous êtes témoins de l'ouverture de sortes de portails. De ces portes sortent des créatures familières, les hybrides entre araignées et machines sont de retour. D'une taille moyenne, leurs pattes, des assemblages complexes de métal et de tissu organique, ainsi que leurs yeux lumineux rouges, vous scrutent avec la même froideur que vous n'avez pu oublier. L'affrontement ne pourra être évité cette fois-ci. Plusieurs araignées*

*apparaissent devant vous pour vous barrer le passage. Danalys en attire une vers elle, vous laissant les autres...*

## RENCONTRE

Etalonnage : -2 (Facile)

- [Arachnoïde Mécanique \(1/1\)](#)

**A l'issue du combat les joueurs reçoivent 1 XP et 1 PC.**

**MJ :** *Vos assaillants hors service, vous vous souciez du sort de Danalys. La rôdeuse à pu se défaire de son ennemi non sans mal. Vous la trouvez blessée, se tenant le bras, mais toujours debout.*

**Danalys :** *Argh... Sales bêtes. Qu'étaient ces abominations? D'où venaient-elles?*

Les joueurs accourant vers leur alliée pour lui prodiguer des soins, expliquent qu'ils ont déjà croisé ces créatures étranges pendant leur fuite de l'Arène de Varenthia, mais ne sont pas plus avancés dans leur compréhension ou leur origine.

**Danalys :** *Les réponses viendront sans doute plus tard. Hâtons-nous, Thim doit savoir que nous sommes ici.*

**MJ :** *Avec approbation, vous reprenez votre route vers la Tour Occulte qui est en vue. D'un pas de course décidé, vous vous trouvez maintenant à son pied.*

## 2. La Tour Occulte

Durée : 50-60 minutes

### Entrée Gardée

#### Mise en Scène

Les joueurs se présentent maintenant à leur destination, à la fois déterminés mais anxieux des potentielles découvertes que vous pourriez y faire. Danalys les accompagne le visage de plus en plus fermé, l'atmosphère de plus en plus pesante se faisant ressentir.

Danalys, récemment blessée, fait l'objet d'une attention particulière par les joueurs. La confiance mutuelle se développe.

**MJ :** *Après avoir monté une volée de marches interminables, vous vous tenez face à une lourde porte fermée. Vous cherchez à en percer l'accès sans succès en premier abord. Un rugissement sourd se fit entendre, puis de plus en plus clair. La source venait d'en haut. Au travers d'une grande ouverture, plusieurs étages au-dessus de vos têtes, vous discernez ce qui paraît être deux cornes. Et peu après une grande bête sauta de l'ouverture dans votre direction. Un Béhémoth tout droit sorti des Enfers se dresse face à vous. Danalys, encore affaiblie par le précédent affrontement, veut se joindre à vous, mais vous lui faites signe de rester en arrière.*

#### RENCONTRE

Etalonnage : 0 (Exigeant)

- [Béhémoth \(3/1\)](#)

**Les joueurs gagnent 1 XP ET 2 PC à la suite de la rencontre.**

**MJ :** *L'ultime attaque du Béhémoth a causé plusieurs dommages aux alentours, ce qui a eu pour effet notamment, de détruire partiellement la porte d'entrée de la Tour Occulte.*

**Danalys :** *Eh bien... Après ces araignées machines, un Béhémoth. Il est rare d'en croiser dans la nature et il est encore plus rare d'en croiser un de leur espèce soumis à un maître. Je ne connais pas exactement l'objectif de Thim, l'Ombre Grise, mais il est évident qu'il est à la tête de puissances dangereuses. Bien, entrons. Les réponses sont toutes proches...*

### Investigations et Révélations

#### Mise en Scène

L'intérieur de la Tour contient de vastes salles avec des escaliers interminables pour en atteindre le sommet, L'exploration risque d'être longue et éprouvante. Un bourdonnement incessant est perceptible aux joueurs.

L'objectif final est à portée de main. Renforcez la mise en scène dramatique.

Si le groupe de joueurs le permet, la rencontre avec l'Ombre Grise ainsi que les révélations associées, peuvent être joués avec du RP à l'initiative des PJ. L'ensemble des éléments importants sont décrits dans les dialogues de Danalys et de l'Ombre Grise.

**MJ :** *Danalys vous précède lors de l'entrée dans la tour. Immédiatement, vous êtes stupéfait par la taille des pièces à l'intérieur. Où que votre regard se porte, vous voyez d'immenses bibliothèques avec un nombre incalculable de livres et de grimoires. De gigantesques étagères regorgent de produits en tout genre, de bocaux, d'éprouvettes, symboles que des expériences ont eu lieu ici. De grands escaliers menant aux étages supérieurs sont tout aussi stupéfiants, les uns que les autres. Après avoir monté quelques étages, tout aussi remplis de grimoires, sujets d'expériences et autres procédés qui vous sont inconnus, vous apercevez un bureau dans lequel un tas de parchemins sont empilés. Certains attirent votre attention ainsi que des objets disposés à proximité.*

#### **Analyse des parchemins : SAG 10**

- **Réussite :** Les parchemins contiennent des schémas de runes semblables à ceux trouvés sur les piliers des ruines de l'Arène de Varenthia.
- **Échec :** Pas d'informations supplémentaires.

#### **Examen des objets à proximité : INT 10**

- **Réussite :** Les débris à proximité des parchemins sont des armes en parfait état, mais dégageant une sombre empreinte magique. Ces dernières ont l'air d'avoir été enchantées avec succès. Des traces d'Éclats de Nexus sont présents.
- **Échec :** Pas d'informations supplémentaires.

#### **Note au MJ**

Si les armes de l'ensemble des PJ manquent de puissance offensive au moment actuel de l'aventure (au vu de la durée des batailles livrées précédemment), n'hésitez pas en cas de réussite au test "**Examen des objets à proximité**" de proposer aux joueurs le gain des armes tout justes découvertes en remplacement par des versions améliorées de leurs armes actuelles.

Mécaniquement, attribuer un **bonus de +1 aux dégâts d'armes** à tous les joueurs.

Les joueurs font le lien entre ce qu'il se trouve ici et ce qu'ils ont vu les jours précédents à Varenthia. Ils continuent de faire le tour des lieux. Le bourdonnement est de plus en plus stressant à mesure qu'ils ont gravi les étages jusqu'ici.

**Danalys :** *Venez voir... Regardez. On dirait une sorte de sarcophage. Si nous arrivions à soulever le couvercle...*

**MJ :** *Vous examinez le contenu du sarcophage. A son ouverture, vous découvrez le corps d'un elfe d'âge mûr, son état quasiment préservé vous indique qu'il mourut il y a très peu de temps... La signification de tout ceci vous laisse dubitatif et anxieux en même temps...*

**Danalys :** *L'Alchimiste Elfe... Le propriétaire de ce lieu censé avoir disparu il y a une centaine d'années, comment se fait-il qu'il soit aussi bien conservé? Le sarcophage n'a pas l'air hermétique. Un procédé magique, peut-être?*



??? : *Absolument pas, il a juste échoué dans sa tâche, il y a deux jours...*

**MJ :** *Cette voix venant de derrière vous, Danalys la connaît... Elle à redouté ce moment. Vous vous retournez et découvrez une silhouette descendant les marches de l'étage supérieur et qui vient à vous. L'Ombre Grise a l'allure effectivement d'un homme d'une vingtaine d'années, vêtu d'un long manteau bleu sombre impeccablement taillé. Son visage au teint très pâle et ses cheveux blancs dénotent des autres humains de son âge. Ses iris dorés posent autant de questions que le reste de son allure...*

**Danalys :** *Thim... Qu'es-tu devenu? Qu'as-tu fait? Que t'es-tu infligé?*

**Ombre Grise :** *"Thim"... Un nom que je n'avais pas entendu depuis une éternité, tu as eu le temps de le prononcer aujourd'hui "mère". Mon contrôle mental à l'air de s'être estompé depuis hier... Grâce à ces gens qui t'accompagnent sans doute, n'est-ce pas? Aurai-je dû t'envoyer assassiner la honte humaine qu'est mon père? Il t'aurait probablement tuée avant que tu aies pu l'atteindre, tu ne maîtrises pas la magie, lui si... Mais peu importe, je suis devenu plus fort que lui!*

**Danalys :** *Peu... Importe? Tu m'aurais utilisée de la sorte?*

Les joueurs engagent les joutes verbales tandis que les paroles de l'Ombre Grise transperçèrent le cœur de Danalys qui verse une larme.

Encouragez les joueurs à questionner et de connaître les motivations de l'Ombre Grise et le but final de toute cette entreprise.

**Ombre Grise :** *Ce que mon géniteur ignorait, c'est que je n'étais pas complètement dénué de tout pouvoir surnaturel. Lire l'esprit d'autrui m'est apparu à l'adolescence... Méchanceté, oisiveté, mépris, haine... Je n'ai lu que ceci dans l'esprit des gens que je rencontrais, qu'ils soient humains, elfes, orcs, nains ou halfelins. Seul l'esprit de ma mère je n'ai pu sonder, la peur, de l'enfant que j'étais m'en empêchait. Alors j'ai choisi de la quitter arrivé à l'âge adulte, recherchant de réponses qu'ils n'ont pas pu me donner sur qui j'étais, d'où je venais. Après de longs mois d'errance de région en région, mes pas m'ont conduit à Varenthia. Mes pistes m'ont mené jusqu'à cette ordure de Valenwood, et pour en avoir le cœur net, j'ai lu les tréfonds de son esprit, pendant qu'il était bien trop occupé à suivre, avec passion, un combat dans l'arène sans intérêt. Là, j'ai appris que le nom d'Eldrin était le mien avant d'avoir été abandonné à l'orphelinat. Ce nom, il l'avait donné à son second fils, mon demi-frère. J'ai appris l'identité de ma vraie mère, qu'il avait fait assassiner, pour refuser d'assumer les actes de sa jeunesse. Sa vie n'est qu'un mensonge et je compte bien le lui faire payer. La haine. Voilà ce qu'il me reste! Et je compte détruire bien plus que sa simple personne, mais bien tout ce qu'il a accompli, lui et sa famille !*

**Danalys :** *Tu détruirais... Varenthia ?*

**Ombre Grise :** *Qu'est-ce qui m'en empêche? Après les révélations sur mes origines, j'ai appris l'existence de cette tour, de son occupant, et de tout son potentiel. Je n'ai eu aucune difficulté à négocier avec l'Alchimiste, qui se faisait oublier depuis une centaine d'années. En lisant ses pensées, j'ai pu acquérir des connaissances dans le but d'absorber des pouvoirs grâce à des rituels contraires à la nature mais terriblement puissants. Je suis même en mesure d'ouvrir des portails vers d'autres dimensions. Ces araignées machines n'étaient-elles pas fascinantes ?*

**Danalys :** *Ces pouvoirs t'ont rendu fou... Non... Tu n'es pas le petit garçon que nous avons recueilli dans notre foyer il y a des années de cela.*

Les joueurs tentent de raisonner l'Ombre Grise, mais souhaitent en savoir plus en orientant les questions sur Garek et ses sbires, et les événements suivants.

**Ombre Grise :** *Garek et sa troupe d'incapables n'étaient pas en mesure d'effectuer un vol à l'étalage. Ils ne sont même pas parvenus à enchanter des épées pour les aider à les rendre plus dangereux, même en leur promettant des richesses... L'arène, c'était une idée de l'Alchimiste. Piéger la structure porteuse par des cercles d'incantations et se servir d'Éclats de Nexus et de leur empreinte magique comme catalyseur, je dois avouer que l'idée était ingénieuse pour assurer notre discrétion. L'échec fut total... A cause de vous... N'ayant plus rien à m'apprendre, je me suis débarrassé de l'Elfe, il avait fait son temps. Même des assassins dotés d'aptitudes magiques n'ont rien pu faire face à vous. Mais vous êtes finalement venus à moi. Alors venez contempler votre pire cauchemar! Varenthia, vous allez m'aider à la détruire!*

**MJ :** *L'Ombre Grise traverse le plafond de la pièce afin d'atteindre l'étage supérieur. Danalys, dans un mélange de raison et de peine, se rua vers les escaliers afin de le poursuivre le démon qu'elle avait elle-même élevé.*

Incitez les joueurs à prendre quelques instants pour préparer une stratégie. L'affrontement inéluctable est proche et il leur faudra toutes leurs forces pour se défaire de l'ennemi de toute une cité.

Une fois les préparations effectuées, les PJ se dirigent vers l'étage supérieur.

**MJ :** *Vous grimpez à toute hâte les marches qui vous séparent de l'étage supérieur. Vous entrez dans une grande pièce qui fait toute la largeur de la tour, vous observez des traces de sang ici et là, des marques de runes sur le sol et les murs. La concentration magique y est très forte, preuve que de multiples rituels ont eu lieu ici. L'Ombre Grise concentre toutes les énergies et flux des environs en lui, débutant une métamorphose physique inquiétante.*

### 3. Confrontation avec l'Ombre Grise

Durée : 90 minutes

#### Mise en Scène

Le temps de l'affrontement final est enfin venu.

Insister auprès des joueurs dans la mise en scène que cet affrontement sera le dernier de leur épopée, et que toute défaite pourrait entraîner de lourdes conséquences.

#### Métamorphose Occulte

**MJ :** *Déployant l'ensemble de ses pouvoirs, l'Ombre Grise se métamorphose en une entité purement magique et absorbe l'ensemble des flux mystiques présents dans toute la Vallée Morne.*

**Les PJ utilisateurs de magie perdent leur avantage**, s'ils l'avaient, de leur coût en PM réduit à 0 pour l'utilisation de leurs sorts.

**MJ :** *Prenant davantage une forme de démon, abandonnant sa forme humaine, l'Ombre Grise acheva sa transformation. Gagnant en vitesse et en puissance, il lance une Onde de Choc en direction de Danalys. Surprise par cette attaque d'une extrême rapidité, la rôdeuse fut projetée contre un mur avec une violence qui lui fit perdre connaissance. Prenant la mesure de la puissance déployée vous restez sur vos gardes tout en vous préparant à attaquer...*

#### RENCONTRE

Etalonnage : 0 (Exigeant)

- [Aberration Magique \(3/1\)](#)

L'affrontement est interrompu lorsque les PV de l'Aberration Magique passent sous la barre des 50%.

#### L'Affrontement Final

**MJ :** *A la suite de l'affrontement, l'Ombre Grise, dans une forme démoniaque, prend une étrange teinte brillante, tout en grandissant de manière inquiétante, Danalys revenue à elle vous lance un avertissement...*

**Danalys :** *Il grandit! Vite! Fuyons la tour, elle va s'effondrer.*

**MJ :** *Vous amorcez la descente avec précipitation avec Danalys à vos côtés. Des secousses fragilisent davantage la tour à mesure que vous descendez les paliers. Une lumière venant des étages supérieurs est de plus en plus forte. Malheureusement, les dernières marches menant à l'entrée se sont effondrées, un fossé vous sépare de la sortie de la tour. Danalys saute la première se rattrapant sur des prises dépassant du mur, puis atteint le sol.*

**Saut du fossé imitant Danalys : DEX 13**

- **Réussite :** Le PJ réussit sa traversée du fossé.

- **Échec** : Le PJ tombe en contrebas se blessant et subit 1D6 de dégâts aux PV.

**MJ** : Vous atteignez enfin la sortie. Jetant un œil sur le phénomène étrange en train de se produire en haut de la tour, l'Ombre Grise s'enveloppa de flammes infernales tout en continuant de grandir jusqu'à dépasser la hauteur du bâtiment qui ne résiste pas à la transformation de l'Abomination.

---

**Si l'équipe de joueurs dispose d'une classe de Croyant :**

**Danals** : Vite, toi qui manipule la magie sacrée prends cette Gemme de Rédemption et interagis avec tes flux magiques. Nous allons en avoir besoin.

Le PJ s'exécute et une onde lumineuse quitte la gemme et affecte l'ensemble des alliés à portée, restaurant l'ensemble des PV et PM du groupe.

---

**MJ** : Vous constatez avec stupeur que l'Ombre Grise n'a plus rien d'humain. Mesurant dorénavant plusieurs dizaines de mètres, c'est un monstre maintenant que vous avez en face de vous.

**Ombre Grise Métamorphosée** : VOUS ALLEZ M'AIDER À DÉTRUIRE VARENTHIA, SOYEZ-EN TÉMOIN!

**MJ** : Les yeux de l'Abomination brillent d'une lueur aveuglante dans votre direction, et vous vous sentez aspirés vers elle. Lorsque vous rouvrez les yeux, vous vous trouvez dans une sorte de dimension onirique. En regardant autour de vous, vous vous rendez compte que vous vous trouvez, avec Danals, à l'intérieur de la Créature et au-delà vous apercevez l'extérieur de la Vallée Morne. L'Abomination effectue quelques déplacements avant de s'envelopper d'un halo de lumière sombre. Lorsque ce dernier se dissipe, vous vous rendez compte, avec stupeur, que vous vous trouvez avec la Créature aux abords de Varenthia...

**Danals** : Non... Que pouvons-nous faire ?

**Ame Sombre** : Rien... Je le crains.

**MJ** : Une silhouette sombre apparaît face à vous. L'essence de l'Ombre Grise sans doute. La source de cette menace est à votre portée. À l'extérieur, vous vous apercevez que la panique gagne les habitants, le tocsin sonne sans discontinuer, la milice est à l'œuvre pour faire évacuer les citoyens. L'Abomination marche en direction du quartier des nobles et s'exclama d'une voix forte.

**Ombre Grise Métamorphosée** : ANDRICK! LE FILS QUE TU AS REJETÉ IL Y A LONGTEMPS CRIE VENGEANCE! RÉPOND DE TES CRIMES, LÂCHE! SORS DE TA CACHETTE!

**MJ** : L'Abomination lança une boule d'énergie flamboyante en direction de la demeure du Lord qui vola en éclat. Les nobles ayant été déjà évacués, il n'y eut pas de blessés.

**Ombre Grise Métamorphosée** : VEUX-TU CACHER TON SECRET INDÉFINIMENT ? PLEUTRE ? OU DEVRAIS-JE DIRE : PÈRE?

À l'intérieur de la Créature les PJ et Danals se retournèrent vers la silhouette apparue.

**Ame Sombre** : Vos flux vitaux vont me nourrir davantage en puissance. Je tiens ma vengeance. Mais je suppose que vous n'allez pas abandonner sans combattre? Alors en garde!

Les PJ sortent leur armes et se préparent au combat. Danalys, leur alliée, prend part au combat de manière indépendante, et agit comme suit pendant les tours d'action au combat :

---

#### DANALYS - PERSONNAGE ALLIÉ INDÉPENDANT

Danalys : [Rôdeuse \(2/1\)](#) - Niveau actuel de moyenne des PJ arrondi au niveau supérieur  
Initiative 12 - 1 Action Mouvement et 1 Action Attaque à chaque tour.

Lancer 1D4 et résoudre l'action obtenue :

[1] : Attaque : Coup d'épée (Contact), si pas d'ennemi au contact, Action Mouvement possible.

[2] : Attaque : Arc court (20m) (Distance).

[3] : Attaque : Dague de foudre (Magique), si pas d'ennemi au contact, Action Mouvement possible.

[4] : Capacité : Premiers Soins sur l'allié le plus faible à une distance de 8 mètres.

---

#### [RENCONTRE](#)

Étalonnage : 1 (Intense) - Présence de Danalys aux côtés des PJ

- [Âme Sombre \(5/1\)](#)
- [Élémentaire Rouge \(1/1\)](#)
- [Élémentaire Noir \(1/1\)](#)

L'affrontement est remporté lorsque les PV de l'Âme Sombre sont réduits à 0.

**En cas de défaite** des PJ lors de l'Affrontement Final, conclure la campagne par "4.2 Epilogue : Déchirement Maternel".

Le Cœur de l'Âme Sombre disparaît au milieu d'un tourbillon de lumière lors du coup de grâce. Les joueurs sont projetés hors de la dimension si situant à l'intérieur de l'Abomination, de même que cette dernière disparut dans une explosion lumineuse. Les joueurs accompagnés de Danalys, expulsés de la créature, sont interrompus dans leur chute par des mages de Varenthia faisant usage de leurs aptitudes magiques. Le groupe atterrit au milieu des Ruines de l'Arène de la cité, qui avait commencé son évacuation.

**L'Ombre Grise est vaincue.**

## 4.1 Epilogue : Amère Victoire

Durée : 10 minutes

L'Ombre Grise sous les traits d'une Abomination Magique, avait commencé son entreprise de destruction de la Cité de Varenthia mais fût arrêté in-extremis par des aventuriers simplement en quête de gloire dans une arène légendaire.

Le hasard, qui sait, à voulu que la menace rendit son dernier souffle sur les ruines de l'arène où les aventuriers étaient venus chercher fortune.

Les habitants, venus à la rencontre de leurs Héros, relevèrent ces derniers, harassés par l'épuisement. Maelis et Elora, accoururent auprès de Danalys, effondrée et inconsolable de ce qui venait de se produire. L'enfant qu'elle chérissait, et qu'elle s'était efforcée d'élever, s'en était allé.

Les citadins, témoins des révélations de L'Ombre Grise, se retournèrent contre Lord Andrick Valenwood. Ce dernier fut déchu de l'ensemble de ses titres et, après un jugement, fut jeté en prison pour ses crimes. Eldrin son jeune fils fut confié à sa mère et ont fait le choix de quitter Varenthia afin de vivre ailleurs loin du tumulte de la Cité.

Danalys, marquée à jamais, après quelques jours de repos au sein de l'Auberge des Gladiateurs, ne revint jamais à la Taverne des Mages Maudits. Malgré l'insistance de Maelis et d'Elora de rester à Varenthia, elle prit la décision de retourner vers sa région natale, auprès des siens, où sa famille et l'orphelinat attendaient son retour.

Corbin n'ayant plus d'arène à administrer, prit la suite de Danalys comme tenancier de la Taverne des Mages Maudits.

Joren l'apprenti forgeron et les Frères Nains Thorgrim et Gormar agrandirent leur forge. Le travail bat son plein afin de pouvoir équiper la milice de Varenthia d'équipements toujours de meilleure qualité!

Elora des Sables poursuit son apprentissage auprès de Mira la Mystique. Elle entreprend avec sa Maîtresse une expédition dans la Vallée Morne, dans le but de retirer des connaissances de la Tour Occulte, afin d'en percer les mystères. Il n'en reste plus qu'un champ de ruines, aucun ouvrage ne semble en avoir réchappé. Peut-être est-ce mieux ainsi...

Maelis la Rousse continue d'accueillir les gens de passage dans l'Auberge des Gladiateurs, dont le nom est devenu bien superflu depuis la destruction de l'Arène de Varenthia. A jamais souriante et chaleureuse elle ouvrira toujours les portes de son auberge à ceux qui en auront le besoin, qu'ils soient joyeusement de passage, esseulés ou en peine.

Les aventuriers quittent Varenthia, vers de nouvelles épopées, sans la gloire qu'ils étaient venus chercher, mais ont connu des âmes sur qui ils ont pu compter, et pour qui ils ont pu, eux-mêmes compter.

- FIN -

## 4.2 Epilogue : Déchirement Maternel

Durée : 10 minutes

La situation devint critique, les aventuriers tombèrent un à un face à la puissance incroyable de l'Âme Sombre, essence de l'Ombre Grise. Danalys faisait face, seule, au fils qu'elle avait élevé, mais celui-ci n'était plus, consumé par la haine et prêt à tout pour réduire la cité de Varenthia à néant par vengeance.

Par désespoir, et parce qu'elle n'avait d'autre choix, elle sortit son arc et mit en joue l'Ombre Grise avec une flèche empoisonnée dans le but de dissiper les flux magiques de sa cible. La même flèche qui avait atteint l'un des aventuriers la veille. L'Ombre Grise, dans son mépris, mit sa "mère" au défi de tirer. Versant ses larmes, dans un cri de désespoir, cette dernière n'a pas fléchi. L'Ombre Grise fut frappé en plein cœur et disparu aussitôt dans un tourbillon de lumière. Il était vaincu...

Les aventuriers et Danalys furent projetés hors de la dimension se situant à l'intérieur de l'Abomination, de même que cette dernière disparut dans une explosion lumineuse. Les occupants, expulsés de la Créature, sont interrompus dans leur chute par des mages de Varenthia faisant usage de leurs aptitudes magiques. Le groupe atterrit au milieu des Ruines de l'Arène de la cité, qui avait commencé son évacuation.

L'Ombre Grise sous les traits d'une Abomination Magique, avait commencé son entreprise de destruction de la Cité de Varenthia mais fût arrêté in-extremis par des aventuriers simplement en quête de gloire dans une arène légendaire.

Le hasard, qui sait, à voulu que la menace rendit son dernier souffle sur les ruines de l'arène où les aventuriers étaient venus chercher fortune.

Les habitants, venus à la rencontre de leurs Héros, tentèrent de relever en vain ces derniers, terrassés par leur ultime affrontement, ils avaient finalement expirés.

Maelis et Elora, accoururent auprès de Danalys, effondrée et inconsolable de ce qui venait de se produire. L'enfant qu'elle chérissait, et qu'elle s'était efforcée d'élever, s'en était allé de sa main. Elle accusait également, la perte d'étrangers devenus des compagnons, qui s'étaient rués corps et âme dans une bataille qui n'était pas la leur...

Les habitants de la Cité, témoins des révélations de L'Ombre Grise, se retournèrent contre Lord Andrick Valenwood. Ce dernier fut déchu de l'ensemble de ses titres et, après un jugement, fut jeté en prison pour ses crimes. Eldrin son jeune fils fut confié à sa mère et ont fait le choix de quitter Varenthia afin de vivre ailleurs loin du tumulte de la Cité.

Danalys, marquée à jamais, après quelques jours de repos au sein de l'Auberge des Gladiateurs, ne revint jamais à la Taverne des Mages Maudits. Malgré l'insistance de Maelis et d'Elora de rester à Varenthia, elle prit la décision de retourner vers sa région natale, auprès des siens, où sa famille et l'orphelinat attendaient son retour.

Corbin n'ayant plus d'arène à administrer, prit la suite de Danalys comme tenancier de la Taverne des Mages Maudits.

Joren l'apprenti forgeron et les Frères Nains Thorgrim et Gormar agrandirent leur forge. Le travail bat son plein afin de pouvoir équiper la milice de Varenthia d'équipements toujours de meilleure qualité en mémoire des aventuriers.

Elora des Sables poursuit son apprentissage auprès de Mira la Mystique. Elle entreprend avec sa Maîtresse une expédition dans la Vallée Morne, dans le but de retirer des connaissances de la Tour Occulte, afin d'en percer les mystères. Il n'en reste plus qu'un champ de ruines, aucun ouvrage ne semble en avoir réchappé. Peut-être est-ce mieux ainsi...

Maelis la Rousse continue d'accueillir les gens de passage dans l'Auberge des Gladiateurs, dont le nom est devenu bien superflu depuis la destruction de l'Arène de Varenthia. A jamais souriante et chaleureuse, malgré tout, elle ouvrira toujours les portes de son auberge à ceux qui en auront le besoin, qu'ils soient joyeusement de passage, esseulés ou en peine.

L'Arène de Varenthia ne fut jamais reconstruite. En lieu et place, un mémorial fut érigé par les habitants, représentant les aventuriers, des étrangers de la Cité.

Pour que tous se souviennent, pour que personne n'oublie...

- FIN -