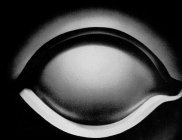


# L'OEIL NOIR

## Le retour d'Unath Domontor



Scénario pour personnages de niveau 2-3



## Scénario : « Le Retour d'Unath Domontor »

### Avant-propos

Ce scénario fait suite à « Prisonniers des Orks » et « Xur la Maudite ».

Au cours de ces deux précédentes aventures, les PJ, capturés par les Orks, ont réussi à s'échapper de la fosse où ils étaient retenus prisonniers.

Leur périple dans les couloirs et les passages souterrains des Orks les a menés dans les ruines de l'antique cité de Xur, ancienne capitale d'un mage fou nommé Unath Domontor, défait jadis lors de la Guerre des Magiciens.

En explorant les ruines, les PJ ont découvert qu'une secte, les Disciples de l'Araignée Noire, avait formé le projet de retrouver la dépouille du mage malfaisant ; en effet, une prophétie mentionne qu'Unath Domontor reviendrait du royaume des morts lors de la conjonction des lunes d'Aventurie. Et en effet, peut-être les PJ ont-ils aperçu dans une pierre de vision trouvé dans le laboratoire du magicien une ombre revenue de l'au-delà...

Au passage, les PJ ont délivré un jeune homme nommé Darilius, fils du comte Théodus de Lowan (une cité frontalière à l'est du plateau des Orks). Celui-ci était sur les traces des Disciples de l'Araignée Noire.

Après moultes combats et pièges déjoués, les PJ, accompagné de Darilius, ont réussi à sortir des souterrains de Xur ; les Disciples de l'Araignée Noire et les Orks sont sans aucun doute à leur recherche. Les PJ et Darilius cheminent vers Lowan qui est encore à deux jours de marche...

### Les orcs aux trousses

Le groupe chemine vers l'est en direction de la cité fortifiée de Lowan.

Les PJ sont accompagnés du jeune Darilius, le fils du seigneur de Lowan, le noble comte Théodus. Ils ont délivré le jeune homme des griffes des sinistres adeptes de l'Araignée Noire.

Ces derniers fouillaient les ruines d'une antique cité à la recherche de la dépouille de leur maître, Unath Domontor.

Depuis plusieurs jours, les PJ et Darilius fuient à travers la forêt, poursuivis par les orcs qui hantent la région, et les adeptes de l'Araignée Noire.

Si les PJ ont assisté à la résurrection d'Unath Domontor dans les ruines de Xur, il est urgent de prévenir le comte Théodus du danger.

Darilius pour sa part était parti en quête de la cité de Xur après avoir découvert l'existence de la secte de l'Araignée.

Il voulait apporter une preuve à son père et aux autorités de la cité de la survivance du culte maléfique et de la catastrophe imminente, à savoir le retour d'Unath Domontor, annoncé par la légende.

En effet, même à Lowan, on considère cette prophétie comme une histoire pour faire peur aux enfants. Darilius espère que le témoignage des PJ saura persuader son père.

La route est longue jusqu'à Lowan et il est probable que les PJ tomberont encore sur un groupe d'orcs en maraude ou des adeptes de l'Araignée Noire.

*Libre à vous d'organiser quelques petites embuscades pour pimenter la fuite des PJ vers Lowan.*

#### **Orcs maraudeurs**

**Courage** : 8

**Energie Vitale** : 15

**Protection** : 2 (armure de cuir et lamelles de fer)

**Attaque** : 9

**Parade** : 7

**Points d'Impact** : 1D+4 (hache)

**Classe de monstre** : 8



## Scénario : « Le Retour d'Unath Domontor »

### Adeptes de l'Ordre de l'Araignée Noire

**Courage** : 11

**Energie Vitale** : 25

**Protection** : 2

**Attaque** : 10

**Parade** : 8

**Points d'Impact** : 1D+2

**Classe de monstre** : 20

**Sorts** : Eclair Mortel – inflige 1D6 points d'Impact à la cible.

Au terme de plusieurs jours de marche forcée, ils aperçoivent enfin les fumées de Lowan.

### Lowan, cité fortifiée

La cité est bâtie sur un plateau dominant la forêt.

D'épaisses murailles datant des époques troublées des guerres contre les orcs et de nombreuses tours défendent la ville.

Entre les limites étroites des fortifications, l'agglomération de Lowan : un labyrinthe de rues et de ruelles avec ça et là de petites places de marché.

Au centre de la cité, le donjon du comte Théodus.

La recrudescence des activités orques dans la région a obligé le comte à renforcer la garde aux portes de la cité. La milice assure des patrouilles dans les rues de la ville.

Il y a peu de monde aux portes de la cité : quelques paysans et un chariot.

A la vue de Darilius, les gardes lèvent les bras au ciel en poussant de grands cris de joie ; le comte Théodus avait perdu l'espoir de jamais revoir son fils vivant.

Une escorte est immédiatement organisée.

Darilius, suivi des PJ et de cinq gardes, se dirige d'un pas assuré vers le donjon de son père.

En chemin, la troupe croise des habitants étonnés et manifestant leur joie de revoir le jeune noble de retour en ville sain et sauf.

Quelques instants plus tard, les PJ et Darilius entrent dans la grande salle d'audience de Théodus de Lowan.

Comme ses concitoyens, Théodus n'arrive pas à en croire ses yeux. Darilius n'avait plus donné signe de vie depuis plusieurs jours et les recherches avaient été vaines. Il avait perdu l'espoir.

Darilius explique à son père comment il a découvert la cité de Xur dont parlent les légendes, en suivant un groupe d'adeptes de l'Araignée Noire. Il fait également part à son père du retour d'Unath Domontor, le magicien maudit.

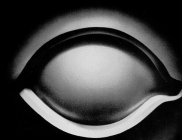
L'étonnement et la joie des retrouvailles font place à l'incrédulité.

Pour Théodus, il ne fait maintenant plus aucun doute qu'un culte maléfique a survécu depuis l'époque obscure de la chute d'Unath Domontor... par contre, l'ombre que Darilius et les PJ prétendent avoir aperçue est certainement une supercherie, une mise en scène pour faire croire au retour du mage maléfique. Personne ne revient d'entre les morts.

De plus l'annonce du retour d'un magicien mort-vivant ne peut que provoquer une panique inutile. Il ne faut pas prendre la prophétie du retour d'Unath Domontor au sérieux.

Devant l'insistance de son fils et des PJ, Théodus accepte de mener une enquête approfondie et de renforcer la garde aux portes de la cité.

Pour l'heure, il remercie les PJ d'avoir sauvé son fils et les invite à sa table pour un banquet en l'honneur du retour de son fils Darilius. Ce banquet aura lieu le lendemain soir.



## Scénario : « Le Retour d'Unath Domontor »

En attendant, il recommande aux PJ l'auberge de la Corne d'Auroch ; le donjon comtal date de la fondation de la cité ; il est froid et ne dispose pas de pièces à même d'héberger les PJ. Darilius griffonne rapidement quelques mots sur un parchemin et y appose son sceau.

« Ceci est un sauf-conduit. Présentez le au l'aubergiste. Il vous donnera ses meilleures chambres », leur explique le comte en leur remettant le parchemin.

Darilius passera la nuit au donjon mais promet aux PJ de passer les voir à l'auberge pour s'assurer que ils sont bien installés.

Quelques heures plus tard, alors que la nuit tombe sur Lowan, les PJ lavés de la crasse et de la boue de leurs aventures au pays des Orks savourent un bon repas et la meilleure bière de la Corne d'Or.

L'aubergiste leur a donné les chambres les plus confortables.

Après un repas copieux et bien arrosé, chacun gagne sa chambre respective, repu et fatigué.

### Attaque dans la nuit

Alors que la lune entame sa lente ascension dans le ciel nocturne, un de ses rayons éclaire subrepticement une troupe de capuchons noirs ; ils se dirigent d'un pas assuré vers l'auberge de la Corne d'Or.

Arrivés devant l'établissement, l'un d'eux s'approche de la porte.

Il tend une main blanche dont la paume porte un tatouage en forme d'Araignée.

Il murmure quelques mots dans une langue inconnue.

Une lueur bleue éclaire brièvement la porte.

Celle-ci s'ouvre doucement, révélant la salle commune plongée dans l'obscurité.

Les adeptes de l'Araignée Noire se glissent un à un dans l'auberge ; l'épée à la main, ils se répandent dans les couloirs et les escaliers tels des serpents en quête d'une proie.

#### **Adeptes de l'Ordre de l'Araignée Noire**

**Courage** : 11

**Energie Vitale** : 25

**Protection** : 2

**Attaque** : 10

**Parade** : 8

**Points d'Impact** : 1D+2

**Classe de monstre** : 20

**Sorts** : Eclair Mortel – inflige 1D6 points d'Impact à la cible.

*Si les PJ ont entendus quelque chose, ils auront peut-être une chance de se défendre.*

*Dans le cas contraire, les adeptes les surprendront dans leur sommeil et les égorgeront.*

*Si les PJ se laissent surprendre et succombent sous les lames des adeptes, l'aventure se termine ici.*

*S'ils en réchappent, le reste de la nuit se terminera sans autre incident.*

*Au lever du soleil, ils pourront alerter la garde si ce n'est déjà fait.*

*Le comte Théodus réagira avec surprise et violence à l'annonce de cet attentat contre les sauveurs de son fils bien aimé.*

*Il ordonnera sur l'heure qu'une enquête soit menée et que la garde soit doublée aux portes de la ville et dans les rues.*

*Après l'entretien avec le comte, alors que les PJ sortent du donjon seigneurial, un serviteur se présentera à eux ; il est porteur d'un message. Son maître, Darilius, voudrait parler aux PJ dans un endroit discret : il leur donne rendez-vous dans la taverne du Corbeau. Le serviteur recommande aux PJ la plus grande discrétion et la plus grande prudence. Ils doivent bien prendre garde de ne pas être suivis. Il en va autant de leur vie que de celle de Darilius.*



## Scénario : « Le Retour d'Unath Domontor »

### Les révélations du Corbeau

La taverne du Corbeau est un établissement discret dans une sombre ruelle du quartier est de la cité ; il y a des mendiants dormant dans les tas de débris qui encombrant les rues et les passages. L'endroit est mal éclairé (si les PJ viennent la nuit).

Passée la porte de chêne aux ferrailles rouillées, les PJ pénètrent dans une salle obscure et enfumée.

Darilius les attend, assis dans une alcôve devant une chope de mauvaise bière.

Il invite les PJ à s'asseoir ; il a des révélations importantes à leur faire à propos des adeptes de l'Araignée Noire.

Darilius a surpris quelque chose de grave la nuit où les PJ ont été attaqués par les adeptes de l'Araignée Noire.

Qui donc savait qu'ils couchaient là ?

Lui Darilius... et son père le comte Théodus.

Bien entendu, tout le monde a vu les PJ arriver au donjon et ressortir quelques heures plus tard. Mais comment les adeptes ont-ils réussi à s'introduire en ville, arpentant les rues de la cité en toute impunité ?

Darilius a appris que la garde avait reçu l'ordre exprès de concentrer son attention sur la porte ouest, négligeant ainsi les patrouilles dans les rues.

Il a d'abord pensé que son père voulait se garantir d'une incursion des Orks mais après l'attaque de l'auberge, il a compris.

Sans patrouille nocturne dans les rues, les adeptes ont eu le champ libre pour attaquer l'auberge de la Corne d'Or.

Par où sont-ils entrés ?

Par un poterne proche de la porte est de la cité, poterne dont seuls les gens du comte ont une clé. Hier soir, alors que les derniers rayons du soleil frappaient la tour ouest, Darilius a surpris un serviteur du comte. Celui-ci marchait vivement vers la porte est de la ville. Darilius l'a reconnu malgré son ample cape noire sous laquelle il tentait de cacher la livrée des serviteurs personnels du comte.

Bref, Darilius est arrivé à la conclusion que son père est lié d'une manière ou d'une autre à la secte de l'Araignée Noire, adorateurs d'Unath Domontor le magicien maléfique.

Mais il ignore encore la nature exact de ce lien.

Il se refuse encore à croire que son père fasse partie de la secte : on le menace sans doute, l'obligeant à agir de la sorte.

Il demande donc aux PJ de l'aider à percer le mystère et à sauver la cité.

Si Unath Domontor est de retour (ce que les PJ et Darilius ont sans doute découvert dans les ruines de Xur la Maudite), la situation est grave, très grave.

### Des Orks à l'ouest

Alors que les PJ quittent la taverne, encore secoués par ce qu'ils viennent d'apprendre (Darilius a préféré sortir par une autre issue ; il vaut mieux que personne ne soupçonne ce qui se trame tant que rien n'est certain), leur attention est attirée par une agitation inhabituelle sur une petite place en bordure du quartier est.

Un milicien annonce d'une voix forte que tout homme en âge de se battre doit se rendre à la porte ouest où lui seront remis une lance, une épée et un bouclier.

Des éclaireurs ont signalé des groupes d'Orks dans les forêts avoisinantes.

La milice, renforcée par les conscrits, doit se rendre dans les collines.

Il convient de nettoyer les forêts de la vermine orque.

Si le milicien aperçoit les PJ, il les interpellera, leur donnant l'ordre de se rendre sur le champ à la porte ouest. Une solde de 2 pièces d'or sera donnée à chaque conscrit par jour de campagne.



## Scénario : « Le Retour d'Unath Domontor »

*Les PJ n'ont guère le choix.*

*S'ils refusent de participer à la campagne, des gardes finiront pas leur tomber dessus et ils seront arrêtés comme déserteurs.*

*S'ils se rendent au donjon de Théodus, ce dernier leur demandera de participer à la campagne contre les Orks. Son fils Darilius vient de partir à l'instant pour la porte ouest où sont constitués les groupes de miliciens.*

*A ce moment du scénario, les PJ ne peuvent pas encore apporter la preuve d'un lien entre Théodus et la secte de l'Araignée Noire.*

*S'ils accusent publiquement le comte Théodus, celui-ci niera (bien entendu) et les fera arrêter, les accusant d'œuvrer eux-mêmes pour la fameuse secte dans le but de semer la discorde dans la cité ; ils seront jetés dans un cachot.*

*Au PJ d'adopter la meilleure conduite à suivre...*

### « Engagez-vous »

A la porte ouest, les groupes se forment.

Darilius est là. Il salue les PJ, leur enjoignant de se joindre à lui et à son groupe pour la campagne.

Comme annoncé, chaque PJ reçoit une épée, une lance et un bouclier ainsi que deux pièces d'or pour la première journée de campagne.

Quelques heures plus tard, la troupe franchit la porte et fait route vers l'ouest.

Tout en chevauchant, Darilius ne cache pas aux PJ son inquiétude concernant son père.

Heureusement, le grand prêtre du temple est un ami de Darilius et est dans la confiance ; il gardera un œil attentif sur les faits et gestes du comte et avertira Darilius le cas échéant.

De toute façon, la campagne contre les Orks ne devrait pas durer plus d'une semaine.

Le reste de la journée se passe à chevaucher vers l'ouest ; au soir, les différents groupes s'étant séparés pour couvrir toute la région, les PJ, Darilius et ses hommes se trouvent dans une petite vallée boisée. Un bivouac s'impose. Le lendemain à l'aube, la chasse aux Orks commencera.

### Attaque nocturne

Durant la nuit, les PJ subiront une attaque surprise d'un groupe d'Orks.

Ceux-ci sont soutenus par un énorme troll des cavernes, créature aussi répugnante que dangereuse.

#### **Orcs maraudeurs**

**Courage** : 8

**Energie Vitale** : 15

**Protection** : 2 (armure de cuir et lamelles de fer)

**Attaque** : 9

**Parade** : 7

**Points d'Impact** : 1D+4 (hache)

**Classe de monstre** : 8

Après un âpre combat (plusieurs hommes sont tombés), l'aube glacée et les premiers rayons du soleil sont les bienvenus.



## Scénario : « Le Retour d'Unath Domontor »

### Guet-apens

*L'organisation de cette partie du scénario est laissée à la discrétion du Meneur de Jeu.*

*Au cours d'une funeste journée, les miliciens et les combattants de Lowan vont tomber sur plus forte partie : une terrible bataille va s'en suivre.*

*Après une longue journée ponctuée d'escarmouches et d'affrontements plus sérieux, les survivants seront contraints de se replier dans les ruines d'une vieille forteresse un peu au nord.*

*Il est important que les PJ sont poussés dans leurs retranchements. Ils doivent être aux abois.*

*Les Orks sont nombreux et l'erreur des troupes de Lowan a été de les sous-estimer.*

*Le groupe des PJ va tomber dans un guet-apens.*

*Au soir, ils réussissent à se mettre à couvert dans les ruines d'une forteresse où d'autres groupes ont déjà trouvé refuge.*

*La nuit sera calme en comparaison de la journée mais plusieurs feux indiquent que les Orks ne sont pas loin.*

*Darilius décide de rassembler les hommes valides et de tenter de regagner Lowan.*

### Lowan aux mains de l'ennemi

Au terme d'une seconde journée de combat, Darilius aidé des PJ et accompagné d'un petit groupe de combattants, arrivent aux abords de la cité de Lowan.

Les portes sont fermées ; on aperçoit plusieurs silhouettes en haut des remparts.

La ville ne semble pas avoir subi d'attaque. Pourtant quelque chose ne va pas.

En y regardant de plus près, Darilius ne reconnaît pas la livrée des hommes de son père.

Les gardes portent de longues capes noires. Un étendard sinistre claque dans le vent du soir : le symbole de l'Araignée Noire.

Une forte troupe d'Orks surgit de la forêt proche et se dirige vers les portes de la cité.

Les portes s'ouvrent et les laissent entrer.

La ville semble bel et bien tombée aux mains des adeptes de l'Araignée Noire.

Apparemment, une alliance les lie aux Orks des régions de l'ouest.

Les incursions des Orks dans les forêts et les collines de l'ouest n'avaient pour unique but que d'éloigner les soldats et les combattants de la cité, laissant le champ libre aux adeptes.

Impossible d'entrer en ville sans se faire repérer... à moins peut-être de passer par une poterne.

Darilius en connaît une, mais si son père est lié à la secte de l'Araignée Noire, ce passage sera sans doute gardé.

Il existe un autre passage : un tunnel permettant d'accéder au temple.

Seul le grand prêtre et quelques serviteurs du temple connaissent l'existence de ce passage.

Darilius est d'avis de passer par là. Il craint pour la vie de son ami le grand prêtre mais il est certain que ce dernier n'aurait pas révélé l'existence du souterrain. C'est un risque à courir.



## Scénario : « Le Retour d'Unath Domontor »

### Le retour d'Unath Domontor

Le passage souterrain n'est pas gardé et une heure plus tard les PJ et Darilius débouchent dans les sous-sols du temple.

Ils entendent des bruits : une mélodie étrange.

Les couloirs du lieu saint sont jonchés de cadavres. Il y a eu de violents combats et la sainte chapelle a été pillée. Tout est saccagé.

La mélodie provient de la grande salle du temple : un grand nombre d'adeptes encapuchonnés prient face à la statue profanée du dieu. On a coupé la tête et les mains de l'idole sacrée et on l'a recouvert de sang (humain ?)

De grands draps noirs portant l'emblème de l'Araignée Noire ont été tendus entre les colonnes du temple.

Au pied de la statue profanée, un groupe de sinistres disciples mènent la cérémonie.

Parmi eux, le comte Théodus dont le bas de la cape est maculé de sang.

A ses pieds, le corps sans vie et lardé de coups de couteau du grand prêtre, sacrifié à l'Araignée.

Darilius étouffe un cri à la vue de ce spectacle.

La clameur des adeptes en prière se fait plus forte.

Leur ferveur est presque palpable.

Soudain, une vapeur noire et malsaine envahit l'estrade et une silhouette voûtée apparaît.

L'être s'avance.

Les adeptes se prosternent.

Les prêtres de l'Araignée entonnent une prière tandis que le comte Théodus s'écrie d'une voix forte :

« A genoux, mortels ! »

« Prosternez-vous devant votre maître ! »

« Offrons-lui nos vies et fêtons dignement son retour du royaume des morts ! »

« LA PROPHETIE S'EST ACCOMPLIE ! »

« La conjonction des lunes l'avait annoncée. »

« UNATH DOMONTOR EST DE RETOUR ! »

La sombre silhouette écarte alors de ses mains décharnées le capuchon qui jusqu'ici dissimulait ses traits. Unath Domontor, le grand sorcier de Xur, fait face à l'assemblée de ses disciples.

**UNATH DOMONTOR EST DE RETOUR !**