

# DUNGEONS & DRAGONS

## L'aube de l'âge des morts

### CREDITS

Rédaction:

Baron.Zéro

Basé sur les règles originales de D U N G E O N S & D R A G O N S ® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de D U N G E O N S & D R A G O N S conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

**D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.**

Dans ce cadre de campagne un petit groupe de héros (Les Pjs) sont entraînés dans le sillage de l'histoire. Ils participeront à des événements qui décideront du sort de leur terre tandis qu'ils courront le monde à la recherche de puissants objets et épées, tomes de connaissance, ou réponse à une énigme. Ils voyageront dans les anciennes vallées sylvestres des elfes, les villes de marbre blanc du Grand Roi, les massives forteresses souterraines des nains. Ils combattront le mal personifié, un Seigneur des Ténèbres qui vise à dominer le monde et éteindre la lumière du bien.

Une ancienne et terrible puissance s'est réveillée et cherche à conquérir le monde. Un ancien artefact de grande puissance et la magie noire permirent à l'ennemi de se relever. Désormais, ses agents parcourent la terre et il appartient aux Pjs de rechercher un artefact qui leur permettra de se tenir debout face au Seigneur des Ténèbres Adramalech.

### Les terres de Domhain :

Les choses ne sont plus comme elles étaient autrefois. Les ténèbres se sont levées, infectant la terre, les océans, toute la création. Ici, nous n'avons pas encore senti son contact, mais il vient. Ne vous méprenez pas. La puissance du Seigneur des Ténèbres Adramalech grandit, lentement, mais augmentant néanmoins chaque jour. Qui est ce Seigneur des Ténèbres, vous demandez-vous? Mon enfant, le Noir, Le Seigneur est un pouvoir ancien et maléfique, dormant profondément depuis des milliers d'années.

Il était un maître des magies les plus sombres et un façonneur d'objets de grande et terrible puissance. Il y a longtemps, il gouvernait cette terre d'un poing de fer et beaucoup étaient assassinés en son nom, pour assouvir sa soif déviante pour les âmes des mortels et des immortels.

Une grande alliance de sidhes, de nains, de minotaures et d'humains se rassembla sous la bannière du roi guerrier Albrecht le Vaillant. Albrecht brandissait une épée comme aucune autre, une épée forgée par les plus grands forgerons nains, enchantée par les mages et les prêtres les plus sages- une épée portée avec le courage et la force d'un humain. Avec cette épée, Albrecht réussit à briser la lame d'apocalypse du Seigneur des Ténèbres, qui contenait l'essence de sa propre vie.

Lorsque la poussière des combats retomba, aucune des deux lames ne put être retrouvée. Le Seigneur des Ténèbres avait disparu et Albrecht était mortellement blessé. Quand il mourut, ce fut avec un sourire aux lèvres, comme si la déesse Danna elle-même avait pris son âme en son sein.

Avec Adramalech et sa lame détruits, les légions des ténèbres tombèrent en poussière. Le corps d'Adramalech ne fut jamais retrouvé, bien que les anciens parmi les sidhes affirmèrent qu'il n'était pas détruit, mais seulement contraint à un sommeil sans rêve. Tant que la lame d'apocalypse demeurait en sécurité hors des mains des mortels, le Seigneur des Ténèbres ne se réveillerait jamais.

Pendant des millénaires, le monde est resté en paix, mais des éclats de la lame ont refait surface. Maintenant, le Seigneur des Ténèbres s'est réveillé dans le sud et ses soubresauts ont relevé les morts qui marchent, qui assassinent de

nouveau en son nom. Ses armées se répandent peu à peu, menaçant de couvrir le monde. Mais tout n'est pas perdu - le monde n'est pas encore couvert par l'obscurité. Il reste encore de l'espoir, pourvu que quelqu'un se dresse contre le mal.

Le Seigneur des Ténèbres a envoyé ses serviteurs, les zombies buveurs d'âmes nommés Shedim, pour récupérer les morceaux de la lame, afin qu'il puisse redevenir entier.

Même les créatures comme les gobelins et les orcs émergent en masse de leurs trous pour nous rejoindre contre leur ancien maître, qui les a rejetés en faveur de ses hordes de zombies. Il ne manque que celui qui portera le manteau du champion, et s'il réussit, le Seigneur des Ténèbres sera détruit, et nous connaissons la paix.

S'il échoue, on ne peut pas dire combien mourront ou souffriront d'un sort bien pire que la mort. . .

### Le monde :

Le royaume de Domhain est une terre médiévale classique où dominent des rois puissants, distribuant des terres à des seigneurs et des vassaux qui gèrent leurs paysans avec des succès divers. Les châteaux sont humides et froids, même les plus chics et les mieux aménagés, tandis que les paysans vivent dans des chalets de bois et de paille.

Il y a des milliers d'années le royaume vivait dans une paix relative et il n'y avait pas de puissance du mal à proprement parler. Parfois, un royaume faisait la guerre à un autre, ou un vassal se mettait hors la loi, incitant à la révolution parmi ses paysans ou encourageant l'ire et la colère d'un rival ou d'un lige, mais la plupart du temps le monde vivait dans la paix.

La magie est réelle à Domhain, et chaque Cour avait au moins un magicien. Ceux qui pratiquaient la magie hors du cadre officiel devaient garder leur art secret, de peur qu'ils ne soient pris pour des serviteurs des puissances obscures ou pire encore, une menace pour le roi. Pourtant, de nombreux villages possèdent leurs sages et herboristes qui, aussi longtemps qu'ils gardent profil bas, sont tolérés et même appréciés, étant donné leurs compétences en herboristeries et dans les arts de la guérison.

Peu d'humains sont des Inspirés (prêtres), et la connexion avec les Tuatha de Dannan, les figures divines du royaume, reste le domaine des sidhes.

Les nécromanciens et les médiums sont rares, la magie de la mort est le chemin d'Adramalech, le Sombre Seigneur. Parce que la nécromancie est un moyen rapide vers la mort et les flammes, ces mages sont généralement lésés dans leur utilisation de l'art.

En dehors des humains, Domhain est le domaine des sidhes (elfes), des nains et des minotaures et chacune de ces races possède ses propres lois et société. En outre à ces races s'ajoutent les gobelins et les orcs qui rodent sur les terres des hommes. Ces créatures ont été le fléau des races bonnes pendant des milliers d'années, mais se tiennent désormais aux côtés des races du bien contre l'ombre noire, alliés de commodité contre un ennemi terrifiant. Dans les déserts de l'Ouest résident les tribus nomades de minotaures, rarement vues ailleurs que dans les arènes des royaumes humains.

Le dernier événement d'importance a eu lieu il y a cinq mille ans, quand les races s'unirent contre le Seigneur des Ténèbres Adramalech qui, à l'époque, gouvernait la plupart du royaume utilisant ses serviteurs orcs et gobelins pour causer le chaos et la destruction. Adramalech envoya ses serviteurs hors de Doitcaayr, la Citadelle des Ombres, pour lui amener des âmes et assouvir sa terrible et éternelle faim.

Il possédait de vastes et terribles pouvoirs magiques et la plus puissante des épées. Enfin, les dirigeants des races intelligentes du royaume se réunirent en secret, forgeant une lame qui avait pour but de briser le pouvoir d'Adramalech. La lame fut créée par les nains, les sidhes et les minotaures et utilisée par un humain. Elle brisa la puissance d'Adramalech, mais il est interdit d'interférer directement avec le cours naturel des événements, ou directement avec les forces des ténèbres. Durant des milliers d'années, la plupart des gens pensaient que les Tuatha de Dannan et le Seigneur des Ténèbres n'étaient que des histoires, bien que la plupart croient en Danna. L'ascension d'Adramalech avait brisé leur vie paisible.

**Le commencement :** construite dans le nord. L'Ombre se forgea une épée dans lequel il plaça toute sa puissance, afin de devenir invulnérable et se nourrir des âmes de ceux qui tombés sous son tranchant.

Au commencement était le chaos, formé par la destruction de ce qui venait avant. Danna appela les puissances au-dessus et au-dessous et ensemble ils créèrent à nouveau. Avec un souffle et un baiser, Danna transforma le chaos en ordre et forma le néant en matière solide. Domhain était né.

Désormais il y avait la terre, l'air, le feu, l'eau, le jour et la nuit et les étoiles dans le ciel, mais pas de vie, alors Danna envoya les Tuatha de Dannan sur le monde afin de créer des créatures pour le peupler. Au début, les Tuatha de Dannan étaient perdus et confus, incertains de la façon d'utiliser leur pouvoir de création.

Ils se réunirent alors et de leurs pensées naquirent les sidhes, sages et possédant une grande puissance. Ces derniers aidèrent les serviteurs de Danna à créer d'autres créatures, les bêtes de la terre, de la mer et des cieux. Quand tout sembla comme il se devait, beaucoup de Tuatha de Dannan retournèrent auprès de la déesse. Quelques-uns cependant restèrent à vivre parmi leurs bien-aimées sidhes, et veillèrent sur eux.

#### **La malédiction des autres :**

Des milliers d'années passèrent et les sidhes, immortels et contemplatifs, firent peu de progrès. Danna s'inquiéta que sa nouvelle création puisse entrer en entropie. Les sidhes étaient beaux et sages mais leur immortalité les rendait incapables de changer. Pour résister à la stagnation, Danna avait besoin d'autres races que les sidhes pour apporter du changement. Ainsi elle envoya de nouveaux les Tuatha de Dannan sur le monde. De leur deuxième tentative naquirent les nains et les minotaures possédant des qualités qui les pousseraient à évoluer. Mais encore les sidhes étaient les maîtres du monde, guidant les autres races avec une grande bienveillance et sagesse.

Au fur et à mesure que les cultures se développaient, une race étrangère À Domhain fit son apparition. C'était les dragons, des voyageurs dimensionnels curieux d'apprendre et d'étudier de nouvelles cultures.

Ils prirent la forme de sidhes et marchèrent parmi les races inférieures. Certains dragons devinrent les conseillers des sidhes et leurs alliés, tandis que d'autres se tournèrent vers le mal, devenant de puissants ennemis. Peu de temps après, néanmoins, les dragons s'installèrent dans le monde et bientôt c'était comme s'ils avaient toujours été là.

#### **La chute :**

Finalement, les Tuatha de Dannan qui restaient dans le monde abusèrent de leurs pouvoirs pour asservir et contrôler les races inférieures. Ils étaient devenus arrogants, leurs pouvoirs leur permettant de faire et défaire la réalité. Les sidhes horrifiés leur demandèrent de partir. Quelques Tuatha de Dannan retrouvèrent leurs esprits et se retirèrent volontairement pour expier leurs péchés. D'autres regardèrent en eux-mêmes et ne virent que l'obscurité. Menés par le plus grand d'entre eux, le Sombre Seigneur Adramalech, ils devinrent les shedims et cherchèrent à conquérir les sidhes.

Alors les elfes immortels utilisèrent leur magie, et les nains leurs armées pour engager les shedims dans la bataille. Les shedims utilisèrent leurs pouvoirs pour créer les gobelins et les orcs et les envoyer contre les armées naines. La citadelle noire de Doitcaayr, la Forteresse du Seigneur des Ténèbres fut



Les races du bien étaient plus nombreuses que les orcs et les gobelins et il semblait que les sidhes et leurs alliés seraient victorieux. Un puissant sortilège forgé par plus de cent seigneurs sidhes dépouilla les shedims de leur corps physique et cela aurait dû être une grande victoire pour les forces de la lumière. Mais alors que le sort était complet, les chamans orcs lancèrent une réplique horrible et brillante, traversant les lignes et capturant les mages Sidhes. À Doitcaayr, ils furent torturés, devinrent fous, assassinés et donnés aux shedims comme nouveaux corps - les premiers zombies sur Domhain.

Sans leurs mages les plus puissants, les sidhes avait peu d'avantages. Bien que les royaumes luttèrent pour leur vie, les armées du mal se répandaient rapidement à travers le monde. Même les dragons sentirent leur piqure; Adramalech envoya ses Shedims pourchasser les dragons jusqu'à l'extinction, et beaucoup préférèrent partir, cherchant des mondes moins dangereux sur lesquels vivre. Ceux qui restèrent et survécurent à la purge se cachèrent pour préserver leur race.

#### **L'avènement de l'humanité :**

Les sidhes et les nains ne pouvaient pas battre Adramalech et ses serviteurs seuls. En désespoir de cause, plusieurs sidhes et quelques nains se retirèrent sur une île éloignée pour réfléchir et créer. Les fruits de leurs travaux furent une nouvelle race – dotée d'une vie courte et brave, qui combattait presque aussi bien que les nains, mais possédait une brillante étincelle de créativité. Ils pouvaient être aussi vicieux qu'ils pouvaient être honorables et possédaient une ténacité et une soif de grandeur sans pareil dans le monde. Cette nouvelle race était l'humanité. L'arrogance des sidhes en créant une race de leur propre fait provoqua la colère de Danna et elle les dépouilla de la plupart de leur pouvoir et sagesse, alors qu'elle aimait la passion et le feu dans les âmes de ses créations.

Les humains se répandirent rapidement de part le monde et bientôt leur affinité naturelle pour la guerre combinée à l'armement des nains, les bénédictions sidhes et la magie des minotaures repoussa les orques et les gobelins, et il semblait que les forces de la lumière pouvaient sortir victorieuses. Une bataille finale était encore à venir alors que les armées de la lumière convergeaient sur Doitcaayr.

#### **La victoire :**

Les sages Sidhe prophétisèrent que ce serait Albrecht le Vaillant, le plus grand parmi les hommes, qui porterait le coup final contre Adramalech. Ainsi ils créèrent avec les plus grands mages des autres races une puissante épée qui briserait le pouvoir du Seigneur des Ténèbres. Forcée en secret dans le grand creuset nain de Tor Merrin et enchantée avec la magie des sidhes et des Tuatha de Dannan, cette épée offrit à Albrecht la force de se tenir debout face à l'obscur.

Les armées de Domhain descendirent vers le sud, vers Doitcaayr, se taillant un passage à travers les lignes orc et goblin. Les shedims se retirèrent vers la Tour Noire et leur seigneur. Alors Adramalech sortit de sa citadelle pour affronter ses ennemis, Albrecht s'avança et la bataille devint encore plus féroce. Les deux guerriers s'affrontèrent, leurs épées sonnèrent encore et encore. Adramalech se rendit compte que la lame d'Albrecht l'immunisa à l'obscurité de sa magie ténébreuse, lui permettait d'esquiver ses coups et assez de force pour le blesser. Finalement d'un coup puissant Albrecht brisa l'épée d'Adramalech. Un éclair brillant, comme le soleil descendit sur la terre et recouvra le champ de bataille. Adramalech était parti.

Albrecht fut retrouvé mort sur le champ de bataille et les morts-vivants parmi les rangs du Seigneur des Ténèbres s'écroulèrent, retournant à la poussière. Les orques et gobelins quittèrent la bataille, reculant dans les profondeurs de la terre pour ruminer leur défaite. Et les quatre morceaux de la lame d'Apocalypse dispersés aux quatre vents. L'épée d'Albrecht avait également disparu. La guerre était gagnée.

Les survivants rentrèrent chez eux pour reconstruire. Beaucoup de sidhes partirent tout simplement pour une terre lointaine, les humains étaient maintenant les plus nombreux et la race dominante du monde connue. Les nains retournèrent s'isoler dans leurs cités sous la montagne bien qu'ils continuèrent à commercer avec les humains via leurs agents gnomes. Les gobelins se retirèrent dans les ombres et préparèrent leur vengeance.

Peu de Tuatha de Dannan restèrent dans le monde, et ceux qui demeurent sont déguisés, agissant comme conseillers et sages, ne s'ingérant jamais dans le cours naturel des événements. Durant des millénaires, le monde fut calme et

pacifique. Alors les morts se réveillèrent.

## L'Éveil :

Domhain est un monde qui commence à connaître une nouvelle ère de ténèbres. Des morceaux de la *Lame d'Apocalypse* ont refait surface et le Seigneur des Ténèbres s'est réveillé. Bien que toujours in-substantiel, il a envoyé sa conscience à travers les terres pour communiquer avec ses anciens serviteurs et leur faire connaître son retour. Cela a aussi été ressenti par chaque sage et sorcier dans le monde et ceux ci savent que des temps sombres approchent. Mais la conscience du Seigneur des Ténèbres avait un autre but, plus immédiat et insidieux.

Les premières observations des morts vivants se firent dans les petites villes et les fermes. Des morts se sont soudainement relevés et ont attaqué leurs proches, affamés de leur chair. Ces zombies ont ensuite pris la route vers la forteresse d'Adramalech dans le Sud, en attendant l'heure de ravager le monde.

Plus choquants furent les rapports d'un nouveau groupe de Shedims menant des hordes de morts-vivants. Les sidhes avaient cru que les shedims avaient disparu, et aucun ne semblait savoir d'où ces nouveaux monstres venaient. Il y avait des rumeurs qu'il puisse s'agir de traîtres sidhes, mais elles ne furent pas confirmées.

Avec le retour d'Adramalech, les orcs et les gobelins émergèrent de leurs cachettes pour découvrir que leur maître s'était retourné contre eux. Les seuls soldats gobelinoïdes d'Adramalech étaient désormais des morts-vivants qui ne rompraient pas le combat et ne fuiraient pas face à la défaite. Les gobelinoïdes furent abattus par cette nouvelle et les survivants de cet holocauste rampèrent chez les races du bien, mendiant le pardon pour leurs crimes passés.

L'éveil est devenu un fléau pour les habitants de Domhain. et continue à ce répandre à ce jour. Les proches sont ligotés après leur mort et brûlés pour empêcher leur réapparition. L'armée des morts a commencé sa marche depuis Doitcaayr et de nombreuses colonies dans le sud sont déjà tombées. Les shedims et leurs zombies ne font pas de prisonniers, et chaque soldat qui tombe à la bataille se relèvent quelques instants plus tard pour rejoindre l'armée des morts, dont la taille croît de façon exponentielle. Femmes, enfants sont capturés et expédiés dans des camps, où les shedims les abattent vivants pour nourrir leurs troupes de goules, dans un aperçu macabre de ce qui attend les vivants si l'apocalypse zombie d'Adramalech atteint son terme.

## Adversaires :

Adramalech a beaucoup de serviteurs sous sa bannière, principalement des morts-vivants choisis parmi toutes sortes de créatures à travers Domhain. Il y a environ un siècle, une secte de Sidhes vit le jour, dégoûtée de leur perte de domination sur l'humanité, et Adramalech en prit connaissance. À travers les rêves et visions, Adramalech promit à ces "sidhes de l'ombre" un pouvoir au-delà de leur imagination la plus folle. Tout ce dont ils avaient besoin était de tuer en son nom et le pouvoir sur la vie et la mort serait leur. Ces Sidhes se levèrent contre leur race dans les forêts, mais ils étaient en infériorité numérique et furent chassés par leurs frères de lumière.

Les Sidhes d'ombre se frayèrent un chemin vers les ruines de Doitcaayr, où Adramalech leur donna le pouvoir dont ils avaient besoin. Ces sidhes moururent et une nouvelle génération de shedim naquit avec le pouvoir de créer plus de mort de leur genre en tuant d'autres membres de leur race mais aussi celui de relever des zombies. Ils se lancèrent ensuite à la recherche de la lame de l'apocalypse, et commencèrent à reconstruire les armées de leur seigneur. Leurs premières missions fut des visites «diplomatiques» aux tribus gobelines et orcs pour les informer que leur maître était revenu. Ces créatures retournèrent à Doitcaayr en masse, mais furent massacrés pour être relevés en zombies au service du Seigneur. Les gobelinoïdes survivants fuirent vers le nord pour s'allier avec les races qu'ils avaient jadis combattus.

Des humains se présentèrent à Adramalech dans l'espoir de se montrer dignes de l'élévation au rang de Shedim. Ces humains diaboliques sont les seules créatures vivantes admises au service du Seigneur des Ténèbres. Ces humains et sidhes d'ombre sont tous des nécromanciens leur permettant un certain contrôle sur les morts affamés.

## Le Seigneur des Ténèbres Adramalech

Adramalech est toujours pris au piège sous forme spirituelle et a besoin que son épée soit ré-assemblée pour se réincarner. En dépit de cet obstacle, il a réussi à reconstruire son pouvoir par la force de sa terrible volonté. Il a créé de nouveaux shedims pour diriger ses armées, et recruté des sidhes d'ombre pour le servir. Il a élevé de nouvelles armées de morts-vivants, principalement parmi

les gobelins et les orcs. Ses agents Shedim parcourent la terre à la recherche d'informations tandis qu'Adramalech lui-même envoie sa conscience à la recherche des morceaux manquants.

## Zombies Shedim

Les zombies Shedim étaient autrefois des sidhes mais sont devenus pervers et tordus. Adramalech, il y a des millénaires, a torturé les shedims originaux, les a assassinés et ranimés des dizaines de fois les rendant progressivement fous dans le processus. Leur santé mentale brisée, ces shedims démoniaques possédèrent des corps, devenant des zombies puissants. Quand Albrecht élimina Adramalech, le pouvoir des shedims fut brisé, leurs corps tombèrent en poussière. Mais les démons ont survécu sous forme d'esprit et possédant désormais de nouveaux corps, offerts volontairement, par les Sidhes d'ombre. Actuellement, les shedims sont répartis dans tout le pays à la recherche des morceaux de la lame d'Apocalypse.

Les shedims drainent l'essence vitale de leurs victimes mais n'en consomment que la moitié, l'autre étant transférée à Adramalech pour l'aider à se réincarner. Les personnages qui découvriront ce secret pourraient être en mesure de trouver un moyen de ralentir sa réincarnation. Les shedims sont des créatures puissantes et agissent en tant que lieutenants et généraux des armées du seigneur des ténèbres.

## Les morts qui marchent

Les zombies sont un phénomène récent à Domhain. l'énergie négative créée par le lent réveil d'Adramalech a provoqué l'apparition de nombreux morts vivants. Tous ceux qui sont tués par les shedims se relèvent aussi sous la forme de zombies et de cette façon les Sombres construisent rapidement leurs armées au fur et à mesure qu'ils se répandent toujours plus au nord.

La moitié des personnes qui meurent à Domhain se relèvent en zombies dans les minutes qui suivent leur mort. Même les Sidhes peuvent devenir des zombies. Les zombies conservent des souvenirs de leur vie antérieure, mais perdent la capacité à communiquer et sont obligés non seulement de se nourrir sur les vivants mais aussi de servir les sombres objectifs d'Adramalech. Ces créatures sont des âmes torturées et pathétiques, poussées à commettre des actes atroces qu'elles n'auraient jamais faits autrement.

## Dracozombies

Les dragons qui meurent après que les shedims aient sucé leur âme deviennent des créatures redoutables appelées dracozombies. Les dracozombies conservent bon nombre des capacités qu'ils avaient de leur vivant, mais ne sont pas tout à fait aussi puissants ou intelligents. Les dracozombies sont toujours redevables envers les shedims qui les ont créés, et une des vus les plus redoutables sur Domhain est celle d'un shedim chevauchant le dos d'un dracozombie.

## Dragons

Les dragons sont des voyageurs dimensionnels qui ont adopté le monde de Domhain. Il y a des millénaires, ils étaient communs, scintillant de leur rouge, bleu, jaune, vert, blanc, noirs et même or et argent. Adramalech avait chassé les dragons jusqu'au bord de l'extinction, voyant ses créatures puissantes comme des menaces à sa domination. Aujourd'hui les dragons sont des créatures rares. Peu de gens connaissent les antres des dragons survivants, et aucun ne révèle de tels secrets sauf dans les pires circonstances. Si un personnage peut convaincre un dragon de l'aider, ces créatures lui révéleront des connaissances et un pouvoir bien au-delà de ceux des sidhes. Les seules créatures que les dragons craignent sont les Shedims car un dragon qui meurt sous les crocs d'un shedim se transforme en dracozombie.

## Tuatha De Dannan

Les Tuatha de Dannan sont rares et quand ils apparaissent, ils se font passer pour de puissants sorciers plutôt que de montrer leur véritable forme angélique. Ils sont autorisés à aider les forces de la lumière de manière indirecte mais ne peuvent engager le combat avec les forces des ténèbres, bien qu'ils puissent se défendre s'ils sont acculés. On ignore qui les limite dans leurs actions ou si les Tuatha de Dannan souhaitent mesurer l'aptitude des peuples de Domhain à défendre leur monde par eux même.

## Gnomes

Les gnomes servent d'intermédiaires et de médiateurs pour les autres races; Jovial ils font des dignitaires idéaux. Il y a deux "sous-espèces" de gnomes – Les gnomes de forêt et les gnomes des montagnes - Les différences entre les deux sont minimes, basées sur leur lieu d'origine. Les gnomes des forêts s'entendent bien avec les sidhes, alors que les gnomes des montagnes vivent

parmi les nains. Quand ils ne gagnent pas leur vie en tant que marchands, artistes ou diplomates, les gnomes peuvent être trouvés en train de bricoler toutes sortes d'inventions.

## Humains

Les humains s'efforcent d'atteindre la grandeur et beaucoup des plus grands héros du monde sont humains. Malheureusement, les qualités mêmes qui conduisent l'humanité vers la grandeur peuvent aussi être le plus grand défaut de la race. Les humains sont querelleurs et prêts à partir en guerre pour de simples différences de philosophie. Dans les faits, les humains et les sidhes des ombres sont les seules créatures qu'Adramalech autorise à le servir de leur vivant.

Pourtant, c'est un bras humain qui a brisé la lame d'apocalypse il y a des milliers d'années, donc l'espoir n'est pas perdu pour l'humanité.

## Orcs et gobelins

Autrefois noyau des forces d'Adramalech, le seigneur s'est détourné des orcs et des gobelins au profit des morts-vivants, et maintenant ses anciens serviteurs cherchent vengeance. Récemment, les deux races ont rejoint le combat à côté des races du bien, la preuve que les gobelinoïdes peuvent tourner le dos au mal s'ils le souhaitent. Cependant les vieilles habitudes ont la vie dure, et les gobelins et les orcs sont des créatures colériques à ne pas prendre à la légère.

## Les Sidhes

Les Sidhes sont grands, minces et nobles et voient les autres races du monde comme des enfants ayant besoin d'être guidés. En conséquence, ils sont hautains et condescendants. Les Sidhes sont nés de la nature et se réfèrent à eux même comme aux 'Clann Afrune', qui se traduit approximativement par «Les enfants de la forêt». La langue sidhe est proche du commun, bien que la version parlée par les humains soit souillée par les dialectes et l'argot. Les Sidhes ne meurent que par des moyens violents, et la mort d'un Sidhe est pleurée par tous les siens. Des millions de Sidhes ont péri dans la première guerre contre le Seigneur des Ténèbres, et ils n'ont jamais entièrement récupéré; leur nombre continuant à diminuer. Fatigués du monde, beaucoup de sidhes voyagent au loin, vers un paradis insulaire où ils peuvent vivre en paix jusqu'à la fin des temps.

## Un monde ordinaire

L'aube de l'âge des morts commence dans un monde familier aux joueurs, un monde ordinaire. Bien que dans cette histoire épique les membres du groupe cherchent à sauver Domhain d'Adramalech, l'histoire devrait commencer de façon assez classique. Le Mj devrait faire jouer une ou deux sessions sans aucune mention aux zombies ou à Adramalech, afin qu'ils puissent se familiariser avec ce «monde ordinaire». Toutes sortes d'aventures peuvent être jouées avant l'éveil, l'exploration de donjons ou un assaut contre des pillards orcs. L'objectif est d'amener les joueurs à oublier qu'ils jouent à un jeu d'horreur fantastique. Lors d'une de leurs aventures, les héros devraient découvrir une relique curieuse, le pommeau et la garde d'une épée apparemment brisée, conservée dans une boîte en bois doublée de velours.

Ils pourraient se trouver parmi le trésor d'une créature déchuë, ou les biens précieux d'un nécromancien. Effectivement, ce nécromant pourrait être un agent d'Adramalech, qui a découvert ce premier morceau de la lame d'apocalypse, ayant pris conscience de son importance et prévu de l'amener au sud. Les héros ne devraient rien apprendre de particulier pour le moment sur cette mystérieuse épée brisée. Un des membres du groupe pourrait autrement hériter du pommeau de la lame de l'apocalypse comme héritage familial ou récompense d'un service rendu («merci d'avoir sauvé notre ville, voici un sac d'or, et cette ancienne relique »).

## L'appel de l'aventure

Une fois que les aventuriers ont le fragment de la lame d'apocalypse en leur possession, des zombies les attaquent. Cela devrait passer pour une rencontre aléatoire, peut-être après avoir établi le camp pour la nuit. Les zombies ne prêtent pas d'attention particulière à la lame. Ils ont simplement été attirés par son pouvoir obscur et n'ont pas été envoyés pour récupérer la relique pour Adramalech.

La prochaine fois qu'ils rentrent en ville, un Tuatha de Dannan déguisé en sorcier humain vient à leur rencontre et leur propose une mission. Pendant qu'ils se reposent et se réjouissent dans une taverne, un mystérieux étranger les aborde. Il semble en savoir beaucoup sur eux, ce qui devrait les troubler et il semble tout savoir sur la relique qu'ils portent. Il donne des indications inquiétantes sur son pouvoir et son histoire... « Vous ne savez pas ce que vous transportez, car si vous le saviez vous ne vous reposeriez pas confortablement »

etc.

N'hésitez pas à rajouter un peu d'action, un groupe de vauriens pourrait créer des problèmes, obligeant le Tuatha de Dannan à intervenir pour les sauver. Ces voyous ont senti le pouvoir de la relique, ou ils peuvent être des agents d'Adramalech. Une fois au calme, le Tuatha de Dannan, qui s'appelle Gadreel, raconte au groupe l'histoire d'Adramalech. Il refuse de prendre le pommeau et charge le groupe de trouver les autres morceaux de la lame de l'apocalypse. Malheureusement, il ne sait pas où se trouvent les autres fragments de l'épée brisée. Durant le reste de l'épopée, Gadreel apparaîtra périodiquement pour aider les aventuriers lors des moments désespérés, ou pour leur fournir des indices essentiels quand ils sont coincés. De même, le Mj peut introduire d'autres personnages qui assistent les héros au nom de Gadreel (un bon moyen de fournir des compétences ou capacités qui manquent aux personnages)

## Franchir le seuil

C'est là que les aventuriers se mettent en route et découvrent la nature du mal qu'ils vont devoir affronter. C'est ici que l'histoire prend son envol et que le groupe entre dans l'épopée. S'ils refusent l'appel de Gadreel ils font face à des attaques de zombies de plus en plus fréquentes et meurtrières jusqu'à ce qu'ils se lancent d'eux même dans la quête.

Afin de leur démontrer les enjeux, à la fois pour eux et le monde, la prochaine rencontre devrait impliquer un Shedim. Pendant qu'ils voyagent, ils sont poursuivis par un shedim chevauchant un cheval noir et accompagné d'une horde de zombies. Peut-être sont-ils attaqués par les vagues de zombies après avoir établi le camp pour la nuit, ou les monstres les surprennent sur le bord de la route.

Le Mj devrait submerger le groupe avec cinq ou six zombies puissants par personnage et le shedim devrait représenter une menace sérieuse. Ils devraient être dépassés en nombre dès le début de la bataille. Le but ici est de les faire fuir. Pendant leur fuite, ils tombent sur des ruines Sidhe dans la forêt. Les ruines ont l'air très anciennes et les personnages se sentent dans un lieu de pouvoir qui était autrefois saint. Les zombies et le shedim ne peuvent entrer et ils sont donc pour le moment en sécurité. Soudainement, ils sont surpris par les sidhes qui considèrent ce site comme l'un de leurs sanctuaires.

Les sidhes fournissent un abri, de la nourriture et des soins à ce qu'ils perçoivent comme des voyageurs fatigués. Le chef de la communauté veut savoir pourquoi un des serviteurs d'Adramalech poursuit le groupe, offrant une occasion parfaite aux aventuriers de révéler leur mission. S'ils sont réticents, le chef Sidhe leur laisse entendre qu'il peut percevoir le pouvoir surnaturel de la lame d'apocalypse. Une fois qu'ils expliquent la mission de Gadreel, le sidhe leur révèle deux choses: premièrement, les serviteurs d'Adramalech cherchent la lame d'apocalypse; deuxièmement, ils ont un morceau de la lame en sécurité. Le sidhe le remet au groupe une fois qu'il est sûr qu'ils ont l'intention de la détruire (bien qu'il ne sache pas comment). Enfin, s'ils se comportent bien avec les sidhes ils peuvent par la suite faire appel à eux (cela deviendra important plus tard dans l'épopée).

## Alliés et dangers

C'est le cœur d'une campagne épique. Les héros voyagent d'un endroit à l'autre se faisant des alliés et font face à divers dangers. Tout au long de l'aventure c'est au Mj de relier les différentes rencontres, bien que généralement, le groupe devrait tomber sur les autres des morceaux de l'épée d'Adramalech par accident.

## Nan Lodir

Au-delà des forêts orientales se trouve une grande chaîne de montagnes où reposent les ruines de la ville de Nan Lodir. Jadis la plus grande ville naine du monde, ces sombres cavernes sont tombées en ruine et ont été envahies par les orcs et les gobelins. Plus récemment, une peste a ravagé les habitants en laissant les tunnels pleins de zombies et les quelques orcs et gobelins survivants se battent pour garder les hordes de morts-vivants loin des grottes où ils vivent. Le groupe pourrait se retrouver à Nan Lodir en traversant Domhain. Par exemple, un Pj nain pourrait mentionner qu'ils sont proches des ruines, et qu'il a un oncle qui se bat pour les récupérer des mains des gobelinoïdes. D'autre part, ils pourraient trouver leur route bloquée par plusieurs shedims et tenter de les éviter en voyageant par dessous la montagne.

Rappelez-vous qu'Adramalech a ciblé les orcs et gobelins comme toutes les autres races de Domhain, elles ne sont donc pas nécessairement hostiles. Cela peut rendre les rencontres intéressantes lorsque le groupe essaient de surmonter ses préjugés sur ces races. Si les aventuriers ne se montrent pas ouvertement hostiles, les gobelins démontrent leurs bonnes intentions et fournissent même

un guide pour leur montrer le chemin vers l'autre côté de la montagne. En cours de route, ce qui devrait prendre plusieurs jours de voyage, ils tombent sur le repaire d'un dragon fou. Cette bête garde un morceau de la lame d'apocalypse dans son trésor. Finalement comme pour les elfes en fonction de leurs actions avec les nains, orcs et gobelins, ils pourront faire appel à eux par la suite.

## Le désert de Goroth

Dans les déserts occidentaux, le groupe découvre un camp de minotaures nomades. Ces minotaures voyagent dans cette région rocheuse et stérile accompagnés de troupeaux d'acuna (une sorte de lézard géant apparenté aux dinosaures). Ils vivent dans des tentes bombées en peau et bois disposées autour d'un foyer central.

Les minotaures sont méfiants; ils connaissent les peuples de l'est qui viennent pour les kidnapper et les vendre en esclavage. Si le groupe n'est pas prudent, il pourrait se faire attaquer. Au début, les minotaures les renvoient et leur font des menaces voilées, mais ils n'attaquent pas à moins qu'ils ne soient eux-mêmes attaqués. Les aventuriers doivent en quelque sorte gagner leur confiance. S'ils sont convaincus des bonnes intentions des héros, les guerriers minotaures consultent leur chamane. La chamane est ancienne et faible, et vit dans une tente sombre inhalant les vapeurs d'un étrange encens. Quand ils entrent, elle semble être en transe. Elle déclare que les personnages sont de grands guerriers et qu'elle avait prévu leur arrivée. Pour trouver ce qu'ils cherchent, ils doivent se rendre dans la vallée des os, où habite le Griffon.

Entendant cela les minotaures murmurent d'inquiétude et de joie: le griffon a en effet déjà tué beaucoup de monde. Les minotaures ne laissent pas le choix aux aventuriers et leur fournissent un guide pour la vallée des os, qui tire son nom des os des repas du griffon qui jonchent le fond de la vallée. Elle se trouve à trois jours de voyage au nord-ouest.

C'est une bataille directe entre les aventuriers et un puissant griffon. Pendant qu'ils voyagent dans le fond de la vallée, il chute du ciel et les attaque. Les détails de la bataille sont laissés à la discrétion du Mj, mais le griffon continue de les attaquer jusqu'à ce que l'un des aventuriers soit mort (il l'emporte dans son repaire pour le dévorer) ou que lui-même soit vaincu. Il n'y a pas de morceau de la lame d'apocalypse dans le repaire du monstre, qui repose en hauteur sur une montagne. Quand ils reviennent au campement des minotaures avec une preuve de leur victoire, la chamane leur tend un paquet en peau de reptile enroulé autour d'un morceau de la lame d'apocalypse. Tandis qu'ils partent, elle leur dit qu'ils portent un fardeau terrible et que le monde repose sur leurs épaules.

Comme précédemment si les aventuriers se débrouillent bien avec les minotaures, ils pourront faire appel à eux lors de la bataille finale.

## Narendil

Narendil est la capitale d'un royaume humain, un bastion du bien gouverné par le Haut Roi Corriden. Il se trouve au centre d'une vaste plaine herbeuse, à partir de laquelle les vaillants cavaliers de Narendil patrouillent dans la campagne environnante. Narendil représente tout le bien, la noblesse et la sagesse dont est capable l'humanité et on l'appelle la lumière de l'est. Malheureusement, c'est aussi la cachette de la dernière pièce de la lame d'apocalypse, les gemmes qui vont dans le pommeau de l'épée. Celles-ci sont l'héritage de la maison royale de Narendil depuis des générations, gardée en sécurité par ses rois. Adramalech a appris l'existence des bijoux par ses espions et a envoyé les shedims pour les récupérer.

Une armée de morts-vivants assiège la ville afin de réclamer les bijoux. Le groupe découvre cette situation difficile alors qu'il voyage à travers le royaume. Les personnages peuvent voir les fières flèches de la ville à plusieurs kilomètres de distance, se détachant sur le ciel et les hordes de zombies qui entourent les murs de la ville comme des fourmis grouillantes.

D'une part, les aventuriers peuvent supposer qu'ils ne peuvent pas aider la cité et tenter d'éviter l'armée. De l'autre, ils pourraient bien comprendre que c'est là qu'ils doivent se rendre pour trouver des alliés. De toute façon, peu importe ce qu'ils décident, un groupe d'éclaireurs de la ville leur tend une embuscade. Ces éclaireurs ne sont pas montés mais se cachent sous des bâches dissimulées avec de hautes herbes afin de surprendre leur proie. Ils capturent les héros plutôt que de les tuer. Il est important qu'ils réussissent et le Mj devrait être prudent lors de cette rencontre. Le chef des éclaireurs, un homme nommé Jarradan, interroge personnellement le groupe. Une fois qu'il est certain qu'ils ne sont pas des serviteurs du Seigneur des Ténèbres, il leur conseille d'éviter la ville, car elle est assiégée. Si les Pjs demandent s'il en connaît la raison, Jarradan répond que les shedims cherchent quelque chose dans la ville. S'ils soulignent l'importance de leur entrée dans la ville, Jarradan

accepte de les y mener par un passage secret. En cours de route, ils devraient rencontrer au moins une bande de zombies.

Les aventuriers finiront par rencontrer le roi Corriden qui se révèle être un homme honorable et héroïque. Ils devraient lui faire connaître le but de leur mission. À ce point, le roi révèle les dernières morceaux de la lame d'apocalypse - trois pierres précieuses conservées dans une simple pochette en velours. Elles sont noires, mais soudain un feu intérieur les illumine une fois approchées des autres morceaux de la lame. Le roi ordonne à Jarradan de guider les aventuriers au-delà des murs de la ville.

## L'épreuve suprême

A partir de là, le groupe devrait être en possession de toutes les pièces de la lame d'apocalypse. C'est le moment de la confrontation finale. À ce stade, Gadreel devrait réapparaître pour les guider mais il ne le fait pas. Les aventuriers pourraient soupçonner que le sorcier ne peut pas traverser le blocus des shedims et accepter de laisser Jarradan les conduire au-delà des frontières du royaume. De toute façon, ils doivent sortir de la ville, car les forces des ténèbres les entourent; s'ils restent en ville quand elle tombera sous la coupe des shedims, il est presque certain qu'ils perdront l'épée et que le monde sera perdu.

Malheureusement, les shedims qui assiègent Narendil sentent la puissance des fragments de la lame et leur donnent immédiatement la chasse. Le Mj devrait mettre en scène quelques combats rapprochés contre des zombies. Puis soudainement, les shedims sur leurs dracozombies s'envolent et les poursuivent. Ce devrait être une poursuite pénible sur un terrain dégagé, les éclaireurs tirent des flèches pour tenter de retarder les shedims mais cela n'a que peu d'effet. Au moment le plus dramatique, les shedims atterrissent pour couper la route des héros. La bataille devrait être intense, laissez un ou deux membres du groupe mourir si le destin en décide ainsi. C'est censé être le moment où les héros font face à leur défi suprême. Les shedims continuent à attaquer jusqu'à ce qu'ils aient la lame; tout simplement en submergeant les aventuriers avec des forces qu'ils ne peuvent espérer éliminer. Une fois que les shedims ont les morceaux de la lame d'apocalypse, ils perdent tout intérêt pour les survivants et se dirigent vers le sud en direction de Doitcaayr.

## Un nouvel espoir

C'est une période sombre pour les héros. Ils ont perdu la lame d'apocalypse et un ou plusieurs d'entre eux sont morts. Les choses s'annoncent des plus sombres pour le monde. C'est alors que Gadreel réapparaît, traversant le champ de bataille. Tous les aventuriers décédés se réveillent et se retrouvent debout dans leur propre corps (c'est un céléste, après tout et il les a ramenés à la vie). Il sait que les membres du groupe ont échoué, mais leur demande de reprendre courage car tout n'est pas perdu. Rassembler et neutraliser les éclats de la lame était le meilleur moyen de vaincre Adramalech, mais maintenant que cette option a échoué, Gadreel va fournir aux aventuriers de nouvelles informations. Il leur raconte l'histoire d'Albrecht et de son épée. Gadreel les envoie récupérer cette épée dans sa cachette au centre de la terre.

## Au centre de la terre

Quelque part dans le ventre du monde, l'épée d'Albrecht attend. Gadreel voyage avec le groupe, les conduisant en un lieu situé à égale distance des terres du nord, du sud, de l'est et de l'ouest. Caché sous un chêne massif se trouve un escalier qui mène vers un labyrinthe de cryptes et de couloirs. Le tombeau d'Albrecht se trouve au centre de ce labyrinthe. L'épée elle-même a en quelque sorte retrouvé le chemin de son porteur d'origine et repose sur sa poitrine dans son sarcophage. Gadreel refuse de les accompagner dans le labyrinthe. Le groupe pourrait supposer qu'il va se faire attaquer par les shedims et leur horde de zombies, mais il n'en est rien.

## Le dernier conflit

À ce stade, les héros ont réalisé tout ce qu'ils devaient faire. Ils ont été confrontés à divers défis et sont maintenant prêts à affronter le mal selon leurs propres conditions. Émergeant des enfers avec l'épée d'Albrecht. Gadreel les supplie de vaincre Adramalech. Ils doivent voyager au sud, vers la citadelle de Doitcaayr. Cela pourrait nécessiter plusieurs sessions d'aventures tandis que les personnages rassemblent leurs alliés (les sidhes, nains, orcs, gobelins, minotaures et humains rencontrés au cours de leurs voyages) afin de se battre contre les forces d'Adramalech.

Une fois face aux massives portes d'obsidienne qui forment la frontière de Doitcaayr, la bataille finale a lieu. Le Mj pourrait décrire le choc des puissantes armées pendant que le groupe avance vers les frontières du pays d'Adramalech. Soudain, les portes colossales s'ouvrent lentement et le Seigneur des Ténèbres

s'avance sur le champ de bataille. Un seul membre du groupe peut brandir l'épée d'Albrecht, et c'est le seul moyen de vaincre le nouveau corps du Seigneur des Ténèbres. Ce personnage devient le champion de Domhain, comme Albrecht avant lui. Les autres aventuriers sont relégués au second plan dans cette lutte mais ils peuvent lui fournir de l'aide sous forme de sorts et de miracles. Ils peuvent surtout se battre pour éloigner les zombies et les shedims survivants qui souhaitent venir en aide à leur maître.

### **La fin**

Une fois la forme physique d'Adramalech tué, les héros doivent se rendre à Doitcaayr et détruire l'épée dans la fournaise où elle a été forgée. Une fois Adramalech tombé, la majorité des zombies et des shedims s'effondrent et se transforment en poussière. Une fois l'épée jetée dans le cœur du volcan, l'histoire est terminée. S'ils ne parviennent pas à vaincre Adramalech, cela signifie que le monde est perdu. Son armée de zombies, dirigée par ses lieutenants shedims, balaie le pays et il ne reste bientôt plus que quelques enclaves de survivants vivants dans la peur... Mais ceci est une autre histoire.

**Races jouables :** humain, elfe, nain, minotaure, demi orque, gnome