



En quelques mots...

Les Gardiens viennent en aide à des animaux pour renforcer un barrage. Ils y découvrent la présence d'une créature corrompue et l'existence d'une Plaie jamais refermée. Cette quête à travers une forêt enneigée et une montagne brumeuse les fera chevaucher à dos de loups géants et affronter une impressionnante armée d'araignées géantes.

À lire aux joueurs avant de débiter :

« *Un matin, un jeune castor du nom de Bouleau vient gratter à la porte de la Bicoque. Il s'excuse pour le dérangement mais requiert de l'aide pour renforcer un barrage. Hors de contrôle depuis peu, la Rivière des Neiges menace son habitation dans le Val de l'Épine, au nord des Terres Perdues.* »

Remettez les six fiches de Porteurs aux joueurs. Demandez à chacun de choisir le personnage qu'il jouera pendant cette aventure. Puis faites de même avec un Masque-Totem, une Arme, un Fétiche et donnez à chaque joueur un jeton, une carte Graines de Mère Nature et les cartes de Dons totémiques associés au Masque choisi. Le groupe mandaté par Bouleau est prêt !

Acte 1 : Le Val de l'Épine

À lire quand les Gardiens suivent Bouleau jusqu'au val :

« *En arrivant, vous constatez que la température est douce alors que cette région montagneuse et forestière est réputée pour son hiver rigoureux. La neige a même disparu des premiers arbres de la Forêt des Sapins Blancs qui surplombe le val.* »

Cervus aux Bois Dorés Éternels, le Cerf-Roi, est resté sourd aux demandes de ses sujets et ceux-ci en sont réduits à requérir une aide extérieure pour ne pas voir leurs habita-

ADVENTURE PARTY : LES TERRES PERDUES

LE TRÔNE D'ARGILE

Ce court scénario est structuré à la manière d'une aventure type des Terres Perdues, avec des en-têtes à lire à haute voix et une répartition de cartes au début de chaque acte.

tions submergées par les flots. Il n'est pas rare que la fonte des neiges du Haut Mont Brumeux fasse grossir la rivière mais jamais autant ni aussi tôt.

- Les castors sont ravis de l'arrivée des Gardiens. Ceux-ci sont très rapidement mis à contribution pour transporter les troncs d'arbres morts (Forcer/2), mettre au point la mixture qui consolide le barrage (Savoir/2) et placer des branchages aux bons endroits (Agir/2). Plus les jets sont réussis, plus les animaux sont disposés à discuter avec eux et à partager leur mécontentement. Le Cerf-Roi qui les gouverne est un héros qui, plusieurs années auparavant, défit Profondeur, un monstre qui menaçait la région. Depuis cet exploit, nul n'avait lieu de se plaindre du souverain mais il s'est laissé aller avec le temps et manque à ses devoirs. Situé sur un promontoire, son domaine est protégé de l'inondation tandis que pendant ce temps la vallée se transforme peu à peu en marais. En allant récupérer du matériel pour le barrage, les Gardiens rencontrent une famille de marmottes désorientée et étonnée : ils se sont réveillés en avance, le printemps arrive trop tôt !
- Alors que la Rivière des Neiges monte et que le barrage est consolidé, Bouleau s'inquiète de ne plus voir Tremble, son jeune frère. Celui-ci était parti récupérer de petits œufs qu'il disait avoir aperçu sur le bord de la rivière. Si les Gardiens se mettent à sa recherche, il ne leur faut pas longtemps pour le

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire

PJ • 1 ou 5 gardiens

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★★☆

INTÉRACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆

Marcheuse de Glace**(prématurée) (Rang 3)****Agir :** 3D - **Attaquer :** 3D**- Endurer :** 1D - **Forcer :** 1D -**Parlementer :** 1D - **Perce-****voir :** 4D - **Savoir :** 1D - **Se****contrôler :** 5D - **Se défendre****: 1D - Viser :** 3D**Arme :** morsure 1D (1D)

(Attaquer/3).

Vie : 2 points.**Cervus aux Bois Dorés Éternels, le Cerf-Roi (Rang 1)****Agir :** 3D - **Attaquer :** 3D**- Endurer :** 6D - **Forcer :** 4D -**Parlementer :** 4D - **Perce-****voir :** 3D - **Savoir :** 5D - **Se****contrôler :** 4D - **Se défendre****: 3D - Viser :** 1D**Armes :** charge 2D (1D)

(Attaquer/1), bois 3D (2D)

(Attaquer/2).

Vie : 35 points.**Confrontation :**

- Le Cerf-Roi n'a pas affronté d'ennemis depuis longtemps et son approche du combat s'en ressent. Il est lourd, charge avec force mais a perdu beaucoup de son agilité passée.

- Ses points de vie à 0, il tombe inconscient et ne se réveille qu'après plusieurs lunes de repos. Si ses bois sont cassés et coupés à la racine, il meurt définitivement.

découvrir, prisonnier d'une toile glacée. Une Marcheuse de Glace, une araignée d'une cinquantaine de centimètres de haut, domine l'animal, prête à le dévorer. Un liquide noirâtre et visqueux la recouvre en partie. Les Gardiens reconnaissent sans peine la suppuration habituellement issue d'une Plaie et la menace insidieuse associée. De plus, les personnages peuvent remarquer de nombreux œufs à proximité, visiblement charriés en masse par la montée des eaux. Cette découverte renforce les inquiétudes persistantes des habitants du val : le temps est déréglé, un drame est à venir et le chef des lieux paraît n'en avoir que faire.

- Le palais du Cerf-Roi semble avoir été taillé dans le tronc d'un arbre immense. Particulièrement gras, allongé sur son imposant trône, l'animal les accueille en plein repas. Ce n'est toutefois pas le repas gargantuesque qui attire l'attention des personnages mais... le cœur d'argile enchâssé au centre du trône ! N'importe quel Gardien ayant affronté un Sombre-Titan sait que l'organe devrait se trouver au cœur de la Plaie qui l'a vu naître et que tant que ce n'est pas le cas, celle-ci ne peut se refermer. Tout porte à croire qu'il s'agit là de la source des problèmes actuels. Interrogé sur cet élément, la curiosité du Cerf-Roi est piquée. Il interrompt tout pour se lancer dans un récit déjà répété des centaines de fois. Il y a de cela plusieurs lunes et soleils, un Sombre-Titan du nom de Profondeur menaçait la région. Seule l'alliance de Cervus et d'Alpha, le Père des Loups, permit d'en venir à bout dans une clairière de la Forêt des Sapins Blancs. Alpha y perdit la vie et Cervus exigea

que le cœur de l'ennemi soit incrusté dans son futur trône lors de son couronnement. En conséquence, il n'est pas enclin à le céder aux Gardiens et il faut le convaincre s'ils veulent pouvoir refermer la Plaie. Pour ce faire, un jet de Parlementer/5 doit être effectué par l'un des Gardiens. Chaque argument ajouté à cette demande diminue la difficulté de 1. Si les Gardiens échouent, il est possible de subtiliser l'objet à la faveur de la nuit : Agir/3 pour s'y rendre discrètement et Forcer/2 pour le désenchaîner du trône.

La seule réelle piste dont disposent les Gardiens pour trouver la Plaie est la clairière où eut lieu le dernier combat. Pour l'atteindre, il faut entrer dans la Forêt des Sapins Blancs, le territoire des Grands Loups où tout autre animal semble être *persona non grata* depuis la mort d'Alpha.

Acte 2 : La Forêt des Sapins Blancs

Redonnez aux joueurs les éventuelles cartes en votre possession dont la fréquence est « Acte ».

À lire quand les Gardiens avancent vers la Forêt des Sapins Blancs :

« Sous l'effet de l'humidité, le sol s'est transformé en terrain boueux. À l'endroit qui tient lieu de frontière entre le val et la forêt, un imposant loup blanc de près de deux mètres de haut, les pattes terreuses, barre le passage. Sa fourrure arbore de nombreuses cicatrices cruciformes – signes d'autant de victoires. Il s'enquiert de votre présence sur le territoire des Grands Loups. »

Neige est le fils d'Alpha, le Père des Loups, tombé au combat contre Profondeur. Il fait de son mieux pour se montrer à la hauteur de son père et faire la fierté de sa mère, Epsilon, la

Mère des Loups. Les occasions sont rares – d’autant plus depuis que les loups se sont coupés du reste des Terres Perdues – et il vit dans l’attente d’une occasion de prouver sa bravoure.

- Il faut argumenter (Parlementer/3) pour convaincre Neige de les laisser continuer ou passer en douce à un endroit où aucun loup ne veille. S’il se méfie de créatures non-animales venues du territoire du Cerf-Roi, il est sensible au retour prématuré du printemps qui touche le rythme de vie des siens. En revanche, il n’a pas vu de Marcheuses de Glace et les tanières restent suffisamment éloignées de la rivière en crue. Durant l’entrevue, Flocon arrive à toute vitesse. Moins imposant et dépourvu de cicatrices, le louveteau essoufflé raconte qu’un gros œuf a été découvert près du puits de la Clairière – celle-là même où fut vaincu Profondeur. Ce lieu de pèlerinage est à cet instant même occupé par des fidèles venus rendre hommage à Alpha. Ils sont pris dans une toile gluante et glacée dont personne ne parvient à les extirper sans se retrouver pris dedans à son tour.
- À première vue, la clairière semble couverte de neige mais en y regardant de plus près, il s’agit en fait d’une gigantesque toile d’araignée emprisonnant une demi-douzaine de loups. Les animaux bougent dans l’espoir de s’en dépêtrer mais ne font que renforcer l’emprise de la toile sur leurs fourrures. La fonte de la neige a provoqué l’éclosion de l’œuf et en révèle plusieurs autres qui suivront sûrement bientôt le même chemin. Pour ne pas se retrouver prisonnier de la toile, il faut s’aider de branches ou de pierres (Agir/2 ou Forcer/3 pour s’en dépêtrer). Si un Gardien touche la toile glacée, celle-ci vibre et appelle une Marcheuse de Glace adulte (donc énorme et velue). Celle-ci se contorsionne et s’extirpe

lentement d’un puits en ruines, vestige des Hommes. La créature mesure un mètre cinquante de haut pour trois d’envergure et se montre particulièrement agressive, entièrement corrompue par le liquide noir. Si les Gardiens l’ont aidé, le fils d’Alpha les remercie d’avoir combattu à ses côtés et les invite à rencontrer sa mère. La Mère des Loups saura sûrement comment résoudre leur problème commun. Après recherches (Percevoir/1), il apparaît que la Plaie ne se trouve pas ici.

- Dans sa tanière, Epsilon, dont l’un des yeux est crevé, accueille les Gardiens. Il est douloureux pour la louve de revenir sur la mort du Père des Loups et le ressentiment qu’elle éprouve à l’égard du Cerf-Roi est palpable : Alpha a trouvé la mort en sauvant la vie de Cervus. Alors que les loups pleuraient leur meneur, le cerf a emporté le cœur de leur ennemi pour bâtir sa légende. Depuis cette époque, la Mère des Loups et le Cerf-Roi s’ignorent et restent sur leurs territoires respectifs. S’ils en doutaient encore, elle confirme que la Reine des Marcheuses de Glace vit dans les hauteurs du Haut Mont Brumeux dans la région d’où Profondeur a surgi. Si les Gardiens en font la demande, Neige les accompagne, voyant là une occasion de venger son père. Quelques-uns de ses camarades se joindront volontiers à l’expédition. Cependant, c’est Epsilon qu’il faut persuader (Parlementer/3) pour que la meute entière prenne part à la quête. Comme lors de l’entrevue avec Cervus, tout argument recevable diminue la difficulté de 1. S’ils en font la demande, il est possible de négocier une trêve au moins temporaire avec le Val de l’Epine pour espérer recevoir l’aide du Cerf-Roi et de certains de ses sujets (cette demande précise augmente toutefois la difficulté →

Epsilon, Mère des Loups (Rang 1)

Agir : 6D - **Attaquer :** 4D
- Endurer : 4D - **Forcer :** 4D - **Parlementer :** 4D -
Percevoir : 4D - **Savoir :** 3D - **Se contrôler :** 4D - **Se défendre :** 3D - **Viser :** 1D
Armes : crocs 4D (2D) (Attaquer/3), griffes 2D (2D) (Attaquer/1).
Vie : 30 points.

Confrontation :

- Malgré son grand âge, la Mère des Loups est particulièrement vive et n’hésite jamais à bondir sur un ennemi menaçant ses enfants.
- Ses points de vie à 0, elle hurle à la lune et tombe inconsciente. Elle ne se réveille que si ses plaies ont été entièrement cicatrisées. Si sa queue a été tranchée, elle meurt définitivement.

Neige et les Grands Loups des Sapins (Rang 2)

Agir : 5D - **Attaquer :** 4D
- Endurer : 4D - **Forcer :** 4D - **Parlementer :** 3D -
Percevoir : 4D - **Savoir :** 2D - **Se contrôler :** 2D - **Se défendre :** 3D - **Viser :** 1D
Armes : crocs 3D (1D) (Attaquer/3), griffes 2D (1D) (Attaquer/1).
Vie : 12 points.

Marcheuses de Glace

(adultes) (Rang 2)

Agir : 4D - **Attaquer :** 3D

- **Endurer :** 2D - **Forcer :** 2D -

Parlementer : 1D - **Perce-**

voir : 4D - **Savoir :** 1D - **Se**

contrôler : 1D - **Se défendre**

: 2D - **Viser :** 5D

Armes : morsure 2D (1D)

(Attaquer/3), crachat de toile

glacée (Viser/2), griffes 1D

(Attaquer/1)

Vie : 10 points.

Confrontation :

- Il y a une Marcheuse par Gardien.

- Pris dans la toile glacée, il faut réussir un jet de Forcer/3 pour s'en dépêtrer.

de 1). Dans le meilleur des cas, la centaine de Grands Loups que compte la meute les accompagne, menée par Epsilon et son fils, tandis que Flocon part rencontrer le Cerf-Roi. Il faut dans tous les cas faire vite car le réchauffement se fait de plus en plus ressentir et la rivière ne cesse de grossir, charriant de plus en plus d'œufs arachnéens vers le val.

Une rude escalade à travers la forêt et la montagne attend désormais les Gardiens.

Acte 3 : Le Haut Mont Brumeux

Redonnez aux joueurs les éventuelles cartes en votre possession dont la fréquence est « Acte ».

À lire quand les Gardiens grimpent vers le sommet du Haut Mont Brumeux :

« Si vous avez quelques difficultés à grimper, les loups le font avec une étonnante agilité. Toutefois, Neige et Flocon restent en arrière pour vous aider lorsque c'est nécessaire. Si le temps se refroidit, la température reste anormalement élevée. La neige se détache des arbres par pans entiers et les animaux de la forêt désertent les lieux. »

En effet, sur la route escarpée menant vers le Haut Mont Brumeux, les Gardiens découvrent d'autres animaux. Contrairement à ce qu'affirment les résidents du val mal informés par le Cerf-Roi, belettes, renards et écureuils sont installés ici. On trouve même des cousins de Rusé, le renard de la Forêt des Vénérables.

- Beau, un père belette affolé, vient à la rencontre du cortège pour faire part de la disparition d'une de ses filles. Tout au long du trajet, d'autres animaux se regroupent autour des loups pour témoigner de la disparition d'un parent ou d'un ami. Leur nombre diminue grandement à l'approche

de l'orée de la forêt. Les animaux semblent se tenir aussi éloignés que possible du Haut Mont Brumeux en raison des disparitions. Malgré le calme ambiant, les Gardiens se sentent épiés : un bruissement se fait entendre dans un bosquet non loin, de petits rochers dévalent la pente de l'autre côté du chemin tortueux. Même les loups se montrent plus tendus. Ils réduisent l'allure et reniflent les environs avec méfiance. Un jet réussi de Percevoir/3 permet de suivre la piste de branches brisées et d'innombrables empreintes dans la neige qui dessinent un chemin vers le repaire des Marcheuses. Un jet raté complique le pistage jusqu'à la tombée de la nuit.

- Après quelques heures de crapahutage, apparaissent sur le bord du chemin de gigantesques toiles d'araignées gelées. Elles semblent là pour dissuader les intrus de s'éloigner du chemin – comme pour les pousser à rebrousser chemin ou au contraire à avancer jusqu'au bout. De faibles piaillements proviennent de l'une de ces toiles. Belline, fille de Beau, y est emprisonnée. Si un Gardien cherche à délivrer l'enfant, la toile est touchée et ses vibrations se propagent à travers toutes les autres toiles. Plus que capturer ou dissuader les intrus, l'intérêt de ces pièges est de signaler leur venue aux Marcheuses en amont. Elles n'attaquent pas mais se regroupent en masse dans les hauteurs...
- Les hauteurs en question sont une vaste étendue de neige, recouverte d'une épaisse brume étrangement chaude et humide. Celle-ci semble venir à la rencontre du groupe et rend difficiles les déplacements sur le plateau. Un jet de Remarquer/3 permet pourtant de distinguer au loin la Plaie, gigantesque faille d'un kilomètre de long ouverte au pied d'une falaise abrupte à près de 500 mètres de distance. Malheureuse-

ment, à peine un pas a-t-il été fait dans la direction de la blessure de Mère Nature que des centaines de Marcheuses de Glace belliqueuses s'en extirpent. Durant un bref instant, les Grands Loups se figent mais Neige et Epsilon poussent un long hurlement qui suffit à ragail-lardir leurs congénères. Les deux armées foncent l'une vers l'autre.

Bataille !

Pour se frayer un chemin au cœur de l'affrontement, Neige propose aux Gardiens de monter sur son dos. Il s'élançe alors à toute vitesse parmi les ennemis, les esquivant ou sautant carrément par-dessus.

Le déroulement de la bataille est impacté par les précédentes actions des Gardiens.

- S'ils ont déclenché les pièges en touchant l'une des toiles gelées, les Marcheuses sont un millier. Dans le cas contraire, elles sont deux fois moins nombreuses. Dans cette seconde situation, comptez 1 point.
- Si les Gardiens ont convaincu le Cerf-Roi de leur céder le cœur sans le lui voler, culpabilisant, il vient en renfort : 1 point de plus.
- Si une trêve a pu être négociée, il est accompagné par une quinzaine de cerfs : 1 point.
- Si Epsilon et tous les Grands Loups accompagnent les Gardiens : 1 point.

Totalisez le nombre de points obtenu pour déterminer l'issue de la bataille.

- **4 points** : malgré la mort de quelques loups et cerfs, les Marcheuses sont écrasées et repoussées jusque dans la Plaie.
- **3 points** : les Marcheuses sont vaincues mais les alliés des Gardiens subissent des pertes. Un allié de Rang 1 (Epsilon ou Cervus) se sacrifie héroïquement pour sauver l'autre.

- **2 points** : les alliés ne peuvent que retenir les araignées. Le combat est acharné et les pertes sont lourdes dans chaque camp. Un des Rang 1 meurt et les personnages découvrent Neige agonisant. Dans un dernier souffle, le loup se réjouit d'avoir pu honorer la mémoire de son père.

- **1 point** : les alliés sont submergés et la bataille semble perdue d'avance. Les Rangs 1 et Neige périssent. Ne survivent que Flocon et quelques loups et cerfs...

- **0 point** : Si les Gardiens n'ont totalisé aucun point, ils découvrent un champ de bataille où personne d'autre qu'eux n'a survécu...

Une fois le cœur d'argile jeté dans la Plaie, celle-ci cicatrice rapidement, laissant les Marcheuses de Glace désorientées. De l'autre côté de la faille se trouve une gigantesque machine faisant vibrer le sol et d'où s'échappe de la vapeur chaude. La Reine des Marcheuses est allongée non loin, épuisée, incapable de parler et déshydratée par la proximité de l'engin. Ce sont ses œufs qui une fois tombés dans la Plaie se sont transformés en les créatures agressives qu'ont affrontés les Gardiens. Pour l'heure, la machine en mauvais état, source du réchauffement climatique, peut être désactivée par un simple jet de Forcer/2. Ceci fait, la brume se dissipe et la Grande Marcheuse meurt de fatigue, tuée par le soudain changement de température.

À lire aux joueurs après avoir terminé cette aventure :

« Petit à petit, le temps se refroidit. À leur retour, les survivants sont accueillis chaleureusement. Unis dans l'adversité, les habitants du val et de la forêt réapprennent progressivement à vivre ensemble. »

*Laurent Devernay &
Anthony « Yno » Combrexelle
Mise en page Damien Coltice*