



Sous un ciel de stalagnites

1^{ère} partie

Par Fred Labat

Ce scénario pour The Witcher, le jeu de rôle est un clin d'œil à mes, à nos explorations souterraines à The Witcher III Wild Hunt. Que de temps passé à explorer à la troisième personne, en compagnie de Geralt, grottes, cavernes englouties, tunnels et ruines antiques. Je ne me lassais pas d'admirer ces cavernes tantôt étroites ou s'ouvrant sur de vastes espaces enténébrés, avec d'étonnantes clartés ou à la lueur des torches ; des secrets se dévoilaient pas à pas.

Le pitch de ce gros scénario est fort simple, un groupe de personnages joueurs se trouvent bloquer sous terre et leur principale activité va être de survivre et de trouver une sortie vers la surface. L'action débute en Kaedwen vers Ban Ard mais le scénario peut se dérouler dans bien d'autres zones montagneuses. Le scénario est scindé en deux parties distinctes, une première centrée sur l'exploration du lac souterrain et la seconde centrée sur le site d'une demeure elfique troglodyte maudite.

Accroche

Les personnages joueurs se trouvent dans une caravane marchande en direction de Ban Ard, celle-ci emprunte une route peu usitée dans les contreforts des montagnes Bleues pour gagner de la tranquillité et du temps. Les personnages peuvent faire partis de la caravane comme marchands ou artisans. Les hommes d'armes et Sorceleurs vont sûrement faire partis de l'équipe de protection sous les ordres de Adàm Zobor, un vétéran de la guerre de la Vallée du Pontar à Vergen. Les mages et magiciennes ont rejoint la caravane pour voyager sous protection jusqu'à l'Académie de Ban Ard. Les bardes vont essayer de trouver un public dans les tavernes de la ville. Les prêtres ont un séminaire à Ban Ard. Les druides profitent de la caravane pour leur cueillette de plantes et leurs analyses du milieu forestier. Les personnages peuvent se connaître et former un groupe qui profite de la protection de la caravane.

La caravane est constituée des chariots suivants :

- Le lourd chariot bâché de Wiktor Mereck, c'est un marchand humain spécialisé en outillage minier. Le chariot ferme la marche du convoi, il est le plus lourd de la caravane. Il contient principalement des têtes de pioches, des roues en fer pour les chariots de mine, des pots de résine collante, des barres en fer, des lames de scie à bois et des haches. Tout son stock est promis à la Corporation des Mines de Ban Ard. Quatre bœufs tirent le lourd attelage. Il est accompagné de deux manutentionnaires, les deux frères Lukàcs et Farkas Vince.



- La petite roulote de Addar Zappaz, c'est un nain alchimiste et docteur. Il va vendre un joli stock de produits alchimiques à l'Académie de Magie de Ban Ard. Sa roulote est un véritable coffre-fort sur roues dont Addar garde jalousement le trousseau de clés de tous les cadenas à une chaîne autour de son cou épais. Deux chevaux de trait tirent la petite mais lourde roulote.
- Le chariot bâché du tisserand Boris Jàrak, marchand humain de tissu renommé tout le long du Pontar. Il est accompagné de deux employés halfelins, Folco et Cori Zimmer. Le tisserand a l'intention de vendre son stock lors de la foire estivale de Ban Ard. Deux bœufs tirent le chariot bien chargé de rouleaux de tissu.
- Le chariot bâché du marchand humain, Issac Edo qui vend des barils de sel et d'huile. Il est accompagné d'un malheureux manutentionnaire lourdaud, Pol le Bègue. Deux bœufs tirent ce chariot bien chargé.
- La petite charrette de la troupe de Adàm Zobor, elle contient tout le matériel de bivouac du trio de mercenaires dont Zobor. Elle est tirée par un cheval et dirigée par un jeune écuyer, Nicoleau. En journée, un mercenaire est sur le chariot de tête, arbalète chargée et un autre sur le chariot de queue, à l'arrière regardant la route avec une arbalète prête à l'emploi. Zobor est à cheval et ouvre la marche.

Il serait de bon ton de laisser passer une journée et une nuit de voyage avant de placer le **Développement : le sol s'ouvre sous nos pieds**. Présentez surtout les PNJ qui vont mourir dans l'effondrement pour accentuer le côté dramatique. Insistez sur l'idée que le convoi a choisi une voie dangereuse et peu usitée, connue pour des glissements de terrain. Au début du second jour, passez à la chute de terrain.

Développement : Le sol s'ouvre sous nos pieds

Le cataclysme débute sans crier gare. La campagne proche s'effondre littéralement sous les yeux des personnages, arbres et arbustes disparaissent dans le sol le long d'une vaste zone d'effondrement. Un énorme bruit sourd se fait entendre alors que le sol se dérobe sous les pieds des personnages sur plus d'une dizaine de mètres autour de la caravane. Chariots, bœufs et chevaux s'évanouissent dans l'obscurité d'un abîme insondable. Dans l'instant qui suit tout n'est qu'avalanche de roches et de terre, cris et hurlements, hennissements et barrissements plaintifs. Les personnages sont secoués, ils glissent à travers le sol. Ils reçoivent des coups, des éraflures douloureuses puis éprouvent une angoissante impression de tomber dans le vide. Dans la seconde qui suit, un à un, ils chutent dans l'eau froide, les obligeant tous à nager jusqu'à la rive obscure. Considérez que les personnages nagent vers la rive sud. S'il le souhaite le meneur de jeu peut demander un test **d'Athlétisme SD 16** pour l'épreuve de natation, mais il prend le risque qu'un ou plusieurs personnages se noient avant d'atteindre la rive souterraine car la plupart d'entre eux peuvent porter des armures ou avoir une valeur faible en Athlétisme. Je suggère que les personnages rejoignent la rive frigorifiés, épuisés et fourbus après s'être débattus dans l'eau froide. De cette manière, ils y parviennent plus rapidement s'ils réussissent leur test d'Athlétisme mais sont violemment ballotés par les vagues dues aux chutes de pierre et arrivent en mauvais état s'ils échouent. Cette péripétie leur coûte 1d6 points de santé (ecchymoses et éraflures) et 3d10 points d'endurance. Certains arriveront épuisés par l'effort de natation, surtout ceux qui portent des armures, on peut considérer qu'ils ont consommés la quasi intégralité de leurs points d'endurance.

Tout le long de cette épreuve, peu à peu les personnages voient clairement une lueur pâle et rassurante au milieu des ténèbres, dévoilant un rivage caillouteux. Une fois, arriver sur le rivage, passez au **Développement : Monter le camp souterrain**.

Développement : Monter le camp souterrain

Le bruit sourd se calme et son écho se disperse dans une vaste caverne plongée dans le noir. Des débris tombent encore du plafond dissimulé dans les ténèbres. Le trou au plafond s'est colmaté, dissimulé à la vue peu après la chute du groupe,



c'est un amalgame instable de troncs d'arbres, de gros rochers, de chariots écrasés et de cadavres de bêtes mortes asphyxiées.

Dans le noir, c'est le moment de compter les survivants parmi les PNJ. Adàm Zobor est le seul rescapé des gardes protégeant le convoi, Nicoleau frigorifié a survécu. Wiktor Mereck a survécu et pleure la disparation de ses deux neveux qui ne répondent pas à ses appels dans le noir. Addar Zappar régurgite de l'eau mais il est bien vivant et trempé jusqu'aux os. Les deux halfelins Folco et Cori Zimmer bien fatigués se serrent l'un contre l'autre, ils appréhendent peu à peu ou ils se trouvent et l'absence de leur patron.



Adam Zobor



Nicoleau



Issac Edo



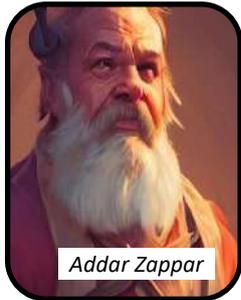
Cori Zimmer



Wiktor Mereck



Folco Zimmer

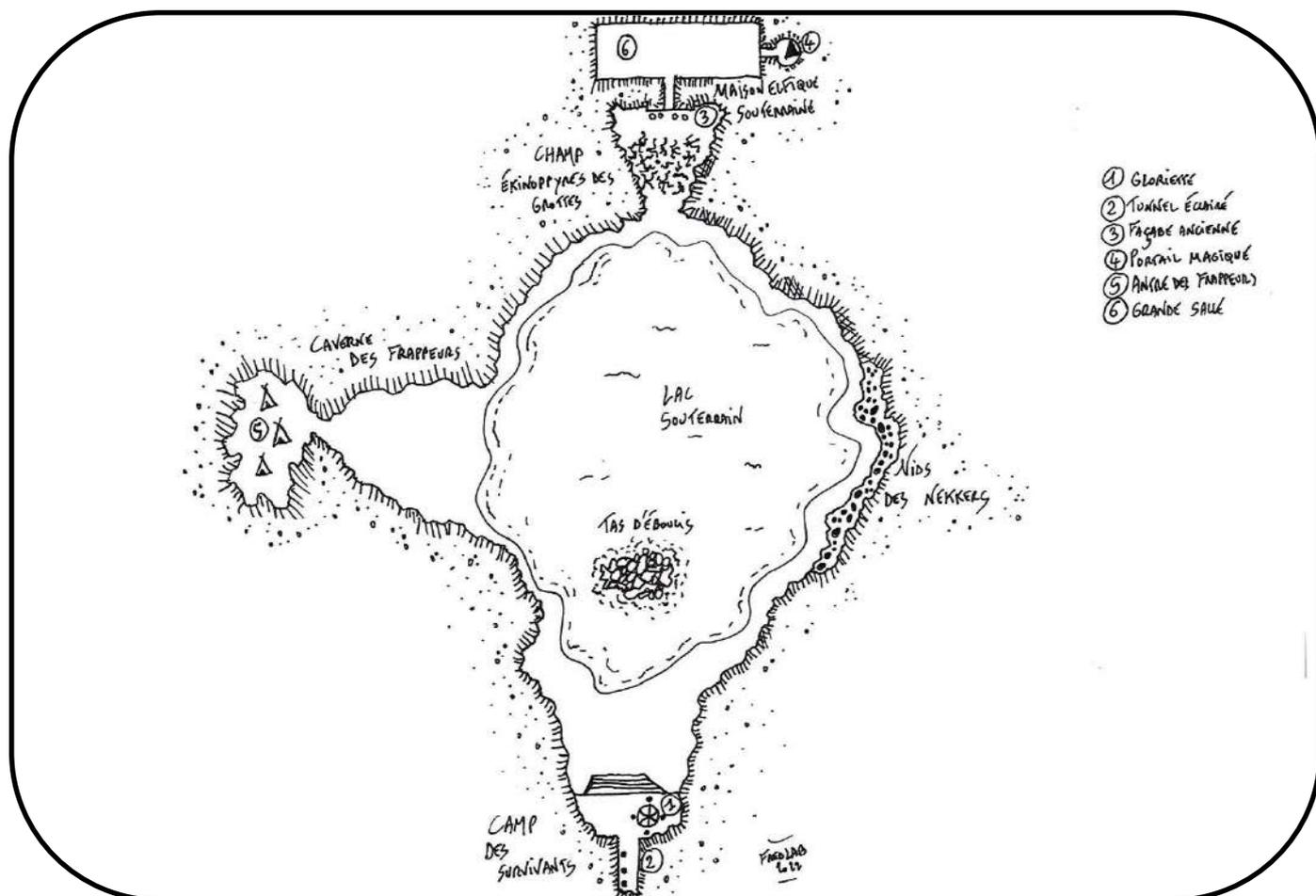


Addar Zappar

Issac Edo a survécu en s'accrochant à un baril de sel, son fier à bras Pol ne répond pas à ses atermoiements. Peu à peu, la vue des survivants s'habitue à l'obscurité ambiante. Un Sorceleur percevra mieux l'environnement mais cela ne faudra pas les effets d'une Potion de Chat. Un singulier ciel étoilé se dévoile à leur regard. Des myriades de stalagmites chatoient d'une iridescence bleutée ; des parterres de moisissures et champignons brillent d'une pâle bioluminescence violette ou lilas. Des milliers de racines étranges, quasi transparentes brillent d'un doux éclat rouge-rubis. Le groupe entend de petites cascades d'eau vive caracolées plus qu'ils ne les voient en direction du vaste lac souterrain qui se perd dans les ténèbres. Dans le lac, un amoncellement de débris de roches et de terre forme comme un îlot instable à la verticale de leur chute. La plage de cailloux noirs se rétrécit vers l'entrée d'un tunnel où émerge une pâle clarté blanche quelque peu rassurante au milieu de ces ténèbres cavernes. Des stalagmites de chaque côté de la plage érigent une sombre et haute muraille de mystère impénétrable. La majorité des PNJ une fois réassénée part en direction du tunnel éclairé comme des papillons de nuit attirés par la lumière. Une antique terrasse à l'entrée du tunnel témoigne du caractère maçonné de l'entrée. Une étrange gloriette en pierre ciselée formant magnifiquement du lierre entrelacé se trouve à la droite de l'entrée. Bien qu'antique cet ouvrage d'art ne peut être que d'origine elfique. Quatre lourds braseros encadrent la gloriette, ils sont encore emplis à ras bord de charbons de bois poussiéreux mais bien secs. Folco et Cori vont s'empresser de les allumer à l'aide de pierre à feu. L'ensemble des survivants vont vite profiter de ce feu chaleureux pour faire sécher leurs affaires sur la structure de la gloriette. Très rapidement le but de retourner à la surface va être l'objet de toutes les discussions.



Le tunnel taillé dans la roche est long de quinze mètres et large de trois mètres. Il se termine par un éboulement de gros rochers qui bloque le passage sans l'utilisation de moyens lourds de déblaiement et de soutènement. Sur un des côtés du tunnel, trois colonnes hautes d'un mètre et chacune distante de cinq mètres, sont surmontées d'une sphère inamovible diffusant une clarté blanche. Un test de **Incantations SD 15** réussi révèle que les sphères sont enchantées d'un sortilège de Lumière finement tissé et d'une durabilité étonnante quasi-éternelle. Ce simple sort utilitaire mériterait à lui seul un livre tellement que le tissage de la magie est talentueux. Très sûrement de la magie elfique. Ce cul de sac éclairé va être le camp de base des survivants. Il est un havre au milieu des ténèbres environnantes.



A partir de ce moment, l'ensemble des PNJ vont passer leur temps à s'installer plutôt qu'à explorer. Le groupe de PNJ est solidaire, passer un petit moment de doute et d'abattement, ils vont œuvrer tous ensemble à leur survie. Peu à peu, il va se dessiner un rôle pour chacun d'eux. Ils vont vite unanimement décréter que l'exploration échoit au groupe des personnages-joueurs. Les survivants vont s'attacher à collecter tous les objets qui ont été dressés sur la rive du lac et ceux flottants à proximité de l'îlot de débris. Zobor veut assurer seule la défense des PNJ.

Peu à peu, les PNJ vont récupérer des planches en bois qu'ils vont s'attacher à faire sécher puis à utiliser comme combustible aux braseros ; des barils d'huile bien utiles pour la cuisine ou pour faire flamber le bois ou tout autre combustible ; une caisse à outils quasi inespérée pour se livrer à du menu bricolage ; des rouleaux de tissu qui une fois séchés vont être utiliser pour améliorer l'habitat du couloir et créer des zones d'intimité. Des torches peuvent être élaborées avec des bandes de tissu, de l'huile et des hampes en bois découpées à l'aide des outils, Test **d'Artisanat (Bois) SD 10** ou de **Survie SD 15**. Par chance, ils vont trouver un coffre de cuisine surnageant qui contient le matériel de bivouac des soldats et quelques rations séchées.



Certains personnages peuvent aider à bâtir le camp du moins ceux qui estimeront que l'exploration n'est pas leur fort. Le lac est poissonneux et il y vit de nombreuses espèces de poissons cavernicoles, aveugles et dépigmentés. Malgré leur apparence terne, ils sont nourrissants. Folco et Cori vont rapidement prendre goût à les pêcher et à les cuisiner. Dès que la majorité des personnages le souhaitent, passez aux diverses tensions suivantes en fonction de l'exploration des PJ : **Vers l'Ouest les Frappeurs, Vers l'Est les Nekkers, Le Vieux Glou, Tout au nord les Ékinopyres et les ruines elfes.**

Comme nous sommes dans un univers Fantasy âpre, il faut axer l'aventure sur la difficulté des hommes à vivre sous terre. Aucun repère temporel, une température de 15° avec un taux d'humidité de 90% à 100%. Le cycle de sommeil va être rapidement décalé et cela va s'ajouter à l'anxiété ambiante et au désespoir. Le couloir éclairé et la gloriette offrent au groupe un espace protégé de l'humidité mais peu intimiste. L'obscurité ambiante et les bruits, les échos dans la caverne sont source de peur et d'anxiété, des PNJ vont craquer par moment, les personnages auront la lourde charge de les apaiser. Les PNJ doivent récupérer de l'eau, pêcher, cuisiner, entretenir le camp et évacuer les déchets vers une cavité plus profonde, rendre leur univers plus vivable. Le reste du temps, ils s'ennuient, se détendent, jouent aux cartes ou pour les plus hardis explore la grotte. Bref, faire ce qui leur fait envie.

Le plus gros inconvénient est dans la capacité d'organiser les tâches collectives, avec les tensions coutumières liées à la classe sociale et au genre, heureusement vite apaisées. En matière de défense du camp, il y a toujours un PNJ éveillé dans la grotte.

Tension : Vers l'Ouest les Frappeurs

Si les personnages longent la plage vers l'Ouest, celle-ci se réduit à une étroite bande caillouteuse d'un mètre de large entre un mur de roche et le lac souterrain sur une cinquantaine de mètres avant de s'élargir plein Ouest en formant une vaste caverne. C'est le territoire d'un clan de Frappeurs (Journal du Sorceleur p.98-99). Il y a un nombre de Frappeurs égal à celui des PJ + 2 et un groupe de Frappeurs non combattants (femelles et enfants) du même nombre (aux statistiques divisées par deux). *« Toutefois ceux sont des plaisantins, pas des meurtriers. »* Ils vont accueillir dans un premier temps les personnages avec des lanciers de boules odorantes de champignons moisissés tout en gloussant. Si les personnages montrent leur colère, les Frappeurs se dégonflent et discutent avec eux. Vous pouvez vous livrer à un combat verbal pour pacifier la rencontre.

Les Frappeurs occupent une petite caverne emplie de tout un bric-à-brac d'objets volés en surface surtout des outils et du matériel de minage. Ils apprécient l'alcool et surtout la vodka, si les personnages leur en offrent, leur sympathie est acquise. Le chef, Morigo (INT 6) se présente au groupe. Les Frappeurs ont entendu le grand fracas et ont remarqué le groupe venant de la surface. Ils réfléchissaient déjà à quelques farces et plaisanteries qu'ils allaient mettre au point pour fêter l'arrivée de ces nouveaux venus.

N'oubliez pas qu'ils restent de grands plaisantins avec une tête emplie de facéties plus que de raison. Morigo est le seul à mène de leur tenir un discours à peu près sensé et construit. Il ne connaissait qu'un chemin vers la surface mais celui-ci s'est effondré à la suite d'un glissement de terrain. A l'opposé du camp des Frappeurs de l'autre côté du lac, il connaît l'existence d'un nid de Nekkers, des créatures vindicatives et sanglantes qui sont hermétiques à tout humour. Le clan de Morigo s'en tient éloigné du fait de leur dangerosité. Il précise qu'il vit une grosse pieuvre dans le lac (de la taille d'un bœuf selon ses dires), il déconseille de traverser le lac souterrain à la nage ou en barque sous peine d'éveiller le Vieux Glou, appelé ainsi par les Frappeurs. Au nord, il parle du champ des plantes carnassières (les Ékinopyres) qui interdit tout déplacement au-delà. Selon lui, il y aurait des ruines elfiques par-delà ce « champ » de plantes tueuses. La communauté de Morigo n'a pas l'intention de quitter cet endroit paradisiaque selon les normes des Frappeurs seulement la présence des Nekkers est l'ombre au tableau. Morigo regrette l'absence de monde pour réaliser des bouffonneries dignes de ce nom, il est assez ravi de la nouvelle présence des survivants qui sont un vivier inespéré pour leurs nouvelles farces.



Tension : Vers l'Est les Nekkers

Si les personnages longent la plage vers l'Est, celle-ci s'élargit à une grève caillouteuse de dix mètres de large entre un mur de roche et le lac souterrain sur une cinquantaine de mètres avant de s'incurver vers le nord. Le mur de roche est creusé de terriers, c'est le territoire d'un clan de Nekkers (Bestiaire du livre de base p.302-303). Il y a un nombre de Nekkers égal à celui des PJ + 5, un Chef Nekker et un groupe de Nekkers non combattants (femelles et enfants) du même nombre (aux statistiques divisées par deux). Ils sont vindicatifs et n'hésiteront pas à attaquer avec le chef en tête. Si la moitié des Nekkers combattants sont tués le reste se carapate rapidement dans les terriers et ne se montreront plus du tout. Il faudrait ramper dans les terriers pour abattre les derniers, aux risques et périls des personnages qui viendraient à ramper dans ces goulets ou les Nekkers auront toute latitude à mordre et griffer très facilement tout assaillant. C'est un terrier de Nekkers permanent, une fois que la menace est abattue, un autre groupe de Nekkers prends cette place au bout de quarante-huit heures de répit.

Il y aurait bien un accès à la surface en trouvant un chemin à travers ce labyrinthe de goulets. Il faudrait encore parvenir à creuser dans la terre meuble des derniers mètres sans asphyxier. Dans le labyrinthe, tout explorateur rampant serait livré aux assauts des Nekkers sans pouvoir se défendre. Il serait vite dévoré vivant par les Nekkers de ce labyrinthe.

Tension : Le Vieux Glou



Le Vieux Glou est une pieuvre mutante, le travail hasardeux d'un mage expérimentant des mutagènes sur une pieuvre. Cette pieuvre unique est vieille de deux siècles, d'un rouge pâle et de la taille d'un veau, elle est acclimatée à l'eau douce et froide de cette caverne. D'une intelligence quasi humaine, elle veille à l'équilibre de son écosystème vu qu'elle se nourrit exclusivement de poissons du lac souterrain. Le Vieux Glou ne va pas bien accepter la pêche intrusive des humains et bien trop intensive dans le lac. La curiosité physiologique est que chacune de ses tentacules finissent par deux embryons de doigts vaguement humains et palmés qui améliorent significativement la préhension de petits objets. Le Vieux Glou arrive à prononcer des mots humains comme un perroquet en répétant ce qu'il entend mais il appréhende ce qu'il dit et comprend la signification de mots simples : par exemple, manger, dormir, poisson, lac, maison, nager, souffrir, heureux, malheureux, faim... Le Vieux Glou a été apeuré par la chute des rochers dans le lac, il a bien failli finir enseveli ou blessé par les projectiles rocheux.

Dans un premier temps, il observe les humains de loin. Il n'a jamais vu autant de monde dans ce qui considère comme son antre. Dans un deuxième temps, les pêcheurs vont entendre des borborygmes sortant de l'eau, les fils de leurs cannes vont systématiquement cassés dès qu'elles sont mises à l'eau... Puis, un PNJ va distinguer la forme de l'énorme pieuvre. La suite va dépendre de la réaction des personnages. Les PNJ sont favorables à la chasser et à la tuer. Ils vont vite s'apercevoir qu'elle est rusée et intelligente. Les personnages peuvent souhaiter lui parler et entamer des négociations. Il faut la rassurer et lui indiquer que le groupe d'humains n'est que de passage, ils souhaitent retourner à la surface. Le vieux Glou peut négocier moins de prise de poissons en échange de crevettes albinos qui vivent dans la vase au fond du lac.



Tension : Tout au nord, les Ekinopyres

Au nord du lac souterrain, un accès s'ouvre et s'évase peu à peu jusqu'à atteindre une largeur de vingt-cinq mètres. A mi-distance du fond de la caverne, un champ mortel de dix plants d'Ekinopyres (Journal du Sorceleur p.48) empêchant toute progression au nord de cette position, long de vingt mètres, il longe les parois et ne peut être que traverser.

Cette variété d'Ekinopyre dites Jaune est essentiellement cavernicole, toute la plante est d'un jaune clair, avec une taille adulte réduite de moitié par rapport à son homologue de surface. La variété jaune partage les mêmes caractéristiques que la variété brune à ceci près qu'elle se développe dans les cavernes. Ce champ d'Ekinopyre vieux de deux siècles est né d'une affreuse tragédie, les plants ont poussé sur un funérarium elfique désacralisé, un dépositaire d'urnes funéraires elfes qui ont été vandalisées par des pilliers de tombe. Les plants ont poussé sur ce terreau au milieu des dépositaires profanés.

Le moyen le plus pratique pour éviter les Ekinopyres est de suivre une mince corniche qui surplombe la zone jusqu'à atteindre la zone de cavernes au-delà de ce champ diabolique. Il faut réussir un **Test de Vigilance SD 16** pour repérer cette étroite corniche. Le **Test d'Athlétisme** est de **SD 14** pour se maintenir sur la corniche. Si une corde est tirée tout du long, elle peut octroyer un bonus de +2 au test.

Au-delà de ce point, la grotte se poursuit jusqu'à atteindre la façade d'un ancien bâtiment elfique. Les pièces de cette construction souterraine rejoignent un tunnel naturel qui monte jusqu'à la surface. C'est le seul moyen aisé de rejoindre le dehors mais le champ d'Ekinopyres empêche toute tentative d'évasion.

Les personnages peuvent réfléchir à incendier le champ d'Ekinopyres, c'est bien entendu possible avec des barils d'huile et du tissu. Le stock de matériel sera sacrément impacté si les personnages optent pour cette solution. Une majorité de PNJ peuvent être facilement rallier à ce choix incendiaire. Néanmoins, ce champ est lié à un terreau maudit, à ce cimetière elfique désacralisé. Par magie, les Ekinopyres vont assez vite repousser, en l'espace d'une heure, de nouveaux plants auront atteints leur taille mature.

Tension : Les ruines elfiques

Nul ne se rappelle l'histoire de ces ruines elfiques. Les personnages n'ont aucune chance d'appréhender le destin de ces ruines, son histoire s'étirole dans le temps. A l'époque de la domination des elfes sur le Continent, cet endroit avait été creusé et façonné par un mage artisan elfe, doué dans les sortilèges élémentaires liés à l'énergie de la Terre. Il prenait plaisir à creuser pour ses condisciples toute sorte de grotte, temple, réserve, habitation, caserne, arène... Ici, il s'échina à façonner pour son commanditaire une série de pièces à vivre. Lors de son terrassement, il découvrit la grande cavité naturelle avec le lac qu'il raccorda à celle-ci. Sur une des rives, en respectant les desideratas de son mécène, il réalisa une petite habitation balnéaire, car son bienfaiteur souhaitait pouvoir nager en toute quiétude dans les eaux du lac souterrain.

Au cours des siècles, peu à peu, la maisonnée souterraine fut abandonnée, tout ce complexe retomba dans l'oubli. Les derniers mouvements de terrain et les pillages des humains sapèrent un peu plus la superbe de cet ouvrage d'art. Le plus ennuyeux pour les PJ est que cette zone est maudite et il ne va pas être si aisée de retourner à la surface.



Une fois passé, le champ d'Ekinopyres, les Personnages-Joueurs vont découvrir une magnifique façade de villa d'art elfique. Elle est ciselée d'arabesques sylvestres sur les thèmes de la vigne et des arbres à fruits. Deux statues trônent de chaque côté de l'entrée à la porte défoncée. Les statues sont partiellement détruites, l'une d'elle est encore reconnaissable. Elle représente sans aucun doute l'ineffable Francesca Findabair (certains PJ ont peut-être déjà vu des illustrations de celle-ci) et l'autre est un mage elfe inconnu, c'est en fait le mage architecte de cet endroit.

Le tunnel obscur sur une dizaine de mètres mène à une salle rectangulaire de 25 mètres de large sur 50 mètres de longueur. En levant les yeux, les personnages sont époustoufflés par les nombreux étages au-dessus de leurs têtes, chacun d'eux est distant de six mètres du suivant. Chaque étage partiellement en ruine dispose de quelques globes de lumière éternelle qui révèlent une mezzanine qui fait le tour de cette salle. D'où ils se trouvent, ils ne peuvent voir le plafond de cette tour intérieure qui se perd dans les ténèbres. De l'eau tombe en permanence au goutte à goutte des hauteurs, le sol est couvert d'un mince filet d'eau boueuse. Un Sorceleur en ayant ingurgité un Potion de Chat pourra compter une dizaine d'étages avant que sa vision améliorée se perde dans l'obscurité. Les personnages ont le sentiment diffus d'être au pied d'une structure évidée, creusée dans une entière colline. Ils sont convaincus qu'en gravissant les étages, ils atteindront la surface. Toute cette structure respire l'architecture elfe mais le temps a fait son œuvre, de nombreux parapets à chaque étage sont en ruine, le sol est constellé de gravats. Il n'y a aucun escalier menant aux étages. La maçonnerie est gorgée d'humidité, l'eau court sous les briques. Chaque prise sur le mur se finit inmanquablement par des morceaux de pierre désagrégée dans les mains... Si les personnages insistent faites leur tomber sur la tête des morceaux de pierres et de roches. Il devrait comprendre que tout risque de s'effondrer s'ils persistent dans cette voie. Une unique porte en pierre et partiellement ouverte (elle est très lourde) mène à une petite salle ronde. Indiquez-leur que si l'un d'eux tire la porte tout le plafond de la petite salle risque de s'effondrer. La petite pièce est vide, la seule chose inmanquable est la présence d'un portail magique actif, un passage de ténèbres liquides ourlé d'une clarté blanche et aveuglante.

A partir de là, les personnages devraient s'interroger sur la pertinence à franchir le portail sans la présence des autres survivants. Si le groupe compte un mage celui-ci peut émettre plusieurs faits sur les portails – **Test d'Incantations SD 14** :

- Les portails magiques sont très souvent à sens unique.
- Les portails magiques consomment une magie élémentaire importante, le passage d'une ou plusieurs personnes peut épuiser l'énergie du portail.
- Les portails magiques sont instables et d'autant plus s'ils sont anciens. Leur fonctionnement peut s'arrêter rapidement.

Il faut inciter les personnages à ne pas oublier les PNJ survivants. Lors de la seconde partie de ce scénario, les personnages comprendront qu'ils condamnent les survivants à mourir dans ces cavernes enténébrées. En effet, le portail magique est à sens unique et lié à une malédiction intemporelle.

Ainsi s'achève la première partie de ce scénario « Sous un ciel de Stalagmites », la seconde partie va s'attacher à relater l'exploration de la ruine elfique qui est sujette à une malédiction temporelle dont ils devront percer le mystère s'ils veulent atteindre la surface.

