

Les Secrets de la Mine des Pierre-de-Sel

1. L'aventure

*une adaptation de la campagne
La Mine Oubliée de Phancieux
par DHFTN*

FROM THE
NORTH | 5E

Une aventure qui mènera les aventuriers du niveau 1 à 5 dans le monde de Valamar.

CRÉDITS

Crédits

L'aventure proposée dans ses quelques pages est très largement une réécriture de l'aventure *La Mine oubliée de Phancieux* publiée dans le Kit d'Initiation de la 5e édition du plus ancien jeu de rôle. Elle est cependant transposée dans le monde de Valamar, et plus précisément dans la région de Port-Royal.

Cette aventure reprend donc en grande partie la trame principale de *La Mine oubliée de Phancieux* ainsi que son organisation en quatre axes. De même, un certain nombre de rencontres et d'oppositions renvoie directement à celles décrites dans la campagne originale.

Par souci de transparence, les passages repris de la publication de Wizards of the Coast sont précisés à l'aide d'une double bordure verticale (comme le paragraphe actuel).

Cependant, pour une parfaite compréhension des enjeux, il est vivement conseillé de s'être procuré l'aventure originale et d'en avoir pris connaissance avant de lire cette version modifiée. L'aventure publiée par Wizards of the Coast est disponible sur le site de l'éditeur en version PDF,

après s'être inscrit à la newsletter, à l'adresse suivante :

https://media.wizards.com/2021/dnd/downloads/dnd_loc_2010_10_07_fr.zip.

Pour autant, beaucoup d'éléments diffèrent de la campagne originale, soit qu'ils aient été largement réécrits pour ancrer l'histoire dans le monde et l'histoire de Valamar, soit qu'ils aient été modifiés afin d'ouvrir le scénario à d'autres aventures, soit, enfin, qu'ils aient été transformés pour satisfaire les goûts personnels de l'auteur.

La plupart des règles de jeu mentionnées ainsi que les profils de monstres, de personnages pouvant apparaître sont issus du SRD 5.1 publié sous licence Creative Commons BY 4.0. Les créatures disposant de profils non intégrés au SRD sont spécifiées et un renvoi vers les ouvrages correspondants est inscrit.

L'adaptation proposée est donc « un contenu de fan non officiel autorisé dans le cadre de la Politique des contenus de fans. Ni approuvé, ni promu par Wizards. Certaines parties des matériaux utilisés sont la propriété de Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC. »

SOMMAIRE

Crédits.....	3
Sommaire.....	4
Introduction.....	5
Première partie : De Port-Royal à Bourg-Alastrie	10
Deuxième partie : La libération de Bourg-Alastrie.....	22
Troisième partie : Aventures dans les collines.....	36
Quatrième partie : La mine des Pierre-de-Sel	51

INTRODUCTION

Le contexte

Sous l'empire valmyrien, les collines d'Alastrie étaient célèbres pour leurs mines de sel. Proche de la capitale nord des Valmyriens, Port-Royal, l'exploitation avait permis à plusieurs familles de la Marche de Sel de s'enrichir et de jouer un rôle de première importance dans la région et au conseil de Port-Royal. Parmi eux, le clan nain Pierre-de-Sel, originaire du Protectorat Nain de Khern Aman, et installé à Bourg-Alastrie, parvint à faire fortune en quelques générations seulement et, alors que les autres mines se tarissaient peu à peu, les Pierre-de-Sel devinrent les producteurs incontournables de sel de la région, vivant dans un luxe ostentatoire et invitant les plus grands noms de l'empire dans leur manoir de Petit Vallon.

Le déclin de l'exploitation saline dans les régions du Nord coïncida avec le crépuscule de l'empire. Les négociants commencèrent à se tourner vers les villes de la Ligue du Sud qui dominaient déjà le grand commerce de sel, d'épices et d'esclaves, échangeant notamment

avec les contrées plus méridionales et ultramarines. La région d'Alastrie connut alors un déclin rapide et la partie de la population qui pouvait se le permettre migra vers Port-Royal, dans l'espoir de trouver de quoi vivre. Pourtant, et malgré la fermeture de leur mine, les Pierre-de-Sel continuaient à mener une vie prospère, dépensant sans compter et sans s'en cacher. Peu à peu, cependant, la famille se méfia des habitants locaux et se renferma sur elle-même, gardant jalousement sa richesse. C'est à ce moment que les premières rumeurs apparurent. On racontait qu'à force de creuser, les Pierre-de-Sel étaient tombés sur un trésor sans fin et que cette découverte expliquait qu'ils aient pu continuer à vivre dans le faste malgré le déclin de la région. Les anciens ouvriers et les familles qui étaient restés dans le vallon cherchèrent à s'emparer d'une partie du trésor supposé. Le patriarche Elric Pierre-de-Sel, pour échapper à la vindicte populaire, ou pour protéger son trésor, partit se réfugier dans sa mine et fit s'effondrer le passage de l'entrée, interdisant tout accès à son secret. L'histoire devint une légende locale.

À Port-Royal, Orsik Toorun, lointain descendant des Pierre-de-Sel a récemment retrouvé de vieux documents mentionnant la mine dans les archives familiales et notamment une carte semblant indiquer l'emplacement exact de la mine ainsi qu'un accès dérobé. Sans difficulté, il convainc son frère, Oskar de le suivre dans son entreprise qui est rapidement couronnée de succès. Les deux frères parviennent à entrer dans la mine mais celle-ci est effondrée en certains endroits, empêchant une exploration aboutie. Orsik se charge alors d'aller chercher des outils plus spécifiques et des vivres à Port-Royal.

Malheureusement, les frères Toorun ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'ancienne mine : un étrange groupuscule armé, le Dragon Renaissant, semble s'intéresser de près aux nouvelles activités de la région et installe sa domination sur Bourg-Alastrie. Les Alastriens, quant à eux, se remémorent les légendes ancestrales et comptent bien profiter d'une part du trésor.

C'est alors qu'Orsik s'apprête à reprendre la route, escorté d'Ildar (une vieille connaissance et un ancien garde royal) qu'il rencontre nos aventuriers, dans une taverne des faubourgs de la Port-Royal.

L'aperçu

La campagne se découpe en quatre arcs narratifs :

Arc 1 : De Port-Royal à Bourg-Alastrie

|

Arc 2 : La libération de Bourg-Alastrie et

Arc 3 : Aventures dans les collines

|

Arc 4 : La mine des Pierre-de-Sel

Dans un premier temps, après les avoir rencontrés et avoir fait leurs preuves dans une taverne des faubourgs de Port-Royal, les aventuriers escortent Orsik Toorun, son chariot, et Ildar Reivik sur la Grande Route, à l'Est de Port-Royal. Le nain et son ami sont de bonne compagnie mais restent très évasifs lorsqu'il s'agit d'expliquer leur projet dans les collines d'Alastrie.

Tant qu'ils restent sur la Grande Route,

le voyage demeure tranquille même si des patrouilles ou d'autres voyageurs peuvent les embêter, rien ne justifie que la rencontre tourne à l'affrontement. Toutefois s'ils décident de s'écarter de la route, ils peuvent facilement être la cible de bandits de grands chemins. Certains aventuriers ambitieux pourraient être tentés de faire un plus long détour vers les ruines de Vieille-Garde ou de Féorn : Orsik et Ildar les en dissuade.

Une journée suffit à rejoindre le petit bourg de Blancpré où les aventuriers trouveront à se loger facilement. Il leur faudra trois jours de plus (et au moins deux nuits à la belle étoile) pour arriver à Trois-Chemins. Là, Orsik et Ildar reçoivent un message inquiétant de la part du frère d'Orsik qui leur demande de rejoindre au plus vite Bourg-Alastrie ; ils décident donc de partir devant et de confier le chariot aux aventuriers. Rendez-vous est donné à Bourg-Alastrie, situé à deux journées de Trois-Chemins.

Lors de la cinquième journée, les aventuriers tombent toutefois sur les chevaux morts de leur employeur et dans une embuscade de gobelins, visiblement à l'origine également de l'attaque à l'encontre d'Orsik et d'Ildar. La recherche des disparus amène les aventuriers à découvrir la grotte servant de poste avancé aux Dents-Pointues, un petit clan goblin des collines. Ils y retrouvent Ildar mais pas Orsik et doivent ensuite reprendre la route de Bourg-Alastrie, à une journée de marche.

Arrivés à Bourg-Alastrie, les aventuriers découvrent une ancienne cité minière dont une grande partie des anciens bâtiments demeure abandonnée. Les habitants semblent particulièrement méfiants et mutiques et c'est à peine si certains acceptent de les renseigner sur la petite auberge de la Pierre Blanche où ils sont finalement accueillis par le propriétaire Auguste Blanchepierre. Là, ils commencent à comprendre que la petite ville vit sous l'emprise d'un groupe de mercenaires arborant l'emblème d'une Flamme Grise. On déconseille toutefois aux aventuriers de se frotter à ces mercenaires entraînés... du moins dans un premier temps. D'autres habitants bavardent à l'écart des aventuriers mais plusieurs rumeurs parviennent tout de même à leurs oreilles qui sont autant de

quêtes qui leur sont finalement confiées.

Parallèlement, les aventuriers peuvent alors enquêter sur la disparition d'Orsik, sur la domination de la Flamme Grise et rendre quelques menus services aux habitants du village afin de progresser dans leur mission principale. Ils sont alors amenés à explorer les alentours de Bourg-Alastrie, à la recherche d'une banshie, d'un gouffre que l'on dit mener tout droit à la porte des Enfers, d'une druidesse pouvant les renseigner sur le repaire des Dents-Pointues ou encore dans le but de chasser les orcs qui rôdent sur le sentier et les collines environnantes. Finalement, on demande aux aventuriers de régler le problème de la Flamme Grise en éliminant le magicien qui les commande.

Les repaires des Dents-Pointues et de la Flamme Grise explorés, les aventuriers découvrent Orsik et la carte menant à la mine de sel familiale mais aussi que la milice de la Flamme Grise travaillait pour un commanditaire bien plus puissant, se faisant appeler le Dragon Renaissant. Si Orsik est vivant, il leur raconte alors l'intégralité de son projet et confie son inquiétude concernant Oskar et la possible exploration de la mine par le Dragon Renaissant. Les aventuriers entament à leur tour l'exploration de la mine.

Plusieurs salles ont déjà été visitées par les hommes du Dragon Renaissant, qui à l'occasion tentent d'empêcher la progression des aventuriers. Ces derniers comprennent pourtant vite que le Dragon Renaissant n'a pas encore trouvé ce qu'il était venu chercher dans la mine et ils se retrouvent à affronter l'officier en charge avant d'avoir atteint les profondeurs de la mine et qui se fait appeler l'Étincelle. Vainqueurs, ils comprennent que l'organisation du Dragon Renaissant est bien plus vaste et que leur but était d'atteindre le trésor des Pierre-de-Sel dans la salle la plus profonde. Les aventuriers curieux peuvent alors descendre au plus profond de la mine en quête de ce trésor enfoui derrière une porte naine apparemment infranchissable. S'ils parviennent à entrer, ils découvrent une vaste salle apparemment vide et le squelette d'un nain le squelette d'une plus grande créature. Il s'agit en réalité du cadavre pétrifié de l'ancêtre Pierre-de-Sel admirant une dernière fois son trésor, le squelette d'un grand dragon s'étant éteint sur

son trésor. Cependant, du trésor du dragon, il ne reste quelques pièces d'or et pierres précieuses, la famille Pierre-de-Sel ayant déjà presque tout dépensé.

Les aventuriers les plus avisés comprendront alors que c'était davantage le squelette de la créature qui intéressait le Dragon Renaissant et pourront poursuivre leurs investigations sur cette malveillante organisation... dans une prochaine aventure.

La région de Port-Royal

L'aventure se déroule au Nord-Ouest de Valamar, dans le royaume des Deux-Marches, une contrée de nouveau indépendante depuis quelques décennies. Les personnages seront amenés à explorer la région de la capitale, Port-Royal et notamment ses alentours proches autour des collines d'Alastrie et de la forêt de Grishêtre. La cité de Port-Royal est une capitale qui a traversé les âges : elle a assumé ce rôle dès la fondation du premier royaume de la Marche de Sel, l'est restée pendant l'empire valmyrien (avec la cité de Castelmare) et l'est encore aujourd'hui, malgré la dissolution de l'empire et la fondation du royaume des Deux-Marches.

La dynastie au pouvoir, les Halvarics, y gouverne mais a peu d'expérience dans le domaine et ne doit son trône qu'à sa richesse, héritée de décennies de négoce. Le roi Halvaric II est, de l'avis de tous ses sujets, un monarque faible et peu inspiré. Il se maintient toutefois à la tête du royaume grâce à la générosité dont il fait preuve envers sa nombreuse clientèle ainsi qu'à la désorganisation complète de ses opposants politiques qui oscillent entre héritages impériaux et affirmation d'un renouveau. En réalité, le pouvoir est entre les mains de l'Intendant du Royaume, Vidar Evignatt, qui, au contraire du roi, est doté d'un fin sens politique et d'une profonde ambition.

Port-Royal est une cité littorale qui dispose d'un important port de pêche et de commerce et d'un vaste réseau de canaux qui découpe la ville. Elle est également traversée par l'un des plus importants fleuves du continent : les Viveaux. Si l'exportation de sel et de bois a longtemps constitué la majeure partie des échanges, les exportations sont plus diversifiées désormais. Le bois est toujours au cœur du

commerce mais la ville est également célèbre pour ses talentueux artisans et inventeurs qui expédient leurs produits vers les autres royaumes du continent. La pêche occupe aussi une place primordiale. Pour autant, l'économie de Port-Royal peine à retrouver le faste de son apogée valmyrienne, à une époque où la paix favorisait les échanges entre les différentes cités du continent. Le déclin de l'exploitation saline en est en partie responsable également. Aussi, si de riches négociants habitent encore les plus beaux quartiers de la cité, il n'est pas rare de croiser des mendiants et d'autres miséreux dans les quartiers périphériques de la ville ou dans ses faubourgs, de chaque côté des remparts. La Garde Royale y est fortement présente mais, au désespoir du Guet (la police de la cité), elle n'est pas étrangère aux troubles nocturnes des rues de la capitale.

Trois grandes portes permettent de quitter la ville. La porte Nord donne sur la route du Sel qui permet de longer la côte vers les régions plus septentrionales du royaume et de rejoindre notamment les ports de Salernn et de Rivorn. À l'opposé, la porte Sud permet de rejoindre la portion Est de la route du Sel en direction d'Aernn. À l'est, la porte la plus majestueuse ouvre la Grande Route qui part en direction de Keorn et des autres royaumes du continent.

Les campagnes environnantes sont marquées par le caractère maritime de la région : des petits ports de pêcheurs sont présents sur la côte et le rivage se compose d'une succession de falaises abruptes et de criques où vivent de petites communautés. Le vent y souffle abondamment et l'air y est particulièrement iodé. Il faut donc s'aventurer plus à l'intérieur des terres pour retrouver les premiers espaces boisés. Deux grands massifs forestiers se dressent alors de chaque côté de la Grande Route : le Bois du Roi au sud des Viveseaux et la forêt de Grishêtre au nord.

Le Bois du Roi est connu comme la forêt de Port-Royal et le terrain de chasse des différentes dynasties ayant régné sur la région. Riche en gibier, cette forêt est aussi connue pour la variété de plantes que l'on y trouve et fait le bonheur des herboristes des régions nord.

Grishêtre est une forêt plus ancienne et plus épaisse. Il y est plus difficile de s'y frayer

un chemin et les rayons du soleil ne pénètrent que rarement au cœur du massif. Chasseurs, herboristes et bûcherons s'y aventurent beaucoup plus rarement, accordant à la forêt une aura plus mystique empreinte de croyances et de légendes. La faune et la flore y sont aussi davantage sauvages. La plupart des villages de son orée ont été abandonnés peu à peu comme Tenestry et Lestrey qui ont aussi souffert du déclin de l'industrie minière d'Alastrie. C'est aussi à cause de sa proximité avec la forêt que l'ancien bourg de Féorn, détruit pendant les guerres fratricides, n'a jamais été repeuplé et reconstruit.

Sur la Grande Route, Trois-Chemins constitue la première bourgade que rencontrent les voyageurs ayant quitté la capitale. Abritant quelques milliers d'habitants, la petite cité dispose de tous les commerces attendus dans une ville de cette taille. L'auberge de la Patte d'Oie est particulièrement prisée par les groupes de passage.

Au nord de la Grande Route et à l'est de Grishêtre, les collines d'Alastrie découpent le paysage, dès lors que l'on se dirige vers Keorn. Un chemin, au départ de la cité de Trois-Chemins, permet de se rendre dans le val et de rejoindre Bourg-Alastrie, dernière communauté survivante au milieu des collines. Loin de sa splendeur d'antan, la petite ville abrite une cinquantaine de foyers. Longtemps recluse, elle accueille de nouveaux visiteurs depuis quelques temps. Ses habitants se méfient pourtant de nouvelle attractivité et se montrent peu bavards avec les nouveaux arrivants. Si beaucoup ont oublié les détails des vieilles légendes concernant la mine des Pierre-de-Sel, tous se souviennent que la communauté n'a jamais rien eu à y gagner. Ainsi, ils voient plutôt d'un mauvais œil toute recherche la concernant. Les habitants ont choisi pour bourgmestre, Harlen Helvelin, le cordonnier du village. Toutefois, c'est un piètre magistrat qui, dépassé par le nouvel afflux de voyageurs et les incursions orques, a laissé plein pouvoir à une milice de mercenaires, la Flamme Grise.

Plus loin, le sentier d'Alastrie mène aux villages abandonnés de Tenestry et de Lestrey. Depuis Tenestry, il est aussi possible de suivre un layon qui plonge dans la forêt de Grishêtre jusqu'à une petite clairière au centre de laquelle

trône un grand hêtre mort. Comme le reste de la forêt, de nombreuses croyances entourent la présence de cet arbre, notamment le fait qu'une banshie y ait élu domicile.

Plus au nord encore, le sentier rejoint les prairies du nord de Keorn mais les aventuriers n'y trouveront rien d'intéressant pour leurs quêtes.

PREMIÈRE PARTIE : DE PORT-ROYAL À BOURG-ALASTRIE

Niveau des personnages et difficulté des rencontres

Les personnages débute normalement cette aventure au niveau 1. Les rencontres sont normalement prévues pour un groupe de quatre aventuriers. Il appartient au MJ d'équilibrer les rencontres en fonction du nombre réel d'aventuriers.

La Taverne de l'Ours Rieur

L'aventure commence dans une taverne, située dans les faubourgs Est de la cité de Port-Royal, l'Ours Rieur.

L'Ours Rieur est une taverne de bonne taille où aiment se retrouver les habitants du quartier, les soldats des casernements tout proches mais aussi les aventuriers de passage. La bière et la nourriture y sont bonnes et copieuses et les tarifs abordables. Il s'agit donc d'un établissement très fréquenté en fin d'après-midi et pendant une grande partie de la soirée. Les offres d'emploi pour diverses quêtes y sont fréquentes, tout comme les échauffourées entre habitants jaloux, aventuriers rivaux et soldats enivrés... ce qui n'effraie pas le patron de la taverne, Rolf, un grand et solide gaillard très poilu, souvent comparé à l'animal de son enseigne.

Rolf est un humain, plus grand que la moyenne. Il vit dans une petite pièce de son établissement sans famille et est entièrement dévoué à son travail. Pour calmer les bagarres qui s'éternisent et apeurer les petites frappes du quartier, il dispose d'une arbalète courte sous le comptoir et n'hésite pas à la sortir.

Peu importe la raison qui les amène ici, les aventuriers sont tous présents dans la taverne au moment où débute la campagne. Ils peuvent déjà se connaître ou faire connaissance lors de cette soirée agitée.

La nuit tombée et la soirée déjà bien entamée, un groupe de vauriens fait son entrée dans la taverne et cherche rapidement des noises à un nain tranquillement installé au comptoir. Ce dernier n'est autre qu'Orsik Toorun, un petit vendeur d'épices du quartier, au comportement bien étrange depuis quelques semaines, son échoppe étant constamment fermée. La dispute, inaudible pour les aventuriers, tourne rapidement à l'affrontement. Le groupe de vauriens molestant rapidement le nain et tenant à l'écart le tavernier qui tente de s'interposer.

Les aventuriers devraient alors intervenir. Si tel est le cas, le combat commence. Si les PJ ne cherchent pas à intervenir dans l'immédiat, les agresseurs traînent Orsik vers l'extérieur mais l'un d'entre eux provoque un des aventuriers lorsqu'il passe à proximité.

Le groupe est composé de quatre bandits (profil « **Bandit** »), le combat doit normalement tourner assez aisément en faveur des aventuriers. Si les PJ s'avèrent en difficulté, Ilidar Reivik fait son entrée dans l'établissement et vient mettre de l'ordre dans l'affaire.

Face à une telle opposition, une partie au moins des bandits peut fuir. Le MJ peut notamment réaliser pour eux un test de Sagesse DD15 qui provoque la fuite des bandits en cas d'échec. Les aventuriers cherchant à les poursuivre perdent rapidement leurs traces.

Pour remercier les courageux, Orsik leur offre de quoi se sustenter. Ilidar entre, s'il n'a pas eu à intervenir plus tôt, à ce moment.

Décrire et incarner Orsik Toorun

Orsik Toorun est un nain dans la fleur de l'âge. Il arbore une barbe taillée encore bien brune mais ses tempes sont grisonnantes. Issue d'une riche famille, bien que déclinante, il aime arborer des bijoux divers et des vêtements de bonne facture même si son train de vie est plus modeste qu'il n'aime à le laisser penser. Aussi, il reste très attaché aux apparences.

Décrire et incarner Ilidar Reivik

Ilidar Reivik est un vétéran de l'armée royale. Athlétique et encore bel homme, il porte constamment une épée à ses côtés et loue ses services à de vieilles connaissances. Il reste très pointilleux sur son code de conduite (alignement : Loyal Bon) et attaque rarement le premier.

Le grabuge au sein de la taverne a pu causer la fuite des clients paniqués mais aussi attirer l'attention de la garde (50 % de chance – un résultat de 1 ou 2 sur 1d4). Si c'est le cas, une patrouille composée de deux recrues (profil « **Recrue** ») et du sergent Burt (profil « **Soldat vétéran** ») entre pour enquêter. Ils cherchent à savoir ce qu'il s'est passé, notamment s'il y a eu usage de la magie. Burt connaît Orsik et est un ancien subalterne d'Ilidar. Ces deux derniers peuvent calmer une situation éventuelle tendue entre les aventuriers et la garde.

S'il est interrogé sur les raisons de l'agression,

Orsik se montre très vague et mentionne un différend commercial : les bandits seraient des voyous engagés par un concurrent pour apeurer le nain. Néanmoins, Orsik est impressionné par la témérité des aventuriers et propose de les embaucher pour l'escorter lui et – surtout – son chariot vers une bourgade de la campagne environnante, Bourg-Alastrie. Il craint, en effet, d'autres attaques et craint que la seule présence d'Ilidar à ses côtés ne suffise pas.

Le nain estime – à juste titre – qu'une telle escorte devrait être payée 5 po par tête à l'arrivée à Bourg-Alastrie, au magasin Les marchandises d'Olsen (la moitié pouvant être payée dès la moitié du trajet, à l'arrivée à Trois-Chemins).

Le départ est prévu pour le lendemain matin, devant la taverne.

Les aventuriers peuvent trouver une auberge à proximité mais le tavernier leur propose de s'installer dans la salle avec d'autres voyageurs pour 1 pa, petit déjeuner compris.

En route vers les collines d'Alastrie

Voyager sur la Grande Route

Au petit matin, les aventuriers retrouvent Orsik, Ilidar, montés sur des chevaux, et le chariot tiré par deux bêtes de somme à la porte Est de Port-Royal. Débute alors leur mission : ils sont chargés de protéger et apporter le chariot et ses marchandises à Bourg-Alastrie.

Avant le départ, Orsik leur a expliqué l'itinéraire et a remis aux aventuriers une carte de la région. D'après lui, il faudra cinq jours pour relier la capitale à la cité des collines et il informe que la première journée devrait les mener à Blancpré, un petit village situé sur la Grande Route. Le voyage débute donc et le temps passé sur la route est l'occasion de faire connaissance.

Les rythmes de progression

Ce premier temps de voyage peut aussi être l'occasion de présenter les règles de voyages et notamment le rythme choisi par les personnages. Le MJ doit cependant leur préciser, qu'avec le chariot, ils ne sont pas en mesure de presser le pas.

Conduire le chariot

N'importe quel aventurier peut conduire le

chariot qui est tirée par un couple de bœufs. Ce moyen de transport est à la portée de tous et il n'est pas nécessaire de maîtriser les véhicules terrestres ni la compétence de survie pour réussir à diriger les animaux. Les bœufs s'arrêtent dès qu'on ne tient plus leurs guides. Ce sont des animaux lourds progressant à la vitesse d'un homme qui ne presse pas le pas.

Le chariot contient, sous une bâche, un important nombre d'outils de mineur et suffisamment de provisions pour plusieurs jours de travail. On y trouve notamment une douzaine de sacs de farine, des tonneaux contenant de la viande salée, des barriques de bière mais aussi des pieds de biche, des pelles, des pioches ainsi que cinq lanternes et un tonnelet d'huile. On peut estimer la cargaison à 100 po.

Rencontres en chemin

Lors de leur voyage, le groupe d'aventuriers peut être amené à rencontrer des créatures ou des opposants sur la Grande Route. Il appartient alors au personnage de défendre Orsik et le chariot qu'ils escortent. Ces rencontres sont cependant rares si le groupe demeure sur le tracé de la grande route. La nuit ou l'éloignement de la route principale doublent les chances de faire une telle rencontre (voir tableau *Chances de rencontre hostile sur la Grande Route*). Chaque jour passé sur la route, le MJ lance un d8. Il en est de même pour chaque nuit passée à la belle étoile. Le MJ doit également penser à demander régulièrement l'ordre de marche des aventuriers en vue d'une éventuelle attaque.

Si une rencontre a lieu (reportez-vous au tableau *Rencontres sur la Grande Route*), Ilidar charge les personnages de s'occuper des opposants pendant qu'il protège Orsik qui reste en retrait. S'il voit que les personnages sont en mauvaise posture, il peut venir les aider, en dernier recours seulement.

Chances de rencontre hostile en voyage sur la Grande Route

En journée sur la Grande Route	De nuit sur la Grande Route	De journée en dehors de la route	De nuit en dehors de la route
1 chance sur 8	1 chance sur 4	1 chance sur 4	1 chance sur 2
Un résultat de 1 sur 1d8	Un résultat de 1 ou 2 sur 1d8	Un résultat de 1 ou 2 sur 1d8	Un résultat de 1, 2, 3 ou 4 sur 1d8

Rencontres sur la grande route

1d10	Opposition	Difficulté
1	2 worgs	Ardue
2	1 araignée géante	Ordinaire
3	2 bandits et 1 chien esquiveur	Ordinaire
4	3 loups	Ardus
5	1 loup sanguinaire	Ordinaire
6	1 vautour géant	Ordinaire
7	1 ours brun	Ordinaire
8	4 bandits	Ordinaire
9	2 chiens esquiveurs	Aisée
10	1 worg	Aisée

Blancpré

Le premier village traversé par la Grande Route à l'est de Port-Royal est Blancpré. Il s'agit d'une petite communauté d'une vingtaine de foyers alignés le long de la Grande Route. La plupart des maisons abritent des paysans qui travaillent les champs de céréales dispersés de part et d'autre du village. On y trouve aussi quelques éleveurs. La majorité de leur production sert toutefois à la consommation locale. Un boucher et un boulanger sont à la tête des deux seuls commerces de la bourgade.

Au centre du village, une petite auberge (Le Long Chemin) offre de quoi se sustenter et se reposer aux voyageurs de passage. C'est aussi le lieu de réunion des habitants après leur journée de labeur. Les villageois discutent volontiers avec les voyageurs : ils parlent de leur quotidien mais aussi des attaques de brigands qu'ils estiment plus régulières qu'auparavant. Certains se font voler des poules, d'autres des outils. En revanche, les villageois refusent de jouer de l'argent à un quelconque jeu, même si les personnages le leur proposent.

La nuit à Blancpré se passe sans incident.

Le message d'Oskar, en avance

En fonction de l'expérience de jeu des joueurs et de leur compréhension des règles, le moment où Orsik et Ilidar quittent les joueurs peut être avancé. Le scénario prévoit d'attendre le troisième jour et l'arrivée à Trois-Chemins afin que les deux PNJ puissent continuer à guider les personnages, notamment s'ils sont joués par de nouveaux joueurs. Cependant, le MJ peut décider de faire intervenir l'arrivée du message d'Oskar à Blancpré, au soir de la première journée de voyage. Si tel est le cas, se reporter à l'encadré Le Message d'Oskar, dans le paragraphe réservé à la présentation de Trois-Chemins.

Nuit à la belle étoile

Au deuxième jour, le groupe reprend la route mais ne peut parvenir au bourg suivant avant la tombée de la nuit. Ils doivent donc s'arrêter pour passer la nuit à la belle étoile.

Trouver un lieu propice pour passer la nuit

Les aventuriers doivent d'abord trouver un lieu où ils passeront la nuit : dormir au bord de la route n'est pas le plus indiqué mais il faut aussi éviter les endroits peu confortables ou proches des tanières des bêtes sauvages. Le MJ peut demander un test de Sagesse (Survie) à l'un des membres du groupe. Si le test est réussi, l'endroit est propice à passer la nuit. Si le test se conclut par un échec, les chances que les personnages soient dérangés pendant la nuit sont augmentées.

Dans la région proche de Port-Royal, à proximité de la Grande Route, il ne doit pas être très difficile de trouver un endroit où camper : le DD peut être fixé à 10. Dès lors si les résultats est inférieur à 10, l'endroit « idéal » trouvé est en réalité peu propice (le jet pour les chances de rencontre hostile subit un désavantage). Si le résultat est de 10 ou plus, l'endroit est propice.

Monter la garde

Dormir en bord de route, à la belle étoile ou au sein d'un campement demande, comme le sait tout bon aventurier, de monter la garde. La nuit, pour être un repos long, doit durer au moins huit heures de repos dont deux heures au maximum de garde (à l'exception des elfes qui peuvent se contenter de quatre heures et donc assurer un garde de même durée). Il est donc courant d'organiser quatre tours de garde.

Ces tours de garde, s'ils sont effectués à plusieurs, peuvent être propices à la discussion entre les personnages.

Il est courant que le MJ demande un test de Sagesse (Perception) si la garde est active ou se contenter de la Perception passive (10+modificateur de la compétence Perception), notamment lorsque la garde n'est pas active.

Rencontres nocturnes

La nuit, les rencontres sont plus régulières. Se référer aux tableaux *Chance de rencontre hostile en voyage sur la Grande Route* et *Rencontres sur la*

Grande Route.

Trois-Chemins

La fin de la troisième journée de voyage amène normalement les aventuriers à Trois-Chemins, un bourg situé sur la Grande Route d'une taille plus importante que Blancpré. La ville tient son nom des trois routes qui partent de sa place centrale, vers l'Ouest (Grande Route vers Port-Royal), vers l'Est (Grande Route vers Keorn) et vers le Nord (sentier d'Alastrie vers les collines).

Le Marteau Foudroyé

Orsik les mène – ou leur a conseillé de séjourner – au Marteau Foudroyé, une auberge, au centre du village. Le Nain y a ses habitudes et connaît bien le patron de l'établissement, un autre Nain répondant au nom de Kilvar Gorgefeu.

L'établissement propose des repas chauds servis avec de la bière particulièrement forte (3 pa par tête) et des chambres doubles (5 pa la chambre).

Le message d'Oskar

Dans la plupart des cas, Orsik et Ilidar accompagnent le groupe d'aventuriers jusque Trois-Chemins où ils descendent tous à l'auberge du Marteau Foudroyé. Au cours de la soirée, un messenger arrive à l'auberge à la recherche de Kilvar Gorgefeu. Avant de délivrer le message dont il a la charge, et noté sur un parchemin roulé, il se montre soulagé de trouver Orsik et lui précise que son frère lui avait indiqué qu'il se trouverait probablement à l'auberge. En échange, Orsik offre le repas au messenger qui part le prendre dans les cuisines.

Lorsqu'Orsik prend connaissance du message, son visage se décompose et il le tend immédiatement à Ilidar. Il ne juge cependant pas utile de le montrer aux aventuriers et se contente de leur expliquer qu'une affaire urgente l'attend à Bourg-Alastrie et qu'il part immédiatement en compagnie d'Ilidar. Il charge le groupe d'aventuriers de poursuivre leur escorte et leur donne rendez-vous à leur arrivée à Bourg-Alastrie. Il prend le message avec lui.

Les clients de l'auberge sont pour la plupart des marchands et des voyageurs qui se rendent à Port-Royal ou qui en reviennent. Tous racontent plus ou moins la même chose : les routes semblent moins sûres, la vie devient dure dans le Nord et leur avenir est incertain. Beaucoup rêvent des temps anciens, lorsque l'ordre impérial régnait sur ces territoires et que le commerce était flamboyant.

Quelques habitués viennent également vider

quelques verres au Marteau Foudroyé. Ils sont enclins aux bavardages et peuvent être interrogés par les aventuriers sur les nouvelles qui arrivent des collines d'Alastrie. Tous tiennent un discours similaire : il n'y a plus guère de monde qui emprunte le sentier qui mène aux collines (bien que certains estiment qu'il y a un peu plus de monde que pendant un temps), qu'à part Bourg-Alastrie, plus aucun village n'est habité par des êtres fréquentables, que des orcs se sont installés dans les parages à la suite de la Seconde Horde Sauvage et qu'une partie de la forêt de Grishêtre est hantée... D'autres racontent que ce ne sont que des foutaises inventées par les Alastriens pour qu'on les laisse vivre en paix.

Autres activités à Trois-Chemins

S'ils souhaitent rester un peu en ville avant de reprendre leur route, les aventuriers peuvent faire quelques achats dans les boutiques de Trois-Chemins. De taille honorable, le bourg propose toutes les boutiques nécessaires aux achats les plus simples pour les voyageurs, notamment un forgeron capable de réparer une armure, un travailleur du cuir, des tisserands mais aussi des boutiques de provisions ou fournitures générales. Il n'y a en revanche aucune boutique proposant des objets magiques.

En visitant la ville ou en se promenant dans ses rues, les aventuriers ont 10 % de chances de faire face à une rencontre particulière. Si tel est le cas, se référer à la table *Rencontres urbaines*.

Rencontres urbaines

1d8	Rencontre
1	Animaux sauvages en ville
2	Cambriolage en cours
3	Duel illégal
4	Fauteurs de troubles ivres
5	Diseuse de bonne aventure
6	Pickpocket
7	Pot-de-Chambre
8	Cadavre

Animaux sauvages en ville. Les aventuriers font face à des animaux sauvages venus se perdre dans les ruelles de la ville et pouvant créer une panique. Ils peuvent décider de combattre ou de s'enfuir en réussissant un test de Dextérité

(Discrétion) opposée à la Perception passive des animaux sauvages en question. Lancez 1d6 pour déterminer les animaux sauvages.

1d6	Rencontre
1	2 loups
2	1 ours brun
3	2 worgs
4	1 loup sanguinaire
5	1 araignée géante
6	2 chiens esquivants

Cambriolage en cours. Les aventuriers sont témoins du cambriolage d'une boutique. Quatre **bandits** s'enfuient avec le contenu de la caisse à moins que quelqu'un ne décide d'intervenir.

Duel illégal. Deux bourgeois (profil **Noble**) se préparent à se battre en duel à la rapière. Lancez 1d4 pour déterminer les circonstances ayant amené à ce duel.

1d4	Raison
1	Les deux jeunes bourgeois se battent pour le cœur d'une jeune fille de bonne famille qui assiste apeurée à la scène.
2	Les deux bourgeois s'opposent pour une question de dette financière, l'un des deux accusant l'autre de l'avoir volé.
3	Les deux jeunes bourgeois sont cousins et s'opposent pour une question d'héritage.
4	Les deux jeunes bourgeois sont en réalité des bandits qui cherchent à dépouiller quiconque interviendrait dans le duel.

Fauteur des troubles ivres. Les aventuriers croisent deux capitaines bandits totalement ivres et cherchant la bagarre. L'un des deux bouscule volontairement l'un des aventuriers au hasard et le prend bien entendu pour une offense de la part de l'aventurier. Ce dernier peut réussir à calmer les esprits en réussissant un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 15. Le test est réalisé avec avantage si l'aventurier promet un verre aux deux capitaines bandits. Si le test échoue, le capitaine bandit lui assène un coup de poing. Si jamais les aventuriers décident de répondre à la violence, un combat débute. Étant ivres, les capitaines bandits voient leurs jets d'attaques subir un désavantage.

Diseuse de bonne aventure. Une diseuse de bonne aventure accoste les aventuriers dans une ruelle. Elle promet de pouvoir lire leur avenir contre 1 po. S'ils acceptent, lancez 1d4 pour définir ce qu'elle leur annonce.

1d4 Prédiction

- 1 Elle prédit que les aventuriers tomberont bientôt dans une embuscade tendue par des gobelins.
- 2 Elle prédit que le groupe d'aventuriers va mourir avant la fin de la journée, empoisonnés par un être de confiance.
- 3 Elle prédit que l'un des membres du groupe est amoureux d'un autre sans toutefois percevoir lequel.
- 4 Elle prédit gloire et richesse à l'ensemble du groupe à l'exception d'un qui mourra dans d'atroces souffrances.

Pickpocket. Tandis que les aventuriers déambulent dans les rues de la cité, un espion tente de faire les poches de l'un des membres du groupe. Le malfrat doit réussir un test de Dextérité (Escamotage) en opposition à la Perception passive de sa victime. S'il réussit, il s'empare de 1d10 po. S'il échoue, il s'enfuit.

Pot de chambre. Dans une ruelle étroite, un habitant peu précautionneux vide le contenu de son pot de chambre depuis une fenêtre du premier étage. Les aventuriers doivent réussir un test de Dextérité DD 10 pour l'éviter. En cas d'échec, l'aventurier reçoit le contenu du pot de chambre et se voit pénaliser d'un désavantage sur tous ses tests de caractéristiques impliquant le Charisme jusqu'à ce qu'il se lave et se change.

Cadavre. Les aventuriers découvrent dans une ruelle sombre un corps sans vie. S'ils cherchent à en savoir plus, un test de Sagesse (Médecine) leur apprend que la mort est récente. S'ils poussent plus loin leur recherche avec un test d'Intelligence (Investigation), il découvre :

1d4 Cadavre

- 1 Le corps est celui d'une jeune halfeline qui semble s'être taillée les veines. Une lettre est présente à proximité du corps. Elle est adressée à un certain Rico et explique qu'elle ne supportait plus d'avoir été rejetée et avait décidé de mettre fin à ses jours. Outre la lettre, la jeune halfeline portait un collier d'une valeur de 2 po.

1d4 Cadavre

- 2 Le corps est celui d'un homme de la garde municipale. Il semble avoir été tué d'un coup de couteau dans le dos et son visage est figé dans un sentiment de surprise. Il ne porte que sa courte épée et son armure.
- 3 Le corps est celui d'un bandit que l'on a abattu de deux carreaux d'arbalètes. Dans sa poche, les aventuriers trouvent 5 po et un mot taché donnant rendez-vous dans cette ruelle. L'heure de la rencontre n'est pas encore arrivée mais elle est proche.
- 4 Le corps d'une elfe semble pétrifié et, sans l'œil attentif des aventuriers, aurait pu passer pour une simple statue. Il lui manque cependant une chaussure que les aventuriers retrouvent non pétrifiée dans une flaque de sang un peu plus loin.

Pris près d'un cadavre

Les aventuriers en présence d'un cadavre (qu'ils ont soit responsables ou non) ont 10 % de chance d'être surpris par un membre de la garde municipale et, à moins de pouvoir prouver leur innocence, de réussir à s'enfuir ou d'éliminer le garde, ils sont arrêtés et conduits au poste de garde le plus proche.

Si les aventuriers finissent au poste, il se passe 1d12 heures avant qu'ils ne soient finalement libérés soit parce que le véritable meurtrier a été appréhendé, soit que leur culpabilité ne puisse être avérée, soit que la légitime défense a été retenue (en attendant un éventuel jugement). En cas de doute, et si un jugement est prévu les gardes peuvent demander aux aventuriers de rester dans la région.

L'embuscade des gobelins

L'attaque des gobelins

Le matin du quatrième jour, les aventuriers repartent normalement en direction du Nord et des collines d'Alastrie. Comme on leur a indiqué, la route est particulièrement déserte et le voyage se passe sans encombre jusqu'au milieu d'après-midi.

Au détour du sentier, alors que les premières collines encadrent le chemin, les aventuriers aperçoivent deux chevaux morts devant eux. S'ils s'en approchent, ils reconnaissent sans problème les montures d'Orsik et d'Ildar. Les chevaux sont

visiblement morts depuis plusieurs heures et les insectes ont commencé leur office. Plusieurs flèches noires et mal taillées sont encore plantées dans les carcasses.

Certaines des affaires du Nain et de son garde du corps sont encore présentes, notamment un étui à carte, dans lequel il reste une lettre d'Oskar (le message d'Oskar) adressée à son frère, Orsik. Les sacoches de selles ont été volées.

Les aventuriers n'ont cependant pas le temps d'inspecter davantage les dépouilles qu'ils sont attaqués par quatre gobelins, cachés dans les fourrées sur les hauteurs.

Quatre **gobelins** se cachent dans les bois, deux de chaque côté de la route. Ils attendent que quelqu'un approche des corps pour attaquer.

Le combat achevé et avant d'éventuellement suivre la piste gobeline, les aventuriers peuvent avoir besoin de prendre un repos court. Ils peuvent aussi vouloir davantage inspecter les carcasses des montures. À cette occasion, il leur est possible de lire le message d'Oskar.

Le message d'Oskar lu par les aventuriers

Les aventuriers ayant enfin mis la main sur la lettre d'Oskar à son frère, Orsik, peuvent enfin la lire :

« Mon cher frère,
Bourg-Alastrie a connu pas mal de tumultes depuis ton départ et les rumeurs concernant notre découverte se sont amplifiées. Depuis peu, j'ai l'impression d'être suivi de près, si bien que je n'ose sortir du village en attendant ton retour. Je crains que des forces bien plus nombreuses et dangereuses ne cherchent à s'emparer de notre héritage. Il me tarde de te voir revenir. J'espère que tu auras trouvé matériel et renforts à la capitale.

Oskar »

La piste des gobelins

Une fois que les personnages ont vaincu les gobelins, une brève inspection des lieux révèle que cela fait un certain temps que ces créatures utilisent cet endroit pour tendre leurs embuscades. Une piste à demi-dissimulée derrière les taillis du talus nord part de la route et conduit au nord-ouest. Si un personnage réussit un test de Sagesse (Survie) DD 10, il comprend qu'une dizaine de gobelins sont allés et venus le long de cette piste et repère des signes indiquant que deux corps de taille humaine ont été trainés depuis le site de l'embuscade.

Les aventuriers peuvent tout à fait éloigner la charrette de la route et attacher les bœufs pour poursuivre les gobelins.

La piste des gobelins les mène à 7,5 kilomètres de là, à la tanière des Dents-Pointues (voir la section du même nom). Le MJ demande aux joueurs dans quel ordre marchent leurs personnages sur la piste. C'est important car les gobelins ont laissé deux pièges pour décourager les intrus.

Le collet. Au bout d'environ dix minutes de marche, si le groupe avance sur la piste, il passe sur un collet dissimulé. Si les aventuriers sont à l'affût d'un éventuel piège, le personnage qui ouvre la marche repère automatiquement le collet si sa valeur de Sagesse (Perception) passive est de 12 ou plus. Sinon, il doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 12 pour remarquer le piège. S'il ne le voit pas, il le déclenche et doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. S'il échoue, il se retrouve suspendu la tête en bas à 3 mètres du sol. Il est entravé jusqu'à ce que quelqu'un inflige 1 dégât tranchant ou plus à la corde du piège. Si le personnage n'est pas ramené à terre délicatement, il subit 1d6 dégâts contondants suite à la chute qu'il fait.

La fosse. Au bout de dix minutes de marche supplémentaires, les aventuriers arrivent au niveau d'une fosse que les gobelins ont camouflée. Elle fait 1,80 mètre de large pour 3 mètres de profondeur et son « toit » s'effondre dès qu'une créature passe dessus. Le personnage qui ouvre la marche repère automatiquement la fosse si sa valeur de Sagesse (Perception) passive est de 15 ou plus. Sinon, il doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour remarquer la fosse dissimulée. S'il ne la voit pas, il doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sans quoi il tombe dedans et subit 1d6 dégâts contondants. Les parois du piège sont en pente douce et ne nécessitent donc pas de test de caractéristique pour ressortir.

Passage au niveau 2

La fin de l'épisode de l'embuscade des gobelins peut-être le bon moment pour proposer aux joueurs de passer leurs personnages au niveau 2.

La tanière des Dents-Pointues

Adapter les rencontres au niveau 2

Si les PJ ont passé le niveau 2, il peut être intéressant de revoir le niveau de difficulté des rencontres dans la tanière, faire intervenir des renforts en cas de combat trop facile ou limiter la possibilité pour les aventuriers d'avoir recours aux repos courts entre les combats.

Changement de noms

Par souci de cohérence avec le reste de l'aventure mais aussi avec le monde de Valamar, il convient de changer le nom des différents protagonistes présents ou mentionnés dans la tanière des Dents-Pointues (voir la table *Correspondance des noms dans la tanière des Dents-Pointues*).

Correspondance des noms dans la tanière des Dents-Pointues

Nom original dans LMOP	Nom dans le monde de Valamar
Cragmaw	Dents Pointues
Klarg, gobelours et chef des gobelins	Barak
Yeemik, le rival de Klarg	Yorick, rival de Barak
Roi Grol, roi de la tribu des Cragmaw	Roi Gurum
Araignée Noire	L'Étincelle
Le Bouclier au Lion	Le Vert Écu

La caverne

1. L'entrée de la caverne

La piste partant du site de l'embuscade des gobelins mène à l'entrée de la tanière des Dents-Pointues.

Le roncier de la zone 2 est absolument impénétrable si l'on essaie de passer par le côté occidental du ruisseau.

Développements. Les gobelins de la zone 2 sont censés surveiller la zone, mais ils ne sont absolument pas attentifs. (Les gobelins sont souvent paresseux à ce niveau-là.) En revanche, si les personnages font beaucoup de bruit, par exemple en discutant d'une voix forte pour savoir s'il vaut mieux monter le camp, couper les ronces etc., les gobelins de la zone 2 les remarquent et les attaquent à travers le roncier qui leur offre un abri important.

2. L'affût des gobelins

Quand les personnages passent du côté oriental du ruisseau, ils aperçoivent ce qui se trouve derrière le rideau de ronces, dans la zone 2. C'est un poste de garde goblin, bien que les sentinelles qui l'occupent s'ennuient et se montrent fort inattentives.

Deux **gobelins** sont postés ici. S'ils repèrent des intrus dans la zone 1, ils ouvrent le feu avec leurs arcs et tirent à travers le roncier, prenant probablement les personnages par surprise. Si les gobelins ne repèrent pas les aventuriers quand ils se trouvent dans la zone 1, ils les remarquent quand ils traversent le ruisseau à cause des bruits d'éclaboussures et aucun des deux camps n'est surpris.

Des personnages qui se déplacent furtivement ou envoient des éclaireurs discrets ont une chance de surprendre les sentinelles gobelins. Faites faire un test de Dextérité (Discrétion) à tous les personnages qui avancent et opposez les résultats à la valeur de Sagesse (Perception) passive des gobelins pour savoir s'ils sont surpris. Consultez le livret de règles pour obtenir de plus amples informations sur les tests de caractéristique opposés.

Les taillis. Les taillis qui entourent la clairière forment un terrain difficile, mais ne recèlent aucun danger, ils représentent juste une gêne. Ils offrent un abri partiel aux créatures qui attaquent depuis leur sein.

3. Le chenil

Les Dents-Pointues possèdent un chenil pour les loups irascibles qu'ils entraînent au combat.

Trois **loups** sont enchaînés ici. Ils ne peuvent pas atteindre les personnages qui se tiennent sur les marches, mais ils attaquent tous les trois les créatures qui traversent la salle et ne sont pas des gobelins (voir la section Développements). Les gobelins qui occupent les salles voisines ne prêtent aucune attention aux bruits de combat des loups car ces derniers passent leur temps à gronder et essayer de se mordre.

Un personnage qui tente de calmer les loups doit faire un test de Sagesse (Dressage) DD 15. S'il le réussit, les loups le laissent se déplacer dans la salle. S'il leur donne à manger, le DD passe à 10.

La fissure. Une étroite ouverture dans la

paroi orientale mène à une cheminée naturelle qui s'élève sur 9 mètres, jusqu'à la zone 8. Des gravats s'amoncellent à la base de cette fissure, jetés depuis la salle du dessus. Si un personnage tente de monter ou de descendre par la cheminée naturelle, il doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. S'il réussit, il se déplace à la moitié de sa vitesse, vers le haut ou vers le bas de la fissure, comme il le souhaite. Sur un résultat de 6 à 9, il ne progresse pas, mais avec 5 ou moins, il tombe et reçoit 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres de chute et atterrit par terre au pied de la cheminée.

Développements. Si des ennemis provoquent les loups, mais restent hors d'atteinte, ils plongent les animaux dans une telle fureur que ces derniers arrachent le piquet de fer qui les retient. À chaque round que les aventuriers passent en vue des loups, les bêtes tentent un unique test de Force DD 15. Au premier succès, le piquet donne des signes de faiblesse et le DD passe à 10. Au second succès, les loups l'arrachent et il se tord, libérant les chaînes.

Un goblin ou un gobelours peut utiliser son action pour détacher la chaîne d'un loup.

4. Le passage en pente raide

À partir d'ici, un aventurier qui ne dispose pas de la vision dans le noir a besoin de lumière pour voir ce qui l'entoure.

Les personnages qui utilisent de la lumière ou la vision dans le noir pour regarder plus loin dans le passage repèrent le pont de la zone 5.

Un personnage qui distingue le pont de la zone 5 est en mesure de repérer le goblin qui monte la garde dessus, à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) opposé au test de Dextérité (Discrétion) du goblin.

Le goblin remarque automatiquement les aventuriers s'ils portent une lumière ou s'ils ne se montrent pas particulièrement discrets en approchant du point. En revanche, il n'attaque pas, il se faufile discrètement à l'est pour informer ses camarades de la zone 7 qu'il faut déclencher une inondation (voir la section *Une inondation !* de la zone 5). Les aventuriers ne remarquent pas le goblin qui s'en va s'il réussit un test de Dextérité (Discrétion) opposé à la valeur de Sagesse (Perception) passive des personnages susceptibles de le repérer.

Le passage occidental. Ce passage est plein de décombres et monte en pente raide. Considérez-le comme une zone difficile.

La corniche qui sépare les deux escarpements est bien fragile. Si on lui applique un poids supérieur à 50 kilos, elle s'effondre vers l'est. Toute créature présente sur la corniche quand elle s'effondre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Si elle échoue, elle subit 2d6 dégâts contondants, la moitié seulement si elle réussit. Si elle rate son jet, elle tombe à terre.

5. Le passage supérieur

Là où un tunnel en hauteur croise le grand tunnel de la caverne inférieure, les gobelins ont installé un pont d'où monter la garde.

Si les aventuriers n'ont pas repéré le pont en traversant la zone 4, ils l'aperçoivent à présent.

Un **gobelin** monte la garde sur le pont. Comme il se cache, les personnages doivent réussir un test de Sagesse (Perception) opposé à son test de Dextérité (Discrétion). Ce garde est paresseux et inattentif : si les aventuriers n'utilisent pas de lumière, chacun d'eux peut faire un test de Dextérité (Discrétion) contre la valeur de Sagesse (Perception) passive du goblin pour passer sans se faire repérer.

Si le goblin repère les aventuriers, il informe ses compagnons de la zone 7 qu'il faut déclencher une inondation (voir la section *Une inondation !*) puis lance des javelines sur ses ennemis.

Le pont. Ce pont enjambe le passage à 6 mètres au-dessus du ruisseau. On peut gravir les parois de la grotte depuis le passage inférieur pour gagner le pont. Les parois de 6 mètres sont rugueuses mais l'humidité les rend glissantes, il faut donc réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour les gravir. Le pont a une classe d'armure (CA) de 5 et 10 points de vie. Si quelqu'un le réduit à 0 point de vie, il s'effondre. Les créatures présentes sur le pont à cet instant doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sans quoi elles chutent, reçoivent 2d6 dégâts contondants et se retrouvent à terre. Celles qui réussissent leur jet se raccrochent aux restes du pont et doivent grimper en lieu sûr.

Une inondation ! Les grandes mares jumelles de la zone 7 sont équipées de murets que l'on peut faire effondrer pour provoquer une véritable inondation dans le passage principal.

Si la sentinelle gobeline de la zone 5 informe les gobelins de la zone 7 qu'il y a des intrus, ces derniers se mettent en devoir de saboter les murets dès le round suivant. Au round d'après, dès que le décompte de l'initiative arrive au tour des gobelins, un torrent se déverse depuis la zone 7 jusqu'à la zone 1.

L'inondation menace toutes les créatures qui se trouvent dans le tunnel. (Une créature qui se trouve sur le pont de la zone 5 ne court aucun danger, tout comme les créatures qui ont grimpé jusqu'au sommet des parois.) Une créature qui se trouve à 3 mètres ou moins du passage inusité de la zone 4 ou des marches menant à la zone 3 peut tenter un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour éviter de se faire emporter. Une créature incapable de s'éloigner de la trajectoire de l'inondation a droit à un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour s'accrocher à quelque chose. Si elle échoue, elle se retrouve à terre et se fait emporter jusqu'à la zone 1, recevant 1d6 dégâts contondants en chemin.

Les gobelins de la zone 7, peuvent déclencher une seconde inondation en sapant le muret de la deuxième mare, mais ils s'en abstiennent tant que le gobelin du pont ne le leur demande pas. Ce dernier attend de voir si l'inondation a emporté tous les intrus ou non avant de demander à ses camarades de déclencher une seconde inondation.

6. La tanière des gobelins

Les pillards des Dents-Pointues stationnés dans cette tanière utilisent cette zone comme salle commune et comme baraquement.

Six **gobelins** occupent cette grotte et l'un d'eux est un chef doté de 12 points de vie. Les cinq autres sont des gobelins ordinaires qui s'occupent du feu dans la partie inférieure de la grotte (au nord) près de l'entrée du couloir, tandis que le chef se repose dans la partie supérieure (au sud).

Ilidar Reivik, un combattant humain, est retenu prisonnier ici. Il est solidement attaché dans la partie méridionale et les gobelins l'ont tant frappé et tourmenté qu'il est très faible et n'a plus qu'un point de vie. Le chef gobelin, **Yorick**, est le second du détachement gobelin posté dans cette tanière. S'il voit que les personnages prennent l'avantage sur ses gobelins, il attrape

Ilidar et le traîne jusqu'au bord de l'escarpement en criant « Trêve ! Ou l'humain meurt ! »

Yorick veut chasser Barak et prendre sa place de chef. Si les aventuriers acceptent des pourparlers, le gobelin tente de les convaincre de tuer Barak, dans la zone 8, en promettant de libérer Ilidar s'ils lui ramènent la tête du gobelours. Ilidar, complètement groggy, les avertit qu'il ne faut pas faire confiance au gobelin et il a raison. Si les aventuriers acceptent son offre, il essaye de leur extorquer une belle rançon en échange d'Ilidar, même une fois qu'ils ont rempli leur part du marché.

Si les aventuriers refusent la trêve, Yorick lance Ilidar au bas de l'escarpement, ce qui lui inflige 1d6 dégâts contondants et suffit à le faire passer à 0 point de vie. Des personnages particulièrement réactifs peuvent tenter de le stabiliser avant qu'il ne décède.

Sauver Ilidar. Si les aventuriers sauvent Ilidar et l'interroge ensuite, il fournit des informations utiles aux aventuriers :

- Les deux frères Toorun ont découvert dans leurs archives des informations concernant la mine des Pierre-de-Sel qui appartenaient à leurs ancêtres. Parmi les papiers découverts, plusieurs lettres mentionnaient les légendes qui entouraient la mine ainsi qu'un dessin indiquant une galerie d'aération absente des plans et autres documents officiels. La galerie existe bien et permet de descendre dans la vieille mine.

- Barak, le gobelours qui dirige cette bande de gobelins, a reçu l'ordre d'enlever Orsik. Ilidar a entendu les gobelins dire que l'Étincelle avait ordonné qu'on lui amène le nain, en revanche, il ignore qui est l'Étincelle ou ce qu'elle est.

- Orsik avait une carte indiquant l'emplacement de la Mine, mais les gobelins l'ont prise quand ils l'ont capturé. Ilidar pense que Barak a envoyé la carte et son propriétaire au chef des Dents-Pointues, en un lieu appelé le château des Dents-Pointues. Ilidar ignore où cela se trouve mais il pense que quelqu'un devrait le savoir à Bourg-Alastrie. (L'homme n'y pense pas, mais il est possible de convaincre un prisonnier gobelin de révéler l'emplacement du château.

- Ilidar a un contact à Bourg-Alastrie, un ancien compagnon d'arme, nommé Arno Drakon. Ce dernier s'est rendu au village il y a deux mois pour régler des problèmes liés à

des attaques d'orcs mais il n'a pas donné signe de vie depuis. Ilidar annonce aux aventuriers qu'il compte continuer sa route jusqu'à Bourg-Alastrie, étant donné que c'est la ville la plus proche. Il leur offre 50 po s'ils l'escortent jusque-là. Bien qu'il n'ait pas d'argent sur lui, il bénéficiera d'un prêt pour les payer dans la journée qui suivra leur arrivée au village. Mais avant cela, il espère qu'ils mettront un terme aux méfaits des gobelins en nettoyant les cavernes.

Développements. Si les aventuriers sauvent Ilidar et le soignent, il reste avec eux mais il désire gagner Bourg-Alastrie aussi rapidement que possible. Il n'a plus ni arme ni armure (son équipement a été apporté au château des Dents-Pointues), mais il peut récupérer une épée courte sur un goblin vaincu ou manier une arme qu'un personnage lui prête.

Trésor. Yorick possède une bourse contenant trois dents en or (1 po chacune) et 15 pa.

7. Les mares jumelles

Trois **gobelins** montent la garde ici. Si celui de la zone 5 a repéré les aventuriers et les a avertis de leur présence, ils s'attendent à avoir des ennuis. Le bruit de la cascade empêche les créatures de la zone 8 d'entendre si un combat éclate ici et inversement, c'est pourquoi, s'il y a une bataille ici, l'un des gobelins s'enfuit immédiatement vers la zone 8 pour avertir Barak.

La digue de pierre. Les gobelins ont construit des digues rudimentaires pour contrôler le cours d'eau qui traverse les cavernes. Si la sentinelle gobeline de la zone 5 a demandé aux gobelins de cette pièce de provoquer une inondation, l'une des mares est vide, ou bien les deux, et le ruisseau coule librement.

8. La grotte de Barak

Le chef des gobelinoïdes insiste pour garder le gros du butin des pillards dans sa caverne, toutes les marchandises que les Dents-Pointues ont récoltées en attaquant des caravanes se trouvent donc ici. **Barak le gobelours** partage cette caverne avec son animal de compagnie efflanqué, **un loup nommé Éventreur**, et **deux gobelins**. Le gobelours se berce de rêves de grandeurs et se prend pour un puissant chef de guerre qui entame tout juste sa carrière de conquérant. Il n'a pas toute sa tête et parle de lui

à la troisième personne (« Qui ose défier Barak ? » ou « Barak se fera un trône avec vos os, petits êtres ! »). Les gobelins placés sous ses ordres n'apprécient guère sa tyrannie.

La fosse à feu. Les braises rougeoyantes de la fosse à feu infligent 1 dégât de feu à toute créature qui pénètre dans la fosse ou 1d6 dégâts de feu à celles qui y tombent à terre. Une créature ne peut subir chaque type de dégâts qu'une seule fois par round.

La cheminée naturelle. Une niche du mur occidental forme la sortie d'une cheminée naturelle qui descend sur 9 mètres, jusqu'à la zone 3.

Les réserves. Les piles de sacs et de caisses offrent un abri partiel aux créatures qui se cachent derrière ou se battent depuis le couvert qu'elles offrent. La plupart sont marquées d'un bouclier vert, le symbole des marchandises du Vert Écu, un magasin de Bourg-Alastrie. Un coffre au trésor déverrouillé se cache parmi les provisions. Il appartient à Barak (voir la section Le trésor). Les aventuriers le découvrent automatiquement s'ils fouillent parmi les caisses.

Développements. Si les gobelins de la zone 7 ont averti Barak que des intrus attaquent la tanière, il se cache derrière des stalagmites en compagnie de son loup tandis que les gobelins se mettent à couvert derrière des caisses de marchandises dans l'espoir de prendre les personnages dans une embuscade quand ils entreront dans la grotte. Si Barak et ses acolytes ignorent que les aventuriers ont envahi leur domaine, ces derniers ont de grandes chances de les prendre par surprise. Pour cela, le plus simple consiste à grimper par la cheminée naturelle de la zone 3 car Barak ne s'attend absolument pas à essuyer une attaque venant de là. Si le loup se fait tuer, Barak tente de descendre par la cheminée naturelle pour gagner la zone 3 et fuir les cavernes.

Trésor. Les marchandises volées prennent beaucoup de place et les aventuriers auront besoin d'une charrette pour les transporter. S'ils les ramènent au Vert Écu, à Bourg-Alastrie, ils recevront une récompense de 50 po et gagneront l'amitié d'Éline Grandvert, la propriétaire. En plus des marchandises volées, Barak possède un coffre au trésor contenant 600 pc, 110 pa, deux potions de soins et une statuette de jade

représentent une grenouille avec de petits orbes dorés en guise d'yeux (40 po). La statuette est si petite qu'elle tient dans une poche ou une bourse.

DEUXIÈME PARTIE : LA LIBÉRATION DE BOURG-ALASTRIE

Présentation du bourg

Bourg-Alastrie est une ancienne ville minière spécialisée dans l'extraction des minerais de sel. Elle se situe au fond d'un val peu profond entouré du Nord-Est au Sud par les collines d'Alastrie. Au Nord et à l'Ouest, la bourgade est délimitée par des bois entretenus par les quelques bucherons de la cité et dans lesquels on vient chasser.

La ville s'est construite autour de différents petits îlots d'habitations. Au centre, on retrouve l'hôtel de ville, un grand bâtiment qui rappelle la splendeur passée de la ville mais dont les vastes pièces ne trouvent plus guère d'utilité aujourd'hui, si ce n'est à archiver toute la paperasse vieillie. Les autres îlots abritent les habitations dont certaines sont abandonnées voire en ruines depuis le déclin de l'activité minière mais aussi les quelques boutiques de la cité, notamment une échoppe de fournitures générales et une petite armurerie qui équipe essentiellement les locaux. On y trouve aussi une auberge et une taverne.

La rue principale traverse la ville d'ouest en

est, en direction des collines et du manoir des Pierre-de-Sel qui est installé en hauteur. Les Pierre-de-Sel étaient autrefois les propriétaires de la plus riche mine de sel de toute la région et ont continué à illuminer la ville de leur faste des années après le déclin de l'exploitation. Le manoir est toujours juché sur ses hauteurs mais il est depuis longtemps abandonné et en partie en ruines. Non loin de la propriété, on peut encore repérer l'entrée effondrée dans d'étranges circonstances de la fameuse mine.

En périphérie de la bourgade, plusieurs fermes se sont installées et leurs propriétaires cultivent ce qu'il faut de céréales et de légumes pour nourrir la ville. Un moulin, reconstruit depuis peu, est aussi visible à l'entrée ouest. À l'abri des contreforts des collines, au nord-est du village a été construit un petit sanctuaire à Vindur dont les origines demeurent floues ainsi qu'une petite chapelle au centre du cimetière de la cité. Plus récemment, et non loin de la nécropole, une église masdarienne a aussi vu le jour.

Les habitants de la cité, soit environ 200 âmes, y sont pour la plupart nés et se connaissent tous.

D'origines très diverses – nains, demi-elfes, humains et gnomes notamment – les différents membres de la communauté vivent en bonne société mais ont peu de lien avec l'extérieur. Les cités de Tenestry et de Lestrey, qui étaient les plus proches, sont totalement abandonnées depuis des décennies et peu de voyageurs s'aventurent sur le sentier d'Alastrie depuis la Seconde Horde Sauvage.

Pour autant, les derniers mois ont été animés pour les Alastriens. Plusieurs incursions orques ont été repérées dans les environs et une missive a d'ailleurs été envoyée à Port-Royal pour en avertir les autorités. Toutefois, face à l'absence de réponse, le maire Helbelin a confié la tâche de sécuriser la ville et les environs à un petit groupe de mercenaires, la Flamme Grise, qui en a profité pour contrôler toute la ville pour terrifier les habitants et s'enrichir à leurs dépens à travers l'application de différentes taxes. Par ailleurs, depuis peu, deux frères nains originaires de Port-Royal s'intéressent de manière insistante à l'héritage des Pierre-de-Sel (consultation des archives à l'hôtel de ville, exploration du manoir et des environs). Suffisamment pour que de vieilles rumeurs concernant l'ancienne mine ressurgissent dans la cité. Enfin, plusieurs habitants ont disparu au cours des jours précédant l'arrivée des aventuriers.

Plutôt froids et réservés à l'égard des visiteurs, les habitants de Bourg-Alastrie accueillent d'abord froidement les aventuriers qui arrivent dans la bourgade. Lorsque ceux-ci s'avèrent relativement robustes, ils n'hésitent pas à leur parler des différents problèmes qui les occupent mais restent toujours discrets sur les questions qui entourent le manoir et la mine des Pierre-de-Sel. Quelques individualités voient pourtant l'arrivée des héros comme une chance de résoudre leurs différentes difficultés et n'hésitent pas à leur demander quelques menus services.

L'auberge de la Pierre Blanche

Les aventuriers qui souhaitent séjourner quelques temps à Bourg-Alastrie font escale à l'auberge de la Pierre Blanche. Qu'on leur ait conseillé de s'y arrêter ou qu'ils cherchent un endroit où passer la nuit, ils n'ont, en effet, guère le choix, l'établissement étant le seul à proposer des chambres à des lieux à la ronde. Situé dans la

partie nord de la ville, l'établissement appartient à Auguste Blanchepierre et doit autant son nom à celui de son propriétaire qu'au passé minier de la ville.

Auguste Blanchepierre est un homme dans la fleur de l'âge, plutôt accueillant qui gère l'auberge avec sa femme, Ondine (moins accueillante) et leurs jumeaux Earl et Robb. D'un tempérament simple et bon enfant, il discute volontiers avec les clients et rapporte à qui veut l'entendre qu'il n'aime pas la présence des hommes de la Flamme Grise dans le secteur. Ces derniers ne sont d'ailleurs pas les bienvenus dans son établissement mais il ne peut s'opposer à leurs visites « de contrôle » régulières.

L'établissement est d'un confort modeste et les prix pratiqués y sont tout à fait classiques : 5 pa la chambre (un lit double, petit-déjeuner compris) et 3 pa le repas. Pour ceux qui souhaitent séjourner plus longtemps, le patron est arrangeant et demande 5 po la semaine pour la chambre et les repas et rations.

Une partie des habitants de Bourg-Alastrie a aussi l'habitude de s'y retrouver après la journée de travail. Les habitués sont globalement critiques à l'égard de la présence de la Flamme Grise en villes. Les partisans de ce groupe de mercenaires se retrouvant davantage dans la taverne du Sanglier Chancelant.

Rumeurs et discussions de comptoir.

Auguste Blanchepierre. 100 % de chance de le rencontrer à l'auberge. Il en faut peu pour faire parler l'aubergiste des différents tracs que connaît la cité. Tout semble mauvais pour ses affaires : les incursions orques qui vont effrayer les rares voyageurs à encore oser parcourir les collines d'Alastrie, l'incapacité du maire Helbelin à faire face à cette crise et son erreur d'avoir confié la sécurité de la ville aux mercenaires de la Flamme Grise et les disparitions incessantes des derniers jours. Il invite les aventuriers à prendre contact avec le maire afin de lui proposer leurs services. Selon lui, Helbelin est totalement dépassé par les événements mais n'a pas mauvais fond et il est conscient d'avoir fait un mauvais choix. Si des aventuriers pouvaient régler à la fois le problème orc et ensuite chasser la Flamme Grise, ils seraient chichement récompensés. Quiconque entend la discussion met tout de même en garde

les aventuriers : les mercenaires sont nombreux et bien armés. Lorsqu'il connaît un peu mieux les aventuriers, Auguste leur promet 100 po s'ils se débarrassent de la Flamme Grise, notamment en liquidant leur chef.

Le grand Rick. 95 % de chance de le rencontrer à l'auberge. Le grand Rick est un habitué de la Pierre Blanche : il y dépense quotidiennement sa solde d'aide de ferme, en dîner et en boisson. Célibataire et quelque peu simplet, il ne dit jamais non à une partie de dés ou à un verre. Il se plaint souvent des mauvaises récoltes et s'inquiète de la disparition du petit Eli Blancheronce, le fils d'une halfeline fermière de Bourg-Alastrie.

Ondine Blanchepierre. 95 % de chance de la rencontrer à l'auberge. La femme de l'aubergiste est plutôt froide et silencieuse. Elle jette des regards assassins aux clients trop bruyants et n'hésite pas à les menacer de dénonciation calomnieuse auprès des mercenaires de la Flamme Grise. Elle répète aux clients trop éméchés qu'ils finiront assassiner par la Flamme Grise comme Thel, le boucher du village, la semaine précédente. Celui-ci avait tenu tête aux mercenaires qui étaient entrés dans sa boutique pour reluquer sa femme mais a été battu à mort dans la rue, devant les yeux des autres habitants. Depuis sa femme, Mirna, et son fils, Edgar, apprenti boucher, ont disparu.

Karl, le gardien du cimetière. 80 % de chance de le rencontrer à l'auberge. Karl est gnome d'une cinquantaine d'années qui est chargé de garder le cimetière de la cité. Ses journées oscillent entre entretien des tombes et des allées de la nécropole, organisation d'enterrement, commérages et parties de dés dans les tavernes. Longtemps client du Sanglier Chancelant, il a changé de point de chute depuis que la taverne est devenue la deuxième demeure des hommes de la Flamme Grise. Plutôt taciturne, il se fait plus bavard après quelques verres ou quelques parties. Karl a des vues sur Sœur Sariel, la prêtresse de Vindur qui officie non loin du cimetière. À force de l'épier, il est capable de relater chacun de ses faits et gestes et s'inquiètent de l'avoir vu partir quelques jours et de revenir blessée une semaine plus tôt. Il n'a pas osé lui demander ce qu'elle avait.

Earl et Robb Blanchepierre. 60 % de chance de les rencontrer à l'auberge. Les jumeaux de l'aubergiste sont d'inarrêtables farceurs qui

aiment pousser à bout leur mère. Leur dernière trouvaille : trouver un moyen d'entrer dans la maison hantée pour en faire sortir les créatures cachées et terroriser tout le quartier. Ils cherchent d'éventuels compagnons d'aventure pour y débusquer les esprits malgré les remontrances et les inquiétudes de leur mère. Si on les interroge sur Eli Blancheronce, les jumeaux le décrivent comme un bon ami à eux mais un peu trop vantard. Ils précisent notamment qu'il se vantait d'avoir trouvé l'entrée secrète du repaire de la Flamme Grise mais qu'il connaît bien toutes les cachettes des alentours.

Edgar, chef des bûcherons. 50 % de chance de le rencontrer à l'auberge. Fort gaillard, Edgar est le chef des bûcherons de Bourg-Alastrie. Il renseigne volontiers les aventuriers et leur apprend qu'un homme pourrait sans doute les aider en cas de grabuge : Valadril, un elfe vétéran des combats contre la Seconde Horde Sauvage. Il habite une maisonnette non loin de l'auberge, impossible à manquer car il entretient une magnifique roseraie à l'extérieur. Par ailleurs, il apprend aussi aux autres habitués de l'auberge qu'il a remarqué une étrange agitation près de l'ancien sanctuaire de Myrkür, au milieu des bois, non loin de l'endroit où il est en train de réaliser des coupes.

Autres bribes et informations. Parmi les autres informations que peuvent glaner les aventuriers, les plus importantes sont les suivantes :

- on a bien vu un envoyé de Port-Royal arriver il y a plusieurs mois pour régler le problème orc et il s'appelait bien Arno Drakon. Il a loué une maison non loin de l'auberge mais on ne l'a pas revu depuis ;
- les hommes de la Flamme Grise saignent, aux sens propre et figuré, les habitants de la bourgade et ils aiment dépenser leur argent mal-gagné à la taverne du Sanglier Chancelant ;
- il se trame des choses du côté de la Mine des Pierre-de-Sel mais on ne parle pas de la Mine, surtout pas aux étrangers ;
- le repaire de la Flamme Grise se situe près ou dans le manoir des Pierre-de-Sel mais personne n'ose s'y aventurer. On dit aussi que la nuit, on entend des personnes hurler dans cette direction – des prisonniers peut-être ? ;
- on ignore qui dirige la Flamme Grise mais

les mercenaires le surnomment Bâton Gris ;

- on raconte qu'Auguste Blanchepierre se verrait bien maire à la place de ce pauvre cordonnier Helbelin.

Ilidar, après la nouvelle de la disparition d'Arno Drakon

Si Ilidar est toujours vivant, il a accompagné les aventuriers jusque Bourg-Alastrie et leur a conseillé de séjourner à l'auberge de la Pierre Blanche. Cependant, lorsqu'il apprend la disparition de son ami Arno Drakon, il décide de fouiller sa maison – éventuellement avec l'aide des aventuriers – mais n'y trouve rien de pertinent.

Il décide alors de repartir à Port-Royal pour en informer les autorités. Il confie toutefois aux aventuriers la mission de retrouver Orsik Toorun qui est enfermé au château des Dents-Pointues.

La taverne du Sanglier Chancelant

La taverne du Sanglier Chancelant est le second établissement de boisson de la cité. Plus abordable et bien plus délabré que l'auberge de la Pierre Blanche, elle accueille les ivrognes les plus notoires et les habitants les plus pauvres de la ville. Depuis plusieurs semaines, les mercenaires de la Flamme Grise viennent également y passer du bon temps.

S'il vient l'envie aux aventuriers de s'y rendre malgré les nombreuses dissuasions, les mercenaires perçoivent cette intrusion comme une agression (se reporter alors à la section *Attiser la Flamme Grise*).

L'hôtel de ville et le maire Helbelin

L'hôtel de ville est une grande bâtisse en pierres qui témoigne du riche passé de Bourg-Alastrie. Sur la porte est placardée une affiche annonçant : « Recherche courageux aventuriers pour s'occuper du problème orc dans les collines. Belle récompense. Se renseigner auprès du maire. ».

Seul le rez-de-chaussée de l'hôtel de ville demeure encore en service, l'étage n'étant utilisé que pour stocker les archives. Aucun employé ne travaille encore dans l'administration municipale et le bâtiment n'est ouvert que lors de la présence du maire, Harlen Helbelin.

Le maire est un homme d'une cinquantaine d'années, cordonnier de métier et élu depuis quelques années à la tête de la bourgade. Le pauvre homme est cependant peu inspiré dans ces fonctions et s'est montré totalement dépassé

face aux raids orcs dans la région. Aussi, lorsque la Flamme Grise a proposé ses services, il a accueilli les mercenaires les bras ouverts. Depuis qu'ils ont pris le contrôle effectif de la ville, le maire Helbelin est resté très en retrait. Il n'a cependant un mauvais fond et vit mal la domination de la Flamme Grise.

Si les aventuriers viennent lui parler de cette situation, il ne nie pas en être à l'origine, ni avoir été dépassé mais ne cache pas non plus qu'il est désolé de la situation. Il ne s'opposera pas à une intervention externe à l'encontre de la Flamme Grise à condition de ne pas être impliqué.

Si les aventuriers viennent à l'interroger sur les activités des frères Toorun, le maire leur apprend que l'un des frères est venu à plusieurs reprises consulter les archives de la ville. Il les informe également que les deux frères étaient à la recherche d'une autre entrée à la mine des Pierre-de-Sel et qu'ils semblaient être en possession de documents précis et authentiques. En fonction de la confiance qu'il accorde aux aventuriers, il peut accepter de raconter l'histoire de la mine et des Pierre-de-Sel ainsi que des rumeurs qui ont circulé sur une éventuelle découverte dans les profondeurs (il refusera d'en parler lors d'une première rencontre mais peut se montrer plus bavard si les aventuriers s'occupent des orcs de collines).

Concernant, la présence d'orcs dans les collines environnantes, il rappelle si besoin aux aventuriers l'histoire de la Seconde Horde Sauvage et leur apprend que des incursions orques sont de plus en plus régulières dans la région. Il précise aussi qu'un petit groupe d'orcs semble s'être installé sur une corniche dans les environs de la ville abandonnée de Tenestry. Il promet 50 po par paire de crocs d'orc rapportée.

Aux marchandises d'Olsen

Les marchandises d'Olsen est le magasin de fournitures générales de Bourg-Alastrie. Il est tenu par Brie Olsen, une humaine qui gère seule son magasin.

C'est jusque chez elle que les aventuriers doivent escorter le chariot d'Orsik Toorun. En échange, ils reçoivent la somme promise par le nain. Si les aventuriers ont déjà reçu une partie de leur salaire, Brie n'est pas au courant et ne rechigne pas à payer 5 po par tête. Si les

aventuriers posent des questions sur Orsik, elle leur explique ne pas bien le connaître mais précise que le nain lui avait confié une petite bourse afin de l'avancer le montant de ses futurs achats.

Brie Olsen vend à prix normal la plupart des produits de base, utiles à des aventuriers ou à des habitants de la région.

Le Vert Écu

Le *Vert Écu* est une petite armurerie tenue par une femme gnome qui répond au nom d'Éline Grandvert. Elle permet aux chasseurs et aux garde-forestiers de la région de se réapprovisionner en munitions et d'acquérir la plupart des armes courantes. Il est cependant rare de voir sur ses étagères des armes trop sophistiquées ou des armes de guerre. En revanche, elle est particulièrement fournie en pièges divers. Les tarifs y sont classiques.

La maison abandonnée d'Arno Drakon

Pour aider Ilidar dans sa recherche de son ancien camarade, les aventuriers peuvent chercher à visiter voire fouiller la maison louée par Arno Drakon. La porte de la demeure n'est pas fermée à clef et l'intérieur, sans être sens dessus-dessous, est en désordre.

En cherchant un peu, les aventuriers tomberont sur plusieurs éléments qui peuvent les intéresser, en particulier une carte de Bourg-Alastrie (à l'époque de son âge d'or). Ils peuvent aussi mettre la main sur le journal d'Arno Drakon. La dernière page inscrite remonte à plusieurs semaines et on peut y lire quelques remarques concernant la présence d'orcs dans les collines. Quelques-unes des pages qui suivaient ont été déchirées. Il n'est pas impossible que les aventuriers trouvent aussi une potion de guérison dans les affaires laissées par l'ancien militaire.

La roseraie de Valadril Meliamne et la maison de Tom Petitonneau

Située au Nord du bourg, la maison de Valadril Meliamne n'a rien d'extraordinaire. Son jardin, composée d'une grande roseraie, vaut cependant le coup d'œil. Fleuri toute l'année, ils se composent de nombreuses essences de roses différentes que le vieux demi-elfe Valadril

connaît comme personne. Intarissable sur le sujet, il apprendra volontiers que cette passion pour le jardinage lui permet d'oublier un peu les atroces guerres qu'il a mené. Il est aussi très préoccupé par la disparition de son voisin et ami, Tom Petitonneau, un vieil halfelin qui était auparavant garde-forestier de la cité.

En fouillant la maison de Petitonneau (fermée à clef), les aventuriers tomberont sur une vieille carte tracée hâtivement à la main et indiquant l'emplacement d'une cavité karstique que les gens de la région appelaient autrefois le trou aux diables. Plusieurs notes de Petitonneau accompagnent la carte. En les lisant, les aventuriers apprennent qu'elles font état d'un possible trésor enfoui dans le gouffre.

Le sanctuaire de Vindur et la prêtresse Sariel

Le sanctuaire de Vindur est un petit espace sacré qui se trouve au nord-est de la ville, non loin du cimetière. Ancien, le sanctuaire se compose d'un jardin au centre duquel un grand chêne semble monter vers les cieux. C'est au pied de celui-ci que sont déposées les offrandes au dieu des Vents ainsi que les messages qu'il doit transmettre en tant que patron des messagers. Le sanctuaire est gardé par Sœur Sariel, une prêtresse elfe dévouée.

L'ordre auquel elle appartient lui a demandé de trouver une banshie nommée Sidhe qui vit dans la forêt de Grishêtre. Cette dernière aurait des pouvoirs de divination et serait en mesure d'apprendre à la prêtresse la localisation d'un ouvrage rare, le *Drakonomicon*. Sœur Sariel a échoué et est revenue blessée de son entrevue avec la banshie. Elle ne sait pas pourquoi son ordre désire retrouver ce livre mais demande aux aventuriers de tenter leur chance. Elle indique la localisation de l'autel de Sidhe.

Elle confie aux aventuriers un petit peigne de nacre d'une valeur de 50 po comme don pour la banshie.

La ferme des Blancheronce

Au sud-est de Bourg-Alastrie se trouve la ferme des Blancheronce, non loin du chemin menant à l'ancienne mine des Pierre-de-Sel. Veuve, l'halfeline Elma Blancheronce tente

tant bien que mal d'élever son jeune fils, Eli, et de cultiver les quelques lopins de terre que lui a laissé son défunt mari. Le jeune Eli est un halfelin plein de fougue et un peu trop fouinard : il se vante depuis quelques temps de filer les mercenaires de la Flamme Grise et de connaître l'entrée de leur repaire.

Le manoir des Pierre-de-Sel

À l'ouest de la ville, sur les premières hauteurs des collines, se dressent les ruines du manoir des Pierre-de-Sel. Auparavant famille la plus riche de la région, les Pierre-de-Sel étaient originaires du Protectorat nain. Ils avaient cependant quitté leur montagne pour prospérer dans le commerce et s'étaient d'abord installés dans la capitale du nord de l'empire valmyrien avant que l'un des fils n'acquiert une concession pour l'exploitation du sel dans les collines d'Alastrie. La famille fit rapidement fortune au même titre que les autres exploitants de la région. Bientôt cependant, les nains commencèrent à dépenser sans compter affichant toujours plus leur richesse, y compris après le déclin de l'exploitation saline. De nombreuses rumeurs coururent alors à leur sujet et le dernier Pierre-de-Sel s'emmena dans sa mine alors qu'une révolte grondait dans la cité. Il fit sauter l'entrée de la mine et disparut.

Depuis le manoir a largement été pillé et tous les biens de valeurs sont passés aux mains des ancêtres des habitants actuels de Bourg-Alastrie. Désormais, la bâtisse accueille les jeunes gens en mal de frissons pour qui il est presque devenu un rituel de s'y aventurer. À l'intérieur, la végétation a repris en partie ses droits et s'il n'est pas difficile de visiter le rez-de-chaussée, s'aventurer à l'étage est bien plus périlleux. Une trappe de la cuisine permet d'accéder aux caves du manoir. C'est là que la Flamme Grise a élu domicile.

Autres lieux à découvrir

Le change des mineurs. Abandonné, le change des mineurs permettait autrefois aux mineurs de peser le fruit de leur travail et de l'échanger contre leur salaire journalier. Une petite salle à l'arrière permettait aussi aux hommes de se changer. Le bâtiment est aujourd'hui fermé à clé mais il n'y a rien d'intéressant à trouver à l'intérieur.

L'entrée effondrée de la mine. Les aventuriers peuvent être tentés d'aller jeter un œil à l'ancienne entrée de la mine. Totalement effondré, le passage qui permettait d'y entrer est désormais recouvert de végétation. Malgré tout, les villageois le surveillent toujours du coin de l'œil, d'autant plus depuis quelques temps et l'arrivée de nouveaux voyageurs.

La maison hantée. Une des maisons abandonnées du centre du village a la réputation d'être hantée. La nuit d'étranges cris se font, en effet, entendre de l'intérieur tandis que la journée, les jeunes habitants se lancent le défi d'y entrer. En réalité, une **goule** sévit au rez-de-chaussée et une **ombre** a élu domicile à l'étage.

Attiser la Flamme Grise

Démarrer la confrontation

Après une ou deux journées à Bourg-Alastrie, les aventuriers devraient avoir affaire avec des **mercenaires de la Flamme Grise**. La rencontre et la confrontation peuvent se dérouler de différentes manières :

- Après avoir parlé à quelques PNJ, les aventuriers décident de défier les mercenaires à la taverne du Sanglier Chancelant ;
- Les aventuriers décident d'explorer le manoir Pierre-de-Sel. Si c'est le cas, se référer à la section suivante « *Éteindre la flamme grise* » ;
- Si les aventuriers ne s'intéressent pas à la flamme grise, un groupe de mercenaires vient leur chercher querelle dans la rue ou à l'auberge de la Pierre Blanche.

La rencontre débute par un échange houleux de remarques déplacées, d'insultes et de provocations en tout genre. Si au bout de deux rounds, les aventuriers n'attaquent pas, ce sont les mercenaires qui s'en chargent.

Aucun des deux camps n'est surpris car il était évident qu'un combat allait éclater.

Le groupe adverse se compose de **quatre mercenaires de la Flamme Grise**. Si les aventuriers triomphent de trois d'entre eux, le dernier s'enfuit en direction du manoir des Pierre-de-Sel.

Développements. Si les aventuriers capturent ou charment un mercenaire, ce dernier peut leur révéler des informations capitales. Le maire Helbelin refuse de garder des mercenaires

prisonniers à moins que tout le gang ne soit vaincu, cependant les personnages devraient pouvoir le persuader, en l'intimidant au besoin, de garder leurs prisonniers au secret pendant quelques jours au moins.

Si les aventuriers tuent les mercenaires, la plupart des villageois leur en sont reconnaissants à une exception : le bourgmestre qui craint les représailles du reste de l'organisation. Helbelin ne punit pas les aventuriers, mais les prévient qu'ils ne doivent plus causer d'ennuis.

Éteindre la Flamme Grise

Le repaire de la Flamme Grise

L'exploration du manoir des Pierre-de-Sel conduit à la découverte des caves occupées de la bâtisse et à une confrontation entre les mercenaires de la Flamme Grise et les aventuriers. Cette confrontation, en cas de réussite, s'achève par la mise hors d'état de nuire de toute la bande et par l'arrestation (ou la mort) du chef de la bande, Bâton Gris.

Disposition générale

Le repaire se compose de salles souterraines de belle facture, avec des sols dallés de pierre et des murs en pierre de taille. La partie occidentale du complexe est plus basse que la partie orientale, des marches menant de l'une à l'autre.

Les plafonds. Sauf indication contraire, les passages et les salles ont des plafonds de 3 mètre de haut.

Les portes. Toutes les portes sont en bois, avec des poignées, des charnières et des verrous intégrés métalliques. Elles ne sont pas verrouillées, à moins que le texte n'affirme le contraire. Arno Drakon (zone 12) et un gobelours du nom de Mosk (zone 9) possèdent tous deux une clef de fer qui correspond à toutes les portes du complexe. Les aventuriers peuvent crocheter une porte à condition de disposer d'outils de voleurs et de réussir un test de Dextérité DD 10. Ils peuvent aussi enfoncer une porte en réussissant un test de Force DD 20.

Les portes secrètes. Un « S » sur la carte du repaire indique l'emplacement d'une porte dérobée. Ces portes sont faites de pierre et se fondent dans les murs. Pour repérer une telle

porte en se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, il faut disposer d'une valeur de Sagesse (Perception) passive de 15 ou plus. En revanche, si un personnage examine activement les murs, il la découvre avec un test de Sagesse (Perception) ou Intelligence (Investigation) DD 10. Les portes secrètes s'ouvrent sur des gonds de fer dissimulés et ne sont pas verrouillées.

La lumière. La plupart des zones sont éclairées par la lumière vive de lampes à huile fichées dans des appliques murales. Les mercenaires refont le plein d'huile au bout de quelques heures, quand le besoin s'en fait sentir.

Les informations des mercenaires de la Flamme Grise

S'ils sont interrogés, les mercenaires de la flamme grise peuvent fournir les informations suivantes :

- Le chef de la Flamme Grise est un magicien humain se faisant connaître sous le nom de Bâton Gris (mais seuls Arno Drakon et L'Étincelle connaissent la véritable identité de Bâton Gris) ;
- Un mystérieux individu appelé L'Étincelle a engagé la Flamme Grise pour espionner les Toorun et intimider les villageois mais les mercenaires ignorent pourquoi ;
- L'Étincelle a envoyé trois gobelours pour prêter main forte aux mercenaires (ils sont dans la zone 9, accompagnés d'un gobelin) ;
- Un « monstre à un œil » (le nothic) garde la partie inférieure du complexe ;
- Deux villageois sont retenus prisonniers par des mercenaires, près des cryptes hantées par trois squelettes. Il s'agit de Mirna et Edgar, la femme et le fils du boucher battu à mort quelques jours plus tôt. Libérer Mirna permet d'entendre parler de l'héritage de Mirna, ce qui peut conduire les aventuriers jusqu'à Lestrey.

1. Les caves

Si les personnages explorent le manoir, ils le trouvent désert, en revanche, de nombreuses empreintes mènent à un escalier de pierre situé dans les ruines d'une grande cuisine. Au pied des marches, il y a une porte non-verrouillée qui ouvre sur une cave.

La porte ouvre sur un palier d'un mètre cinquante de large, à quatre mètres cinquante au-dessus d'une vaste cave à laquelle on accède par deux volées de marches de pierre. Une porte se trouve sous l'escalier nord. Une grande citerne de pierre occupe le mur occidental de cette pièce aux murs tapissés de tonneaux et de fûts.

Cette salle semble être une vaste zone de stockage, exactement comme on s'attend à en trouver dans les sous-sols d'un vieux manoir.

Comme la Flamme Grise veut garder le secret sur sa base d'opération, rien ici ne trahit sa présence, en dehors des tonneaux remplis de provisions. Ces tonneaux contiennent du porc et du bœuf en salaison, de la farine, du sucre, des pommes et de la bière. Si les aventuriers se mettent en devoir de déplacer les tonneaux pour les fouiller minutieusement, leur activité fort bruyante attire l'attention des mercenaires de la zone 2.

La citerne. Ce réservoir rectangulaire est propre et rempli d'eau fraîche et potable. Il fait 3 mètres de profondeur, mais son rebord se situe à seulement soixante centimètres du sol (le fond se trouve donc à 2,40 mètres sous le dallage). Il se remplit à l'aide de tuyaux de drainage installés sur le toit du vieux manoir. Une sacoche étanche est attachée à une corde immergée fixée à la paroi sud de la citerne, à une soixantaine de centimètres sous la surface. Les aventuriers ne la voient pas depuis la surface, mais peuvent la trouver en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Ils la repèrent automatiquement s'ils fouillent la citerne avec une perche ou plongent dedans. Cette sacoche renferme des objets de valeurs (voir la section *Le trésor*).

La porte secrète. La porte secrète se trouve dans le mur sud-ouest.

Développements. Il n'y a ni monstre ni scélérat dans cette pièce, mais les mercenaires de la zone 2 entendent les aventuriers s'ils font trop de bruit. Dans ce cas, ils se glissent dans la salle et bénéficient de l'effet de surprise si les personnages ne les entendent pas arriver. Si les mercenaires se battent ici et que deux d'entre eux sont mis hors de combat, le dernier pourrait révéler l'existence de la porte secrète en s'enfuyant dans cette direction.

Trésor. La sacoche cachée dans la citerne est étanche et contient une potion de soins, une potion d'invisibilité, 50 po et un ensemble d'habits de voyage ordinaires. C'est un paquetage de secours qu'Arno conserve ici au cas où il soit contraint de fuir.

2. Les baraquements

La plupart des mercenaires sont logés à Bourg-Alastrie, mais ce baraquement est parfait pour se faire oublier après avoir secoué la population

locale.

Il semble que cette pièce ait servi de réserve avant d'être reconvertie en quartiers de vie. Deux lits superposés s'appuient contre le mur près de la porte tandis que toute la moitié sud de la pièce est encombrée de caisses et de tonneaux.

Trois mercenaires se reposent ici. S'ils entendent du vacarme dans la zone 1 (comme des gens qui parlent fort ou qui déplacent des tonneaux), ils se préparent au combat et tentent de prendre leurs ennemis par surprise.

Les tonneaux contiennent les mêmes provisions que leurs homologues de la zone 1.

Trésor. Les trois mercenaires détiennent des bourses contenant leur trésor personnel. La première renferme 16 pa et 7 po, la seconde 12 pa et 5 po et la troisième 15 pe et deux grenats (10 po pièce). De plus, trois capes grises crasseuses sont suspendues aux lits.

3. Le couloir piégé

Cette zone faisait autrefois partie des caves du manoir des Pierre-de-Sel. Les mercenaires ont creusé la terre battue sous les dalles de pierre pour créer une fosse dissimulée.

Une épaisse couche de poussière recouvre les dalles de ce sombre couloir. Les murs sont décorés de colonnes ornementales tous les trois mètres tandis que la porte à double battant à l'extrémité occidentale du couloir est plaquée de cuivre verdi par le passage des ans. Elle est ornée d'un bas-relief représentant un nain englobé d'une aura lumineuse.

La trappe au centre du couloir est dissimulée sous un sol factice fait de dalles posées sur des poutres instables. Les dalles et les poutres basculent dans la fosse si elles doivent supporter plus de cinquante kilos. Si un aventurier fouille les lieux en quête d'un éventuel piège, il doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour repérer la fosse dissimulée. S'il réussit ce test, il repère également d'étroites corniches stables sur les côtés sud et nord de la fosse. Si une créature tente de contourner la fosse en empruntant l'une de ces corniches, il doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10.

Si une créature déclenche le piège ou rate son test de Dextérité pour le contourner, elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour

se rattraper au bord de la fosse. Si elle le rate, elle fait une chute de 6 mètres, reçoit 2d6 dégâts contondants en heurtant le sol de terre battue et se retrouve à terre.

4. Les cryptes des Pierre-de-Sel

Les aïeux de la famille Pierre-de-Sel étaient autrefois inhumés dans ce mausolée.

Trois grands sarcophages de pierre occupent cette crypte poussiéreuse. Un squelette humain vêtu des restes d'une cotte de mailles rouillée est appuyé contre chacun d'eux. Le long des murs, des colonnes ornementales sont sculptées à l'image de chênes à la large ramure. La porte à double battant contre l'angle sud-est est plaquée de cuivre verdi.

Les **trois squelettes** s'animent et attaquent toute créature qui approche dans un rayon de 3 mètres autour de la porte menant à la zone 5 ou de celle menant à la zone 6, à moins que cette créature ne soit un mercenaire. Le couvercle de chaque sarcophage est sculpté à l'effigie de la personne ensevelie là : deux nains et une naine, tous trois dotés d'un port très noble. Si quelqu'un ouvre les tombes, elles contiennent surtout des os friables et des restes d'habits, mais consultez la section *Trésor*.

Développements. Si un combat éclate dans cette salle, les mercenaires de la zone 5 savent qu'ils vont avoir des ennuis.

Trésor. Une chevalière de platine d'une valeur de 50 po se cache parmi les ossements de chaque sarcophage.

5. L'enclos aux prisonniers

Depuis plus deux mois, les mercenaires de la Flamme Grise terrifient des voyageurs et des habitants de la région. Certains sont retenus prisonniers dans ces enclos.

Cette longue pièce est divisée en trois zones, des barreaux de fer délimitant les zones sud et nord. Le sol de ces cellules est couvert de paille moisie et les portes fermées par des chaînes et des cadenas. Deux humaines échevelées sont détenues dans la cellule sud tandis que la cellule nord est occupée par un adolescent. Tous les prisonniers sont vêtus de tuniques grises toutes simples et portent un anneau de fer

autour du cou. Des vêtements abandonnés sont négligemment empilés contre le mur du fond.

Deux mercenaires parés de leurs capes grise montent la garde ici, bien qu'ils passent le plus clair de leur temps à harceler les prisonniers sans défense (voir la section *Les captifs*). S'ils entendent des bruits de combat dans la zone 4 ils se postent de part et d'autre de la porte et tentent de prendre leurs ennemis par surprise. Les prisonniers ont bien trop peur pour lancer un avertissement ou appeler à l'aide.

Les vêtements empilés appartenaient aux divers prisonniers retenus ici depuis deux mois : au moins une demi-douzaine de personnes d'après la taille de la pile.

Les portes des cellules. Les portes des cellules sont munies de verrous très simples, il suffit de disposer d'outils de voleur et de réussir un test de Dextérité DD 10 pour les crocheter. On peut aussi les ouvrir de force, en réussissant un test de Force DD 22.

Les captifs. Les deux roturiers enfermés ici ne sont autres que Mirna Dendrar et son fils Edgar, la femme et le fils du boucher (Thel) de Bourg-Alastrie.

Les Dendrar sont très reconnaissants envers leurs sauveurs, mais ils sont incapables de leurs donner des informations sur le repaire de leurs ravisseurs. Tout ce qu'ils savent, c'est que le chef des malandrins est un magicien (mais ils ne l'ont jamais vu et ignorent son nom) et que de « grands monstres plein de poils avec des grandes oreilles » (des gobelours) travaillent pour lui.

La quête secondaire : l'héritage de Mirna. La famille de Mirna ne possède aucune récompense à donner aux aventuriers, mais elle leur explique qu'elle sait où se cache un précieux héritage. Quand elle était petite, elle a fui le village de Lestrey en compagnie de sa famille, car des mort-vivants ont envahi les lieux. Ses parents possédaient un magasin d'herboristerie et d'alchimie, où ils avaient caché un collier d'émeraudes sous une étagère de rangement. Elle n'a jamais osé retourner le chercher. La boutique se trouve dans la partie sud-est de Lestrey. Si les personnages décident d'explorer les ruines de Lestrey, consultez la troisième partie de l'aventure.

6. L'armurerie

La porte de cette pièce est verrouillée de l'extérieur. En face de la porte verrouillée, il y a une porte secrète qui mène à la zone 7.

Des râteliers d'armes bordent les murs de cette pièce et contiennent des lances, des épées, des arbalètes et des carreaux. Une douzaine de capes rouges crasseuses sont suspendues à des patères à côté de la porte.

Les mercenaires de la Flamme Grise sont ambitieux et comptent étoffer leurs rangs dans un futur proche, c'est pourquoi ils font des réserves d'armes et d'armures. Dans les râteliers, on trouve douze lances, six épées courtes, quatre épées longues, six arbalètes légères et huit carquois contenant vingt carreaux chacun.

7. La réserve et l'atelier

C'est ici que sont stockées les marchandises volées par la Flamme Grise.

Cette zone forme le fond d'une vaste caverne naturelle, côté nord, mais elle a été améliorée avec des murs en pierres de taille et un sol dallé. Quelques tonneaux sont stockés contre les murs, en compagnie de caisses vides, de paille pour caler les marchandises, de marteaux, de pieds de biche et de clous. La caverne se poursuit au sud. Vous remarquez plusieurs passages qui partent de la caverne principale et ce qui ressemble à une fosse très profonde ou une crevasse dans le sol.

Cette pièce dispose de deux portes dérobées, l'une menant à la zone 6, l'autre à la zone 12.

Trésor. La majeure partie des provisions et marchandises stockées ici n'ont pas grande valeur, mais au beau milieu de tout cela, il y a trente peaux de castor (2 po pièce). Elles ont été volées à une caravane sur la Grande Route.

8. La crevasse

Les aventuriers ont trois possibilités pour arriver ici : via le tunnel de la zone 1, en passant par la réserve de la zone 7 ou en remontant le passage grossièrement taillé qui part vers le sud, se prolonge hors de la carte sur une trentaine de mètres et ressort par un tunnel dans la colline au nord-ouest du manoir. Ce passage est parfait pour faire entrer ou sortir des gens ou des marchandises de Bourg-Alastrie sans se faire repérer, l'idéal pour un gang de malfaiteurs de

voleurs.

Une brise glacée s'engouffre dans cette vaste caverne naturelle, apportant avec elle une légère odeur de chair en décomposition. Une crevasse divise la grotte en deux, flanquée de deux colonnes de pierre qui soutiennent un plafond de six mètres de haut. Deux ponts de bois arqués enjambent le vide.

Le gardien de cette caverne est un **nothic**, un monstre souterrain dément avide de chair. Cette créature a été attirée par une faible aura magique émanant de la crevasse et occupait déjà les lieux avant l'arrivée des mercenaires. Arno a réussi à conclure un marché avec elle et l'a convaincue de l'aider à protéger la place-forte en échange de trésors et de quartiers de viande fraîche occasionnels. Cependant, le nothic n'est pas fiable. Il rôde près de l'extrémité occidentale des deux ponts. S'il aperçoit des intrus dans la caverne, il se cache derrière les grosses colonnes de pierre et les observe en recourant au pouvoir étrange intuition (voir son profil) pour percer les secrets des aventuriers.

Le nothic communique par télépathie. S'il est repéré, il préfère négocier et n'hésite pas à trahir les mercenaires si les aventuriers savent le motiver, par exemple en lui proposant de la nourriture. Quand vous incarnez le nothic, vous pouvez parler dans un murmure entrecoupé de gloussements déments et de quelques phrases de charabia. N'oubliez pas de préciser que la créature ne parle pas réellement, elle emplit la tête des personnages de ses ignobles murmures et de ses demandes de nourriture. Le nothic en sait autant que les mercenaires.

Les ponts. Ces ponts sont faits de planches de bois et n'ont pas de rambarde. Celui du sud est saboté de manière à s'effondrer quand une créature de plus de 25 kilos le traverse. Si un personnage se trouve à côté du pont, il remarque le défaut de construction s'il réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. N'importe quelle créature peut utiliser son action pour déloger une extrémité de n'importe quel pont et le faire basculer dans la crevasse.

La crevasse. Cette fissure aux parois abruptes mesure de 1,50 à 3 mètres de large pour 6 mètres de profondeur. Ses parois naturelles présentent tellement de prises qu'un personnage n'a pas besoin de faire de test de caractéristique pour les

gravir. Une créature qui tombe dans la crevasse subit 2d6 dégâts contondants et tombe à terre sur un monceau de décombres qui fonctionne comme un terrain difficile.

Le fond de la crevasse semble d'un froid surnaturel et, quand on l'observe avec détection de la magie, il dégage une faible aura de nécromancie. Cette magie ralentit de moitié la vitesse de vieillissement et de décomposition de la matière organique qui se trouve dans la crevasse. Actuellement, on trouve au fond de ce trou, en plus d'os cassés et soigneusement rongés, le cadavre à demi-dévoré de Thel Dendrar, le boucher que les mécénaires ont assassiné. Les bandits ont jeté son corps ici pour nourrir le nothic.

Trésor. Le nothic conserve son trésor dans un vieux coffre de bois fatigué caché dans un réduit au fond de la fissure, sous le pont nord. Il est invisible depuis le bord de la crevasse, mais n'importe quel personnage qui descend dans la fissure le repère de suite. Le coffre contient 160 pa, 120 po, cinq malachites (15 po pièce), deux potions de soins et un parchemin d'augure.

Le coffre renferme également une épée longue +1 glissée dans un fourreau d'argent. Le nom de l'épée « Serre » est gravée sur sa lame et sa garde est sculptée en forme d'oiseau de proie aux ailes déployées. Elle appartenait autrefois à un grand chevalier nommé Aldith Pierre-de-Sel, connu sous le nom du Faucon Noir. Un aventurier reconnaît l'épée et se souvient de son histoire s'il réussit un test d'Intelligence (histoire) DD 15. Sire Aldith a trouvé la mort en combattant des orcs qui attaquaient son manoir en passant par les cavernes cachées dessous. Serre est restée oubliée ici jusqu'à ce que le nothic la retrouve.

9. Le dortoir des gardes

Si un personnage écoute à la porte de cette pièce et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10, il entend des voix bourruées qui lancent des ordres humiliants en gobelin : par exemple « Lèche le sol ! » et « Roule-toi comme un chien ! » Les gobelours qui se trouvent ici s'affairent à tyranniser leur esclave gobelin.

Ce dortoir comprend quatre lits de bois grossiers et tout un tas de couvertures empilées et d'assiettes sales éparpillées

un peu partout. L'air empesté les corps sans hygiène et la viande pourrissante. Trois humanoïdes de grande taille, couverts de fourrure, se prélassent dans ce capharnaüm et lancent des ordres à un malheureux petit gobelin qui s'avilit pour les distraire. Le gobelin s'évanouit lorsque vous apparaissez soudain.

La pièce renferme **trois gobelours** et un **gobelin**. Le gobelin baptisé Crevé tombe inconscient dès qu'il aperçoit le groupe, mais une autre créature peut utiliser son action pour le réveiller. Sinon, il reste évanoui pendant 1d10 minutes. Les gobelours travaillent pour l'Étincelle qui les a envoyés ici pour aider Arno à tenir les mercenaires et les villageois de Bourg-Alastrie d'une main ferme. Leur chef se nomme Mosk. Il porte un cache-œil orné de bijoux sur un œil, bien qu'il ait les deux yeux valides, juste parce qu'il pense que cela lui donne du chic.

Les gobelours ne fréquentent pas les membres humains de la Flamme Grise. Si les aventuriers portent des capes grises prélevées ailleurs, les monstres pensent qu'ils sont au service de Arno. Des personnages rusés pourraient même les persuader de les aider à se débarrasser de « traîtres » ou « d'imposteurs » postés ailleurs dans le donjon. Si vous trouvez que les joueurs manquent de crédibilité dans leur rôle d'imposteurs, demandez au personnage qui mène la discussion de faire un test de Charisme (Tromperie) DD 15 pour convaincre les gobelours de faire ce qu'il demande.

Incarner Crevé.

Crevé, le gobelin, ne représente pas un danger pour le groupe. Les gobelours le terrorisent et il leur obéit jusqu'à ce que quelqu'un de plus puissant les supplante. S'il reprend conscience pendant le combat, il se cache et évite la bataille. Il est si lâche que, si quelqu'un lui ordonne de se battre, il s'exécute mais se trouve désavantagé.

Crevé connaît la disposition générale du repaire de la Flamme Grise, ainsi que l'emplacement de ses pièges et de ses portes secrètes. Il ne lui vient pas à l'idée de monnayer cette information, mais si les aventuriers l'interrogent, il leur révèle tout ce qu'il peut afin de se rendre utile. Cependant, les détails peuvent être trompeurs ou confus, après tout, c'est un gobelin. Si les aventuriers se débarrassent des gobelours, Crevé tente de s'immiscer dans les bonnes grâces du groupe. Il ne se rappelle pas du chemin à emprunter pour rejoindre le château des Dents-Pointues, mais il sait que la place-forte se trouve au sud-ouest, à la lisière de la grande forêt. Il sait aussi que des gobelins venus du château patrouillent autour de Bourg-Alastrie et leur conseille d'en capturer pour en apprendre plus sur leur repaire.

Développements. Les gobelours sont les seuls occupants du repaire de la Flamme Grise qui savent où se trouve l'entrée de la mine des Pierre-de-Sel, mais ils refusent de révéler cette information car ils redoutent l'Étincelle bien plus que les personnages. Ils savent aussi où se trouve le château des Dents-Pointues, mais ils ne partageront pas volontiers cette information non plus. Si un personnage veut extorquer cette information à un gobelours captif, il doit réussir un test de Charisme (Intimidation) DD 15.

Trésor. Mosk possède une bourse contenant 33 pa et porte un cache-œil en cuir noir orné de pierres semi-précieuses (50 po). Il détient aussi une clef de fer qui ferme et ouvre toutes les portes du repaire de la Flamme Grise.

10. La salle commune

Cette pièce sert de quartier-général et de salle de réunion aux mercenaires. En l'absence de discussion officielle, elle fait aussi office de salle commune où les gardes du repaire se reposent quand ils ne sont pas de service.

Un personnage qui écoute à la porte et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 entend les scélérats en pleine partie d'osselets. Cela se traduit par un mystérieux bruit de roulement suivi d'exclamations et de gémissements et d'une série de bavardages au moment de payer les mises. Si les aventuriers se ruent dans la salle, ils prennent automatiquement ses occupants par surprise.

Des tables et des chaises usées sont éparpillées dans cette vaste pièce. Des bancs de bois sont poussés contre les murs ornés de tapisseries brunes et rouges tandis que plusieurs tonneaux de bière ont été mis en perce. Quatre guerriers humains à l'air coriace portant des capes rouges crasseuses sont assis autour de l'une des tables. Un tas de pièces et de colifichets est entassé au centre de la table, entre eux.

Quand les aventuriers entrent, **quatre mercenaires de la Flamme Grise** sont assis là à boire et jouer aux osselets. La partie n'est pas loin de tourner au drame, comme souvent. Les osselets sont pipés et, naturellement, c'est leur propriétaire qui gagne. Les quatre hommes ont beaucoup bu et sont empoisonnés (voir l'annexe du livret de règles pour connaître les effets d'un

empoisonnement). Si les aventuriers portent des capes grises, les mercenaires comprennent de suite que ce sont des imposteurs, cependant des personnages à l'esprit vif ont une chance de se faire passer pour de « nouvelles recrues », surtout s'ils proposent de se joindre à la partie. Si vous trouvez que les joueurs manquent de crédibilité dans leur rôle de nouvelles recrues, demandez au personnage qui mène la discussion de faire un test de Charisme (Tromperie) DD 10 pour duper les mercenaires.

Trésor. Toutes les richesses de la pièce sont réunies au centre de la table et ont servi de mise. (Il suffit de renverser la table ou de mélanger les mises pour distraire les gardes pendant un court instant.) Le total s'élève à 75 pc, 55 pa, 22 pe, 15 po et une paire de boucles d'oreille avec de petits rubis valant 30 po.

11. L'atelier du magicien

Si un aventurier réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 en tendant l'oreille derrière l'une des deux portes de cette pièce, il entend de faibles bouillonnements et le son de gouttes qui tombent.

Il semble que cette pièce sert d'atelier à un magicien. Un rat détale et se réfugie sous un grand établi chargé d'alambiques, de cornues, de colonnes de distillation et d'autres instruments d'alchimie, tous fumant ou bouillonnant. Les étagères croulent sous les parchemins et les livres les plus étranges.

Arno a laissé son familier ici afin qu'il guette d'éventuels intrus. C'est un rat qui partage un lien télépathique avec son maître et lui envoie un bref message d'alerte dès qu'il repère des intrus. Le rat se déplace à une vitesse de 6 mètres et possède une CA de 10, 1 point de vie et aucune attaque digne de ce nom. S'il se fait tuer, il disparaît.

Si les personnages le laissent tranquille, il les suit comme s'il était curieux ou affamé. Il peut même feindre une certaine affection pour un personnage qui lui donne à manger, mais il reste absolument loyal envers Arno.

Les livres et les notes. Arno tente de maîtriser l'art de la distillation de potions et la préparation de mixtures alchimiques. Les livres et les notes éparpillés dans la pièce sont des textes de base

sur l'alchimie. Un personnage qui maîtrise les Arcanes comprend que le matériel de Arno est disposé de manière à préparer des potions d'invisibilité, bien qu'il n'ait pas rencontré le moindre succès jusqu'à maintenant. L'un des livres est écrit en nain. C'est le journal d'un aventurier du nom d'Urmon qui décrit l'histoire de la Mine des Pierre-de-Sel. (Partagez avec les joueurs les informations des deux premiers paragraphes de la section Le contexte si ce n'est déjà fait). De plus, Urmon écrit que des prêtres de Luya, la déesse de la lumière, l'ont chargé de remercier le patriarche Pierre-de-Sel suite aux présents offerts à leur temple.

Développements. Comme Arno et son rat partagent un lien télépathique, le magicien (qui se trouve dans la zone 12) sait que les personnages arrivent et il a le temps de se préparer à les recevoir.

Trésor. La plupart des matériaux présents ici n'ont aucune valeur, en revanche, il y a trois bouteilles de réactifs assez rares : du mercure, de la bile de goule et de la poudre de belladone. Chacune vaut 25 po chez un alchimiste.

12. Les quartiers de Bâton-Gris

Si les aventuriers arrivent ici par la porte secrète qui donne sur la zone 7, ils ont une chance de prendre le chef de la Flamme Grise, **Arno « Bâton-Gris » Drakon**, par surprise. Sinon, son familier l'avertit dès que des intrus arrivent dans la zone 11 et il s'enfuit avant que les aventuriers ne gagnent ses appartements.

Les murs de cette chambre sont tendus de tapisseries écarlates. Le mobilier comprend un petit bureau et une chaise assortie, un lit à l'air confortable et un coffre en bois au pied du lit.

Si Arno est pris par surprise :

Un humain courtaud à la barbe noire et vêtu de robes est assis au bureau, en train d'étudier un livre. Il porte un manteau d'hermine princier. Un magnifique bâton gris de magicien est posé contre la chaise à portée de main.

Si le rat de la zone 11 a averti Arno qu'il allait avoir des ennuis, le **mage maléfique** saisit son bâton de défense et les parchemins rangés dans

le coffre (voir la section Le trésor) et s'enfuit via la porte dérobée de l'angle nord-est de la pièce. Dans sa hâte, il oublie la lettre de l'Étincelle (voir la section Développements) et ne pense pas à vérifier qu'il a hermétiquement refermé la porte dérobée. Les personnages sont avantagés sur le test de caractéristique destiné à repérer cette porte restée très légèrement entrebâillée. Si Arno parvient à s'enfuir, il gagne la zone 1 (en passant par les zones 7 et 8) et récupère la sacoche laissée là. Si le nothic de la zone 8 est encore en vie, il lui ordonne de retarder ses poursuivants. Si les personnages le rattrapent, il avale la potion d'invisibilité de la sacoche et fuit le repaire. Il peut réapparaître plus tard dans l'aventure si vous le souhaitez.

Incarner Arno.

En tant qu'ancien membre de l'armée, Arno a profité de l'occasion qui se présentait à lui à Bourg-Alastrie pour se remplir les poches. Il était censé créer des forces de l'ordre dans le village et, au lieu de cela, il a rassemblé un groupe de hors-la-loi et de ruffians du cru pour asseoir sa propre autorité.

Arno connaissait l'existence de l'Étincelle grâce à ses contacts au sein de l'armée et il a organisé une rencontre. L'elfe lui a promis de partager avec lui les secrets et les richesses de la mine des Pierre-de-Sel en échange de son aide et de sa loyauté. Arno prend des airs de gentilhomme et affecte des manières courtoises, appelant ses bandits « mes braves gentilshommes » et désignant des actes sordides comme les enlèvements et les incendies criminels comme « des brouilles déplaisantes » ou « de malheureux événements. » Il appelle les aventuriers ses « invités » et leur exprime ses regrets quant à son incapacité à leur offrir des divertissements dignes de ce nom pendant leur visite. Évidemment, sous ces dehors civilisés, Arno est tout aussi tyrannique et arrogant que le reste de la Flamme Grise. Si quelqu'un menace Arno, ce dernier utilise son bâton de défense pour se lancer armure du mage. Il lance ensuite des sorts offensifs sur les ennemis situés dans son champ de vision. Arno utilise le pouvoir bouclier de son bâton pour améliorer sa protection. Si Arno est réduit à 8 points de vie ou moins et n'a aucune possibilité de fuir, il se rend. Il tient à sa vie plus qu'à toute autre chose et se comporte en prisonnier modèle dans l'espoir que l'Étincelle apprendra sa mésaventure et « arrangera sa libération ». Si les aventuriers interrogent Arno alors qu'ils le gardent prisonnier, le magicien leur donne les informations suivantes, qui sont toutes véridiques.

Arno Drakon, le Bâton Gris, peut faire les confidences suivantes aux aventuriers :

- L'Étincelle est un elfe :
- L'Étincelle a envoyé trois gobelours pour l'aider à effrayer la population mais, n'aimant pas ses créatures,

il les a enfermés dans une salle ;

- L'Étincelle cherche des informations sur la mine des Pierre-de-Sel et notamment concernant une autre entrée car il est persuadé qu'elle renferme ce qui semble être un artefact puissant mais Arno ignore ce que sait et pourquoi l'Étincelle en a besoin ;
- Aucun des anciennes connaissances d'Arno n'est au courant de sa trahison.

Développements. Diverses notes et plusieurs papiers sont rangés proprement sur le bureau et comprennent principalement des commandes écrites de la main de Arno pour du matériel de travail à transmettre aux apothicaires et alchimistes des communautés voisines. Les aventuriers trouvent parmi elles une lettre signée du symbole de l'Étincelle.

Lettre de l'Étincelle à Bâton Gris

Les aventuriers, s'ils fouillent le bureau de Bâton-Gris, tombent sur la lettre suivante :

« Seigneur Drakon,
Plusieurs de mes contacts m'ont informé du retour prochain du nain de Port-Royal. Il semble être escorté par des individus sans grande compétence. S'ils arrivent jusqu'à Bourg-Alastrie, débarrassez-vous d'eux de la manière qu'il vous plaira mais veillez à garder le nain vivant. Pensez également à garder tous les écrits qu'ils peuvent avoir en leur possession. Si quelque chose ressemble à une carte naine, avertissez-moi immédiatement. Je compte sur vous, Arno. Ne me décevez plus.
L'É. »

Si Arno est prisonnier des aventuriers, Ilidar Reivik s'arrange pour le faire incarcérer à l'hôtel de ville jusqu'à ce qu'il soit transféré en sécurité à Port-Royal. L'éventuelle tenue d'un procès pour juger des crimes de Arno dépasse le cadre de cette aventure.

Trésor. Un robuste coffre de bois non-verrouillé se trouve au pied du lit de Arno et contient les plus belles prises que ses mécénaires ont réalisées au cours des deux derniers mois. Il renferme 180 pa, 130 po et une bourse de soie contenant cinq cornalines (10 po pièce), deux péridots (15 po pièce) et une perle (100 po pièce). Elle contient aussi deux objets que Arno a ramenés avec lui de Port-Royal : un *parchemin de charme-personne* et un *parchemin de boule de feu*. Arno manie également un bâton gris de défense.

Le départ d'Ilidar

Si Ilidar est toujours vivant, il apprend que son ancien camarade Arno était à la tête des mercenaires de la Flamme Grise. Même si les aventuriers n'ont pas encore retrouvé Orsik, Ilidar décide qu'il est temps pour lui de rentrer à Port-Royal et informer ses amis et l'armée des activités illicites d'Arno. Il ne connaît rien du groupuscule du Dragon Renaissant mais pressent un danger important et il estime de son devoir d'en avertir les hautes autorités.

TROISIÈME PARTIE : AVENTURES DANS LES COLLINES

Vagabonder dans les collines

Rencontres dans les collines

Le MJ lance un d20 et sur un résultat de 1 à 4 inclus, il lance un d12 et consulte la table suivante Rencontres dans les collines (qui reprend la table « Rencontres des terres sauvages » de *La Mine Oubliée de Phancieux*).

Rencontres dans les collines

Jet en journée	Jet de nuit	Résultat
1-2	1-3	Striges (1d8+2)
—	4	Goules (1d4+2)
3-4	—	Ogre (1)
5-6	5	Gobelins (1d6+3)
7-8	6	Hobgobelins (1d4+2)
9-10	7-8	Orcs (1d4+2)
11	9-10	Loups (1d4+2)
12	11-12	Hibours (1)

Que faire d'Ilidar ?

Si les aventuriers ont réussi à sauver Ilidar des mains des gobelins des Dents-Pointues, ce dernier les a logiquement suivis jusqu'à Bourg-Alastrie. Pour autant, le vétéran se désintéresse des problèmes de la petite bourgade.

Seules deux idées le préoccupent : retrouver Orsik et retrouver son vieil ami, Arno Drakon. Aussi, ils proposent aux aventuriers de faire bande à part pendant qu'il se concentre sur le mystère de la disparition d'Arno. Ces recherches le mènent à plusieurs reprises à quitter Bourg-Alastrie. Si les aventuriers peuvent le croiser de si, de là, Ilidar n'intervient plus dans les quêtes des aventuriers. Seule exception : l'exploration du château des Dents-Pointues peut se faire avec Ilidar. Encore faut-il qu'il soit présent à Bourg-Alastrie lorsque les aventuriers décident de s'y rendre (le MJ décide de cette probabilité).

Autre possibilité : les aventuriers règlent rapidement le problème des mercenaires de la Flamme Grise et Ilidar part pour Port-Royal (voir la section « Éteindre la Flamme Grise »).

Le Trou aux diables

Le Trou aux diables est un profond gouffre situé dans une petite clairière au sud de Bourg-Alastrie. Où l'on accède à travers les collines et les sous-bois. Le lieu est connu des Alastriens qui l'évitent volontiers à cause des nombreuses légendes qui entourent le gouffre. Comme son nom l'indique, on raconte en effet que le trou mène directement dans les tréfonds de la terre et que des diables en sortent régulièrement pour hanter les environs. La population locale est cependant encline à donner des indications sur sa localisation tout en déconseillant aux aventuriers de s'y rendre.

Tom Petitonneau est parti y effectuer des recherches, bien décidé à démontrer que le lieu n'est nullement malfamé et persuadé que les légendes cachent en réalité un trésor.

Arrivant sur place, les aventuriers découvrent le camp de l'ancien garde-forestier et notamment sa tente, installée à proximité du fameux trou. Il n'y a aucun signe de sa présence. Des petites traces de pas mènent au gouffre où les aventuriers trouvent une corde installée et permettant la descente.

Un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de distinguer une forme bipède dans les profondeurs : un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet d'observer que la forme n'est pas un halfelin mais une créature épineuse et menaçante. Si les aventuriers s'approchent sans discrétion ou sans réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 15 voient la créature monter rapidement sur les parois et les attaquer à la surface.

Il en est de même dès qu'un des aventuriers crie ou descend dans le gouffre.

La créature est un **diable épineux** (si les aventuriers ont déjà atteint le niveau 3, il est accompagné d'un **diablotin**).

Le danger étant éliminé, un aventurier est libre de descendre dans le trou trop étroit pour accueillir plusieurs personnes et qui n'est pas si profond. De petits tunnels partent du fond de trou mais ne sont pas praticables. Au fond, ils découvrent aussi le cadavre de Tom Petitonneau.

Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet à l'aventurier descendu de trouver un petit coffre de bois. À l'intérieur, il trouve un *anneau de protection*.

Récompense

Si les aventuriers le décident, ils peuvent enterrer ou brûler le cadavre de Tom Petitonneau sur place ou la rapporter à Bourg-Alastrie. Valadril, s'il est tenu informé, offre alors sa *vieille cape elfique*.

À la recherche du jeune Eli Blancheronce

Eli Blancheronce est un jeune halfelin d'une dizaine d'années. N'ayant jamais connu son père, il vit avec sa mère dans la ferme familiale. Lorsqu'il n'aide pas sa mère, il aime vagabonder dans les collines et les bois alentours avec ses amis de Bourg-Alastrie. Au cours de l'une de ses explorations des collines, il a trouvé l'entrée secrète menant aux caves du manoir des Pierredes-Sel et à la cache de la Flamme Grise.

Il s'en est vanté peu discrètement devant un groupe de mercenaires qui l'a pris en chasse. Connaissant mieux les alentours, il les a entraînés dans les bois situés au nord de la ville et a réussi à les semer en trouvant refuge dans la crypte de l'ancien sanctuaire de Myrkür. Malheureusement pour lui, il est resté coincé à l'intérieur et, bien qu'il ait tenté de crier à l'aide, personne ne semble l'avoir entendu.

Les aventuriers qui le cherchent peuvent être mis sur sa piste grâce aux jumeaux Blanchepierre ou Elma, sa mère mais aussi par Edgar, le chef des bûcherons, qui a entendu du bruit à proximité de l'ancien sanctuaire.

Le sanctuaire de Myrkur

Le sanctuaire de Myrkür est une ancienne crypte. Les pièces sont totalement plongées dans l'obscurité.

1. Corridor

On entre facilement dans la crypte par un petit escalier donnant sur un corridor, donnant sur deux salles sur chacun de ses côtés et une grande double porte au fond. Les salles latérales sont soit fermées, soit ouvertes et contiennent essentiellement de vieilles armes rouillées, des squelettes humanoïdes et une grande quantité de toile d'araignée.

Si les aventuriers allument une torche ou utilisent tout autre moyen lumineux, ils attirent

l'**araignée géante** qui a élu domicile dans la deuxième salle latérale droite.

2. La première salle latérale gauche

La première porte à gauche est totalement défoncée et laisse percevoir des squelettes au sol. La pièce est vide.

3. La deuxième salle latérale gauche

La porte de la deuxième salle de gauche est verrouillée. Le bois est cependant en mauvais état et il est facile de l'ouvrir. Pour cela, les aventuriers peuvent décider de :

- l'enfoncer en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10 ;
- crocheter la serrure en réalisant un test de Dextérité avec les outils de voleur DD 10 ;
- la détruire avec une arme (CA : 12, PV : 4).

La salle contient une momie, une cage vide, quelques crânes, des toiles d'araignée et un tonneau. Si les aventuriers ouvrent le tonneau, ils ne trouvent que la poussière des très anciens viscères à l'intérieur. Tant que les aventuriers ne fouillent pas la **momie**, elle demeure inerte mais se réveille dès qu'un être vivant la touche.

4. La première salle latérale droite

La porte est verrouillée et semble encore en bon état. Pour pénétrer dans la pièce, les aventuriers devront en venir à bout :

- en l'enfonçant en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15 ;
- en crocheter sa serrure en réussissant un test de Dextérité avec les outils de voleur DD 15 ;
- en la détruisant avec une arme (CA : 15, PV : 6)

À l'intérieur, les aventuriers découvrent trois tonneaux vides, des squelettes dont l'un est enchaîné au mur.

5. La deuxième salle latérale droite

La porte de la deuxième salle à droite est fracassée au sol. La salle est remplie de toiles d'araignée et **une araignée géante** y a élu domicile. Elle attaque les aventuriers qui ont une source de lumière dès le corridor, sinon elle attend qu'ils pénètrent dans la pièce.

6. Chœur du sanctuaire

Le cœur du sanctuaire se trouve derrière deux épaisses portes métalliques représentant des scènes de sacrifices d'animaux. La porte est bloquée ; un coup d'épaule (test de Force (Athlétisme) DD 10) permet de la forcer.

Il s'agit d'une vaste pièce voûtée, composée de trois nefs et décorée par différentes statues et des gargouilles. Au fond, un autel est surplombé par une statue plus grande du dieu de l'obscurité. Les nefs latérales accueillent des sarcophages dont certains sont ouverts tandis que plusieurs squelettes jonchent le sol.

Trois squelettes se réveillent dès qu'une lumière éclaire la pièce. Quand le bruit devient trop important (ou quand au moins un des squelettes est hors d'état de nuire), l'une des **gargouilles** prend vie et attaque les aventuriers.

Les aventuriers entendent ensuite du bruit provenant de l'un des sarcophages. Ils peuvent l'ouvrir en réalisant un test de Force (Athlétisme) DD 10 et découvrir le jeune Eli à l'intérieur.

La salle ne contient aucun trésor.

Développements. Si les aventuriers interrogent le jeune halfelin, il leur explique volontiers comment il a découvert l'entrée secrète du repaire de la Flamme Grise et comment il a réussi à échapper aux mercenaires. Il leur avoue également craindre des représailles de la part des mercenaires. Les aventuriers peuvent décider de le raccompagner.

Récompense. Lorsque les aventuriers rencontrent de nouveau Elma, la mère d'Eli, elle se trouve très reconnaissante mais également embêtée et ne sait pas comment remercier les aventuriers. Elle ne dispose que de peu d'argent et n'a pas de trésor en sa possession. Elle peut simplement proposer l'équivalent en viande séchée de 5 rations journalières par personne.

Tenestry et l'autre de la banshie

Tenestry est un ancien petit village de bûcherons à la lisière de la forêt de Grishêtre. Le déclin de la région puis les raids réguliers des orcs depuis la Seconde Horde Sauvage a totalement vidé le village de ses occupants qui ont préféré quitter les collines ou s'installer à Bourg-Alastrie.

Il ne reste que quelques maisons en ruines et une chapelle désaffectée à la sortie du village. Un petit sentier, peu visible, mène à la forêt. En suivant son tracé, les aventuriers pénètrent dans la forêt de Grishêtre. Le couvert forestier devient rapidement dense et la canopée laisse pénétrer peu de lumière.

Suivre le sentier dans la forêt est difficile. Si les aventuriers ne réussissent pas un test de Sagesse (Survie) DD 15, ils se perdent et tournent en rond pendant 1d4 heures avant de réussir à retrouver la piste et en ayant l'impression de toujours passer devant les mêmes arbres.

Après deux à trois heures de marche de plus, ils arrivent enfin à une clairière totalement dépourvue d'arbres, à l'exception d'un vieux chêne à l'agonie dont les nombreuses branches recroquevillées par le temps forment un abri précaire mais sec. Une vieille et large écorce vient fermer cette demeure précaire. À l'intérieur, une chaise finement sculptée dans un style elfique ainsi qu'un vieux coffre constituent l'essentiel du mobilier.

Lorsqu'ils entrent, l'unique pièce est vide mais Sidhe la banshie apparaît dès qu'elle remarque l'intrusion des aventuriers.

Négocier avec Sidhe

Si les personnages se montrent polis et respectueux, ils peuvent persuader Sidhe de les aider, à condition de réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 15. C'est au joueur dont le personnage prend la tête des négociations de faire ce test. Si ce joueur a particulièrement bien joué le rôle de son personnage, vous pouvez l'avantager sur le test. Si l'un des aventuriers possède le peigne de sœur Sariel et l'offre à Sidhe, le test est une réussite automatique.

Si la banshie accepte de les aider, elle leur annonce qu'elle ne répondra qu'à une question. Les personnages sont libres de poser la question qu'ils souhaitent : celle de sœur Sariel ou une autre, comme l'emplacement du château des Dents-Pointues, l'identité de l'Étincelle ou la réponse aux questions des habitants du village. Sidhe est très bien informée et versée en divination, elle peut donc répondre à pratiquement n'importe quelle question en rapport avec l'aventure que les personnages sont susceptibles de lui poser. En revanche, elle ne répond qu'à une seule et

unique question, les aventuriers feraient donc bien de choisir cette question avec soin.

Récompense

Si les aventuriers arrivent à demander des informations sur le *Drakonomicon* à la banshie, ils apprennent que le seul exemplaire se trouve dans les ruines de la Grande Tour des Mages de Septentrie au nord de Valamar. Se les aventuriers rapportent ces informations à Sœur Sariel à Bourg-Alastrie, la prêtresse de Vindur leur adresse une bénédiction de Vindur, leur donnant avantage à tous leurs jets de Sauvegarde pendant une semaine.

Les ruines de Lestrey et l'héritage de Mirna

Lestrey est un village abandonné et partiellement en ruines, au nord de la région. C'était un village étape sur la route qui mène vers les autres villes plus au nord mais la Seconde Horde Sauvage a rendu la route complètement inutilisable, vidant définitivement l'ancien village.

La plupart des bâtisses sont en ruines mais certaines sont encore en assez bon état. L'une d'entre elle est utilisée par une druidesse, Cassandra, qui surveille les végétaux et animaux agressifs qui ont élu domicile dans les vestiges. D'autres, à l'est du village, servent depuis peu de repaires à un groupe de fanatiques appartenant à une secte se faisant appeler le Dragon Renaissant. La tour en partie en ruines qui domine le village renferme un squelette de dragon, gardé par un **Champion des Dragons Gardiens** pour le protéger des pillards du Dragon Renaissant.

Un panneau de bois installé par Cassandra à l'entrée du sud du village prévient les voyageurs perdus : « Dangers bêtes sauvages et végétaux malades. Rebroussez chemin ! ».

Les rencontres que peuvent faire les aventuriers et le village de Lestrey sont inspirés de la section « Les ruines d'Arbrefoudre » de *La Mine Oubliée de Phancieux* mais comportent aussi de nombreuses modifications. Toutefois, les caractéristiques générales de l'espace sont similaires. En plus des buissons malades, les aventuriers peuvent trouver des animaux et

végétaux agressifs dans le village (ils remplacent les zombis d'Arbrefoudre). Lorsque c'est le cas, le MJ lance 1d4 pour identifier l'animal ou le végétal à l'aide de la table *Animaux et végétaux agressifs*.

Animaux et végétaux agressifs de Lestrey

1d4	Animaux ou végétation agressifs
1	Sanglier
2	Araignée-loup géante
3	Chauve-souris géante
4	Résinieux

Le village

1. La maison de l'extrémité ouest

Il s'agit des ruines d'une ancienne chaumière. Les arbres à proximité étendent leurs branches et leurs racines à travers les murs en ruines. Au milieu de ces racines, **deux buissons malades** patientent. Les aventuriers les repèrent si leur Perception passive est supérieure ou égale au résultat d'un test de Dextérité (Discrétion) des buissons malades. Ces derniers n'attaquent pas les aventuriers à moins que ceux-ci ne les attaquent en premier.

En revanche, ils viennent en aide aux buissons malades de la zone 2 si un combat éclate là-bas.

2. Les chaumières voisines

Deux chaumières voisines sont envahies par des taillis et les arbres qui auparavant les séparaient. **Six buissons malades** se cachent parmi les autres végétaux. Pour les repérer, les aventuriers doivent réussir un test de Sagesse (Perception) opposé au test de Dextérité (Discrétion) des buissons malades. Ces derniers se battent jusqu'à la mort. Au second tour du combat, ils sont aidés par les deux buissons malades de la zone 1 s'ils sont encore vivants.

Trésor. En fouillant, les aventuriers peuvent découvrir un coffre dissimulé sous une dalle d'une des deux bâtisses en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. Le coffre contient 90 po, 160 pa et 700 pc (soit 113 po).

3. L'Âne qui parle

Tout au nord du village, les ruines de

l'ancienne taverne de l'Âne qui parle dominant toute la partie ouest du village. Une enseigne de la forme d'un âne brinqueballe en façade. Le bâtiment est bien décrépît et ses portes sont tombées au sol.

À l'intérieur, **quatre animaux ou végétaux agressifs** attaquent les aventuriers dès qu'ils entrent et ne cessent le combat qu'une fois totalement tués.

4. Le repaire de Cassandra

La maison du Sud-Ouest est en assez bon état et est occupée par la druidesse Cassandra lorsqu'elle vient à Lestrey. Elle est justement présente quand arrivent les PJ et cherche d'abord à les dissuader d'explorer le village leur décrivant sa situation et les dangers qui s'y trouvent (agressivité des animaux et végétaux, groupe de fanatiques installés à l'Est depuis quelques jours, présence d'une puissance mystérieuse dans la tour au nord de la bourgade). Elle n'hésite pas à décrire tout ce qu'elle a vu et souhaite bon courage aux aventuriers désirant tout de même explorer les ruines. S'ils demandent d'où vient cette agressivité des animaux et des végétaux ou la maladie des buissons, elle explique que cela vient de la proximité de la forêt de Grishêtre. Elle n'intervient en faveur des aventuriers à aucun moment pendant l'exploration de Lestrey.

Par ailleurs, Cassandra connaît l'emplacement du château des Dents-Pointues et peut accepter de conduire les aventuriers jusqu'à ses environs si elle les estime de confiance. Des aventuriers qui rapporteraient leurs découvertes après une exploration (discrète ou non) de la ville seraient tout à fait jugés comme des gens de confiance par la druidesse. À l'inverse, si les aventuriers prennent le parti des hommes du Dragon Renaissant, elle disparaît et ne reprend plus contact avec le groupe.

5. La forge malade

Face au repaire de Cassandra se dressent les ruines de l'ancienne force du village. C'est l'un des bâtiments les moins bien conservés et la végétation y a repris ses droits plus qu'ailleurs. **Huit buissons malades** se sont installés dans le coin sud-est de la bâtisse. Si des aventuriers fouillent les ruines, ils attaquent deux par deux, à un round de décalage.

Les buissons malades poursuivent les aventuriers à l'extérieur, jusqu'à l'entrée de la ville.

6. Le magasin en ruines

L'ancien bazar de Lestrey n'est pas totalement en ruines, le toit tient encore bien mais l'intérieur semble avoir été pillé. De grandes toiles d'araignée recouvrent le sol du bâtiment et la ruelle au nord. Certaines, très grandes, relient les arbres de l'autre côté de la route aux murs de l'ancien magasin.

Deux araignées géantes cohabitent à l'intérieur des murs mais sont invisibles de l'extérieur.

Les toiles d'araignée. L'intégralité de la façade nord est également recouverte de toile d'araignée tout comme l'intérieur de la bâtisse, formant un terrain difficile. Une créature qui tente de pénétrer dans le magasin par la façade nord doit traverser les toiles d'araignée. Elle y parvient si elle réussit un test de Force (Athlétisme) DD 10 mais si elle échoue, elle se retrouve entravée. À chacun de ses tours, elle peut dépenser une action pour tenter de se libérer : elle y parvient en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 12. Les toiles d'araignées ont une CA de 10 et 15 PV ; une vulnérabilité aux dégâts de feu mais sont immunisés contre les dégâts contondants, de poison et psychiques.

Il est difficile de contourner les toiles d'araignée. Si les aventuriers tentent de passer par la façade sud, les toiles sont moins denses mais ils sont repérés et attaqués par les **buissons malades** de la zone 5.

Trésor. À l'intérieur, un cocon de soie renferme le cadavre d'un malheureux aventurier dans la partie ouest du bâtiment qui semble être l'ancienne réserve. Son corps est desséché et en partie momifié mais semble avoir appartenu à un elfe. Il porte une épée courte encore en état au côté. Une recherche approfondie du cadavre révèle une bourse contenant une potion de guérison, 23 po et 35 pa.

7. La tour Nord

La tour qui se situe sur la colline au nord de la ville est visible depuis tout le village. Son toit a totalement disparu est une partie de son étage est

démolie. Toutefois, la pièce du rez-de-chaussée demeure dans un état correct, notamment vue de l'extérieur.

La tour est accolée à une petite bâtisse, elle aussi en bon état, qui permet de se rendre dans la tour.

Il s'agit d'un ancien poste de garde, permettant de surveiller les environs et notamment la lisière de la forêt de Grishêtre.

En arrivant à proximité de la tour, les aventuriers remarquent la présence de deux cadavres de fanatiques devant la porte. Leur mort est récente et ne remonte pas à plus d'une journée.

La porte d'entrée n'est pas verrouillée et donne sur une petite pièce qui a pu servir de bureau par le passé. La pièce est poussiéreuse mais semble s'être figée dans le temps. Des papiers recouvrent encore le bureau. Sous la poussière et parmi les documents sans intérêt, un aventurier réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 remarque un parchemin d'invisibilité. Dans un coin, une autre porte de bois mène dans la tour. Cette porte n'est pas non plus verrouillée. La tour s'est en partie effondrée sur elle-même et bien que la pièce inférieure demeure dans un état correction, le plafond s'est en partie effondré et des gravats en occupent la moitié de sa surface et constituent un terrain difficile.

Dès que les aventuriers entrent dans la bâtisse, ils sont accueillis par une voix caverneuse provenant de la tour et déclamant : « Voilà un temps que je vous observe mais je n'arrive pas à discerner à quel camp vous appartenez ». Il s'agit de **Rivaan, le champion des Anciens** qui protège un crâne de dragon conservé dans la tour. Rivaan est une espèce ancienne de drakéide pourvue d'ailes. Comme paladin des dragons anciens, il est doté d'une puissance mystérieuse et charismatique. Il porte une armure qui semble être taillée dans la glace et une épée courte dont la lame semble être faite de glace. Il n'attaque pas les aventuriers à moins que ceux-ci ne l'attaquent en premier ou cherchent à s'emparer du crâne.

Rivaan répond sincèrement aux questions posées par les aventuriers et expliquent protéger le crâne des pillards fanatiques du Dragon Renaissant. Si les aventuriers décident de l'aider à protéger la relique, il les récompense en leur donnant sa *lame de givre*.

8. L'Atelier du Cuir

Sur la façade, une vieille enseigne rappelle que la bâtisse abritait « L'Atelier du Cuir ». L'intérieur le confirme car les aventuriers peuvent apercevoir différents outils destinés à la tannerie et à la maroquinerie.

Deux animaux et végétaux agressifs sont réfugiés à l'intérieur et attaquent les aventuriers s'ils entrent à l'intérieur. Ils sont cependant visibles de l'extérieur pour tous les aventuriers qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15.

9. L'herboristerie

Le petit bâtiment se trouvant dans la zone 9 est l'ancienne herboristerie du village comme en témoignent les nombreux bocaux et autres fioles brisés sur le sol. Ce petit commerce appartenait aux ancêtres de Mirna (rencontrée dans le Repaire de la Flamme Grise à Bourg-Alastrie).

Tous les produits qui se trouvaient ici ont été gâchés et les livres ont totalement moisie ou sont tombés en poussières.

Dans les décombres des anciennes étagères, les aventuriers peuvent trouver un coffret métallique demeuré en bon état (s'ils réussissent un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 ou si Mirna leur a indiqué où chercher).

Trésor. Le coffret métallique contient un collier en or décoré d'un mince pendentif en émeraude d'une valeur de 200 po.

10. La place du village

La place du village a été préservée de l'invasion de la végétation. Elle est entourée de bâtiments en ruines sur trois de ces côtés et par un bâtiment ressemblant à un petit casernement au nord. Ce dernier semble être dans un état correct et **deux initiés du culte** montent la garde devant mais ne semblent pas particulièrement attentifs (s'il fait nuit, ils sont même endormis).

De la place partent trois chemins. Celui du sud-ouest contourne la colline en direction du centre du village, celui du sud-ouest part vers le sud après avoir traversé le village et celui au nord mène à la lisière de la forêt de Grishêtre.

Au centre de la place, se trouve une statue visiblement redressée du premier empereur Valmyr portant dans ses mains son casque en

forme de dragon. N'importe quel aventurier qui observe un peu attentivement la statue remarque en effet qu'elle est brisée en de nombreux endroits, sans doute des suites d'une chute mais a été réinstallée récemment.

Quatre bassins entourent la statue mais l'eau qui se trouvent à l'intérieur semble croupie.

Le petit bâtiment en ruines à l'Est est occupé par un cheval appartenant au Dragon Renaissant. Celui à l'ouest est une maison totalement abandonnée.

Si des combats venaient à éclater sur la place du village contre les initiés du culte, deux autres initiés du culte sortent de l'ancienne garnison (zone 11) au bout de trois rounds. Les initiés du culte qui se trouvent au sud du village (zone 13 et alentours) restent sur leur garde mais n'interviennent pas.

11. L'ancienne garnison

Le bâtiment est bien conservé et abritait autrefois une petite garnison chargée de protéger le village des dangers venant de la forêt de Grishêtre. La petite caserne est désormais occupée par les initiés du culte du Dragon Renaissant, à l'exception du sergent Erland.

Deux initiés du culte se trouvent à l'intérieur (en plus des deux initiés qui patrouillent devant la porte). Ils peuvent intervenir en cas de grabuge à l'extérieur.

12. La maison des tisserands

Une ancienne échoppe dans laquelle les aventuriers peuvent retrouver des lambeaux de tissus de différentes couleurs et un métier à tisser en piteux états. **Six buissons malades** occupent les lieux. Si des bruits forts proviennent de cette zone, les initiés qui patrouillent devant la zone 13 viennent discrètement voir ce qu'il se passe.

13. Les quartiers du Sergent Erland

La maison du Sud-Est du village est l'une des mieux conservées de toute la zone. Les portes et fenêtres sont en état et c'est à l'intérieur que l'escouade du Dragon Renaissant a établi son quartier général. C'est aussi dans cette maisonnette que séjourne leur commandant, le sergent Erland.

Deux initiés du culte patrouillent continuellement autour de la maison. À

l'intérieur, le **Sergent Erland** est seul dans la petite pièce qui lui sert de chambre et de pièce de travail.

Les initiés du culte comme le Sergent Erland n'ont aucun intérêt à attaquer les aventuriers. Dès que la présence des PJ est repérée, les patrouilleurs fanatiques les invite à entrer pour échanger avec Erland. Celui-ci cherche à savoir ce qui les amène à Lestrey et peut, suivant leurs réponses, les encourager à quitter rapidement les lieux ou demander leur aide dans sa mission de récupérer un trésor (sans en divulguer la nature) qu'il dit protégé par une puissance maligne mais séduisante dans la tour.

Si les aventuriers acceptent et parviennent à s'emparer du crâne et à le rapporter à Erland, il les récompense avec 150 po par tête et leur apprend qu'il sait Orsik vivant et retenu prisonnier par les gobelins Dents-Pointues, dans un château dont il indique la localisation.

Si un combat éclate entre les aventuriers et les initiés du culte, Erland abandonne ses hommes dès qu'il les voit en échec et s'enfuit en toute discrétion, laissant dans son bureau des informations sur le Dragon Renaissant et notamment plusieurs missives signées d'un « É » énigmatique.

Si les aventuriers posent des questions sur le Dragon Renaissance, Erland répond très vaguement : d'une part parce qu'il n'est pas très haut dans la hiérarchie et ignore beaucoup, d'autre part car il sait le groupuscule illégal. Aussi, se contente-t-il de préciser que le groupe cherche à réassurer la pleine souveraineté des peuples de l'Ouest et à contribuer à la renaissance d'un pouvoir fort, capable de faire face à une prochaine Troisième Horde Sauvage.

Trésor. Si le bâtiment est quitté précipitamment par Erland et les fanatiques, ils abandonnent tout le matériel qu'ils avaient entreposé à l'intérieur. Les aventuriers peuvent notamment découvrir un coffre contenant 200 po, deux potions de guérison et un antidote. Sur un râtelier d'armes, ils trouvent une épée courte et une arbalète légère. À proximité, un carquois de 20 carreaux repose contre le mur.

Déroulement de l'exploration de Lestrey

Le groupe d'aventuriers arrive selon toute

vraisemblance du sud-ouest qui est la direction du sentier d'Alastrie. Ils remarquent d'emblée le grand panneau installé par Cassandra à l'entrée du village et prévenant des dangers de Lestrey. Ils aperçoivent aussi la druidesse qui les observe du coin de son repaire. Ils peuvent décider de la rejoindre ou de passer leur chemin. S'ils optent pour la seconde possibilité, elle les surprend rapidement au premier détour mais ne se montre jamais menaçante à leurs égards. Après avoir mis en garde les aventuriers, elle les laisse libres de reprendre leur exploration.

Selon les rencontres que font les aventuriers, cette exploration de Lestrey peut prendre des tournures très différentes.

Si les aventuriers commencent à explorer l'est du village, ils tombent sur plusieurs membres fanatiques du Dragon Renaissant, parmi lesquels le Sergent Erland qui est à la tête de la petite escouade. Ils tentent d'associer le groupe d'aventuriers à sa cause et les envoie combattre le champion des Anciens afin de récupérer le trésor qu'il garde. Il omet de préciser la nature du trésor, se contentant d'affirmer qu'il devinerait bien de quoi il s'agit lorsqu'ils le verront. Si les aventuriers se montrent hostiles ou refusent, ils se mettent à dos les différents membres du Dragon Renaissance présents à Lestrey et doivent, soit s'en dissimuler, soit les affronter.

Si les aventuriers commencent leur exploration par le nord du village et, notamment par la tour (7), ils font la rencontre de Rivaan, le champion des Anciens. Rivaan est un protecteur de reliques draconiques ; il appartient à un ordre ancien et presque disparu de paladins qui tirent leurs pouvoirs des dernières âmes dragons gardiens. Rivaan accueille les aventuriers calmement et ne les attaque que pour se défendre. Énigmatique aux premiers abords, il ne rechigne pas à expliquer qu'il garde un précieux trésor, le défendant contre les fanatiques du Dragon Renaissant. Sûr de sa force, il ne rechigne pas non plus à montrer la nature de son trésor : un crâne de dragon. Il promet un autre trésor aux aventuriers s'ils éliminent la menace (sa lame de givre). Il répond de la manière la plus sincère possible aux questions des aventuriers mais ne sait pas pourquoi le Dragon Renaissant cherche à s'emparer du crâne de dragon et botte en touche dès lors que les questions sur les Dragons

Anciens sont trop précises.

Ce que Rivaan sait sur le Dragon Renaissant

Rivaan sait que le Dragon Renaissant est une organisation secrète rassemblant différents adeptes du culte ancestral des Dragons, cherchant par leurs prières et leurs offrandes à recevoir une part de la puissance des premiers gardiens, les dragons et entités ancestraux qui veillaient sur le continent naissant avec que celui-ci ne soit habité par les peuples anciens des elfes et des nains.

Le groupuscule est connu pour ces rites peu communs et sa quête de puissance. Il se doute que leurs recherches doivent avoir un lien avec cette volonté de puissance mais ne voit pas en quoi un crâne peut les aider.

Régler le problème orc

Un clan d'orcs sévit dans les collines d'Alastrie. Il s'est fait connaître sous le nom de Clan des Crânes écrasés et son chef est un orc à la peau pâle qui est surnommé Gobœil. Comme le pressentent les locaux, ils descendent d'une tribu orque venue s'installer plus au Nord au moment de la Seconde Horde Sauvage.

Personne n'a cependant encore réussi à trouver leur repaire bien que l'on se doute qu'il se trouve dans les collines entre Tenestry et Lestrey. Il n'est pas impossible que les aventuriers tombent sur l'un des membres du clan en s'aventurant au nord du Sentier d'Alastrie (voir la table de Rencontres dans les collines). Si le groupe se montre discret, ils peuvent même envisager de le suivre jusqu'au repaire. Si, toutefois, le groupe ne croise pas d'orc, il lui faudra remonter la piste du camp, en réussissant toutes les heures un test de Sagesse (Survie) DD 10. Il faut compter environ trois heures pour suivre la piste sans se perdre depuis le sentier d'Alastrie (et trois heures de plus en partant de Bourg-Alastrie).

La piste mène les aventuriers à une étroite corniche surplombant une petite ravine où se dessine l'entrée d'une grotte. Devant la grotte, accroupi derrière un rocher mais peu discret, un orc monte la garde. Si les aventuriers arrivent à éliminer rapidement et sans bruit le guetteur, ils ont une chance de prendre par surprise le reste du clan installé à l'intérieur.

La première salle est vide si ce n'est la présence d'une tente de facture orque et de matériel de campement.

Quatre orcs dont Gobœil (orc avec 30 PV) sont installés dans la salle la plus à l'arrière. Si le combat extérieur est bruyant, ils arrivent tous en

trois rounds.

Dans la troisième salle, un **ogre** patiente sans prendre part au combat. Sa mission est de garder les différents butins et il n'est pas assez intelligent pour faire autre chose. Il attaque cependant les aventuriers qui entrent dans la salle.

Trésor. Les orcs ont accumulé un beau butin de leurs multiples embuscades de la région. Dans la pièce gardée par l'ogre, les aventuriers découvrent un coffre non verrouillé contenant une bourse avec 100 po et 200 pa ainsi que 6 objets d'arts de 25 po chacun, une potion de guérison et un parchemin de stabilisation.

Récompense. Éliminer la menace orque permet aussi de réaliser la quête demandée par le maire Helbelin qui a pu promettre 50 po par paire de crocs d'orc rapportée.

Le château des Dents-Pointues

Dans leur recherche d'Orsik, les aventuriers sont amenés à explorer le château des Dents-Pointues qui se trouve dans le sud des collines d'Alastrie. Le château abritait autrefois une garnison de l'armée impériale et a été pris et en partie détruit lors de la Seconde Horde Sauvage.

Abandonné depuis, il est désormais occupé par les gobelins qui obéissent au roi Gurum qui habite lui-même le château.

Le retour d'Ildar ?

Cette exploration peut être l'occasion du retour d'Ildar aux côtés des aventuriers, à condition qu'il soit toujours vivant et qu'il ne soit pas encore au courant que la Flamme Grise était dirigée par Arno Drakon.

Si les conditions sont réunies, le MJ peut décider que les aventuriers croisent Ildar au moment de partir pour le château des Dents-Pointues. Il peut aussi décider qu'il intervient (au bon moment ?) pendant l'exploration pour aider des aventuriers qui seraient en détresse.

Le château

Disposition générale

Les siècles ne se sont pas montrés cléments envers le château des Dents-Pointues. Les

gobelins ont renforcé les zones les plus fragiles situées sous les tours avec des poutres grossières, mais ce n'est qu'une question de temps avant que la structure ne finisse de s'effondrer.

Les plafonds. Sauf indication contraire, les plafonds s'élèvent à 4,50 mètres.

Les portes. Les portes intérieures sont en bois renforcées de bandes de fer. Elles n'ont ni verrou ni serrure. Il faut réussir un test de Force DD 15 pour enfoncer une porte barricadée.

Les sols. Le sol de terre battue est recouvert de dalles de pierre fendues et inégales.

La lumière. Un peu de lumière naturelle filtre à travers les meurtrières du château. La journée, la plupart des salles sont donc faiblement éclairées tandis que la nuit, elles sont toutes plongées dans le noir.

Les murs. Les murs extérieurs et les murs porteurs à l'intérieur font 1,50 mètre d'épaisseur, avec 90 centimètres de mortier pressé entre deux couches de blocs de pierre de 30 centimètres d'épaisseur. Le reste des murs intérieurs est fait de pierre de taille sur 30 centimètres d'épaisseur.

Les meurtrières qui percent les murs du château se trouvent à 3 mètres du sol des extérieurs, à 1,20 mètre au-dessus du sol du rez-de-chaussée. Elles font 20 centimètres de large pour 1,20 mètre de haut. Une créature située d'un côté d'une meurtrière bénéficie d'un abri important contre les attaques venant de l'autre côté.

1. L'entrée du château

Les portes principales, qui séparaient les zones 1 à 2 sont faites de bois couvert de bronze mais elles se sont corrodées et effondrées.

Le château se compose de sept tours effondrées, de hauteurs et de largeurs différentes, mais dont les étages sont tous à divers stades d'écroulement. Une courte volée de marches mène à une terrasse devant l'entrée principale. Un couloir plongé dans l'ombre s'étend derrière les restes des portes écroulées. Des tours rondes dominant l'entrée, leurs meurtrières enténébrées donnant sur la terrasse.

Il n'y a pas le moindre monstre ici, mais les **sentinelles gobelines** de la zone 3 sont censées monter la garde. Cependant, elles jettent seulement un coup d'œil négligeant par la meurtrière de temps à autres. Si les aventuriers

se déplacent en silence, ils ont donc une chance de se faufiler ici à leur insu. Faites faire un test de Dextérité (Discrétion) à chaque personnage. Le résultat le plus bas indique le DD du test de Sagesse (Perception) que les gobelins doivent réussir pour repérer les intrus.

Développements. Si les gobelins repèrent les aventuriers (ou si ces derniers s'avancent ouvertement), ils leur tirent dessus à l'abri derrière les meurtrières. Cependant, ils ne peuvent pas tirer directement sur des ennemis qui se trouvent au niveau des portes brisées ou qui les ont franchies. De plus, ils se mettent à crier afin d'alerter leurs camarades des zones 4 et 6 et de leur signaler que le château est envahi.

2. Le couloir piégé

Ce large couloir servait autrefois de vestibule et fait à présent un dangereux terrain de combat.

Les portes au sud et au nord sont fermées tandis qu'un amas de décombres obstrue partiellement le mur méridional. À l'est, un vaste couloir se termine sur deux autres portes, l'une menant au nord, l'autre à l'est. Le couloir est encombré de gravats et de plâtre suite à l'effondrement partiel du plafond.

Si les **sentinelles gobelines** de la zone 3 ont donné l'alerte, les **gobelins** et les **hobgobelins** des zones 4 et 6 se précipitent ici en courant et surgissent en même temps des portes sud et nord. Ils attaquent depuis ces deux directions en essayant d'écraser les aventuriers sous le nombre et de les chasser du château.

Le piège. Le plâtre poussiéreux et les décombres entassés devant la porte menant à la zone 8 cachent un fil de cuivre relié à des chevilles dissimulées dans le plafond affaissé. Pour repérer le fil, il faut disposer d'une valeur de Sagesse (Perception) passive d'au moins 20 ou réussir un test de Sagesse (Perception) DD 10 si les personnages cherchent activement des pièges dans la zone. Une fois le fil repéré, il est facile de l'éviter et de le désarmer (ce qui ne demande même pas de test de caractéristique).

Une créature qui marche sur les décombres ou les traverse sans éviter le fil déclenche une avalanche de poutres de bois et de lourdes pierres. (La zone touchée par l'effondrement est notée sur la carte.) Toute créature qui se trouve

dans la zone quand le piège se déclenche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sans quoi elle subit 3d6 dégâts contondants suite à la chute des décombres (la moitié seulement si elle réussit son test). Le fracas de l'effondrement alerte les monstres des zones 3, 7, 8 et 9.

3. La salle des archers

La principale défense du château des Dents-Pointues, c'est son emplacement secret et son air abandonné. De plus, le roi Gurum a posté des sentinelles pour chasser les intrus qui viennent fouiner trop près.

Cette petite salle est jonchée de débris. Les meurtrières en face de la porte offrent un excellent champ de tir sur la terrasse qui s'étend devant les portes du château.

Deux gobelins occupent chacune de ces deux pièces. Ils tirent et reculent pour recharger à tour de rôle, ce qui leur permet à tous deux de tirer une flèche par round sur les cibles présentes hors du château. Les gobelins lâchent leurs arcs et dégainent leurs épées courtes quand les personnages entrent dans cette pièce.

4. La caserne en ruines

Les gobelins Dents-Pointues ont utilisé le moindre centimètre d'espace disponible.

La tour sud-ouest du château n'est guère plus qu'un amas de gravats. Quelques sacs de couchage sont éparpillés dans les rares espaces dégagés tandis qu'un petit passage sinueux traverse les décombres en direction de l'est.

Trois gobelins dorment ici. Les décombres ont l'air dangereux, mais la tour est stable et le passage oriental sûr.

Développements. Des bruits forts qui résonnent dans cette pièce attirent les gobelins de la zone 7 qui envoient l'un des leurs en éclaireur. S'il ne revient pas ou s'il repère des ennemis et sonne l'alerte, les autres viennent tous voir ce qui se passe.

5. La réserve

Les gobelins approvisionnent le château en pillant des caravanes sur le Sentier d'Alastrie.

Cette pièce regorge de vieux tonneaux de viande salée et de sacs de grain moisi. Parmi les provisions, vous remarquez aussi une cotte de

mailles ensanglantée, une arbalète lourde et une épée longue sans fourreau portant l'emblème de Port-Royal sur la garde.

Les denrées stockées ici n'ont plus rien de comestible pour un estomac humain, mais celui des gobelins les supporte bien s'il n'y a rien de plus frais à disposition.

Un tonnelet contient une liqueur naine exceptionnelle, les gobelins ayant négligé ce tonneau à cause de sa petite taille. Il contient l'équivalent de vingt verres. Un personnage qui boit un verre récupère 1 point de vie, mais s'il boit un deuxième verre dans l'heure, il est empoisonné pour 1 heure.

L'équipement de Ilidar. La cotte de mailles et l'épée longue appartiennent à Ilidar. Ce dernier est très reconnaissant si les aventuriers lui rapportent au moins son épée.

6. La caserne des hobgobelins

Les Dents-Pointues sont une tribu composée de différentes espèces de gobelinoïdes, une poignée de gobelours régnant sur un grand nombre de malheureux gobelins et quelques hobgobelins. Les gobelins comptent se débarrasser un jour des gobelours et prendre le pouvoir, mais pour l'instant, ces créatures représentent une menace bien trop grande pour eux.

Quatre sacs de couchage disposés sur des paillasses de paille sont alignés au sol. Toutes sortes d'armes (des lances, des épées, des morgensterns et autres) sont suspendues à des crochets au mur. Le mur nord est abîmé, mais le sol a été débarrassé des gravats.

Quatre hobgobelins sont stationnés dans cette pièce. Comme les gobelins qui leur servent de voisins passent leur temps à se bagarrer, ils ne prêtent pas attention aux bruits de combat dans les zones 2 et 3. En revanche, ils se précipitent pour défendre la tour s'ils aperçoivent des intrus ou si les sentinelles gobelins donnent l'alerte.

Trésor. Il y a cinq lances, quatre épées longues, trois morgensterns, deux épées à deux mains et un beau bâton accrochés aux murs. Le bâton est gravé de plumes stylisées et étonnamment léger (0,5 kilo). Il vaut 10 po.

7. La salle du banquet

C'est ici que le seigneur du château divertissait

autrefois ses invités. À présent, la pièce sert de salle à manger crasseuse aux gobelins.

La partie occidentale de cette vaste pièce se termine sur un mur de décombres, mais le reste est encore intact. Ce devait être autrefois la salle du banquet du château, avec un plafond s'élevant à sept mètres cinquante de haut. Deux grandes tables entourées de bancs très simples occupent le centre de la pièce tandis qu'un braséro en laiton plein de braises rougeoyantes est repoussé dans un angle. Les tables sont couvertes d'assiettes sales, de marmites encore à moitié pleines, de bouts de pain moisies et d'os rongés.

Cette salle accueille actuellement **sept misérables gobelins et leur chef, un gobelin gras et acariâtre nommé Yurk**. Ce dernier est le cuistot en chef des Dents-Pointues et il tyrannise ses assistants involontaires alors qu'ils s'affairent à installer la nourriture de la tribu sur la table. Si Yurk se fait tuer, les gobelins survivants s'enfuient à l'est ou à l'ouest, mais ils évitent la porte nord à cause du piège de la zone 2.

8. La pièce sombre

Même de jour, cette zone ne reçoit pas la lumière du jour. Le texte encadré part du principe que les aventuriers disposent de la vision dans le noir ou d'une source de lumière.

Cette pièce étroite et haute de plafond semble avoir autrefois fait partie d'une chapelle ou d'un sanctuaire. Des silhouettes angéliques sont sculptées dans la partie supérieure de la salle et contemplent le sol en contrebas. Au nord, de lourds rideaux ferment deux arches jumelles. Un braséro de pierre fissuré mais orné se tient entre elles.

Cette salle contient un **grick**, l'animal domestique spécial de Brug le gobelin (zone 9). La bête aime grimper sur une corniche cachée dans les ombres des statues, dans les hauteurs de la pièce. Elle observe les intrus qui pénètrent ici en silence avant de se laisser tomber sur eux. Comparez le test de Dextérité (Discrétion) du grick aux tests de Sagesse (Perception) des aventuriers (ou à leurs valeurs passives) pour savoir qui est surpris. Le grick sait qu'il ne doit pas manger de gobelins, sauf si Brug l'y autorise. Les autres Dents-Pointues ont très peur de l'animal de Brug et traversent la pièce en courant, de préférence par groupe de deux ou trois.

Un clerc qui examine le décor de la chapelle peut faire un test d'Intelligence (Religion) DD 10 pour identifier les divinités jadis vénérées ici. Il s'agit de Tâan, Eira, Nadura et Vindur.

Développements. Si un combat éclate ici, il est impossible de prendre les gobelins de la zone 9 par surprise.

Trésor. Le braséro de pierre contient du charbon, mais en-dessous, il y a une statuette en or représentant un elfe du soleil (100 po) enveloppée dans un tissu rouge. Un gobelin a caché la statuette ici en espérant que ses camarades ne la lui voleraient pas.

Le sort détection de la magie indique que la statuette est imprégnée d'une aura de divination. Toute créature autre que Mauvaise peut prendre la statuette et lui poser une question à laquelle elle reçoit une réponse télépathique, comme si elle avait lancé le sort augure. Une fois qu'une créature a posé une question et reçu une réponse, elle ne peut plus jamais activer la statuette.

9. Le sanctuaire des gobelins

Les gobelins n'ont que faire des divinités des humains, les Dents-Pointues ont donc consacré les lieux à Tâan, le dieu des gobelins et des hobgobelins.

Cette salle occupe le pied de la tour nord du château. Un autel de pierre recouvert d'un tissu noir taché de sang s'élève au milieu. Des accessoires rituels en or (un calice, un couteau et un encensoir) sont soigneusement disposés sur l'autel. Au sud, deux arches sont fermées par de lourds rideaux.

Ce sanctuaire est la demeure de **Brug (un gobelin doté de 12 points de vie)** et de **deux gobelins** ordinaires qui lui servent « d'acolytes ». Ils portent tous des robes crasseuses par-dessus leur armure, mais aucun ne dispose de pouvoirs divins (bien que Brug prétende que Tâan lui parle). Si les gobelins entendent les personnages se battre contre le grick de la zone 8, ils se cachent derrière l'autel et tentent de prendre les aventuriers par surprise. Sinon, ils sont tous les trois agenouillés devant l'autel.

Le tissu taché de sang recouvre complètement l'autel dont les côtés sont gravés d'images des divinités déjà représentées dans les décors de la

zone 8.

Trésor. Le calice, le couteau et l'encensoir sont des objets d'art de facture humaine qui valent respectivement 150, 60 et 120 po.

10. La poterne

L'entrée latérale du château est verrouillée, mais il n'y a pas de garde.

Sur le flanc sud du vieux château, un sentier envahi de mauvaises herbes mène à un passage qui monte jusqu'à la muraille. Une grande porte de fer s'ouvre là, à l'abri de toute attaque directe venant de l'extérieur. Des meurtrières à trois mètres du sol surplombent le sentier.

La porte de fer est verrouillée. Les aventuriers peuvent l'ouvrir avec des outils de cambrioleur à condition de réussir un test de Dextérité DD 15 ou l'enfoncer avec un test de Force DD 25.

Les meurtrières. Un personnage qui s'arrête pour écouter les bruits venant des meurtrières entend, en provenance de la zone 7, des bruits de vaisselle et des gobelins qui se chamaillent pour savoir s'il faut laver les assiettes ou pas. Aucun gobelin ne monte la garde devant ces meurtrières, cependant, si les personnages font trop de raffut, par exemple en enfonçant la porte, les gobelins viennent jeter un œil. S'ils aperçoivent des intrus dehors, ils sonnent l'alerte.

11. La tour en ruines

Des tentures poussiéreuses (marquées d'un « C » sur la carte) dissimulent l'entrée nord de cette zone et se fondent avec la maçonnerie et les gravats. Si un personnage réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15, il repère un sentier qui mène à l'entrée cachée. Si les aventuriers fouillent activement les extérieurs du château en quête d'une entrée secrète, il leur suffit de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 10 pour repérer la « porte » en tissu.

Cette tour s'est presque entièrement effondrée, bien qu'il reste un peu d'espace dégagé au sol. Des caisses pourries et de vieux tonneaux indiquent que l'endroit servait autrefois à stocker des provisions. Un lourd rideau ferme une zone effondrée au sud tandis qu'une porte intacte donne à l'est. Au nord, un court passage se faufile au milieu des décombres et se termine sur un écran en tissu.

12. Le baraquement des gardes

Les créatures stationnées ici montent la garde en regardant alentour par les meurtrières, tout personnage qui rôde du côté oriental du château a donc de grandes chances de se faire repérer et d'essuyer une attaque.

Un braséro de pierre rempli de charbon rougeois au milieu de ce petit baraquement. Quatre paillasses de paille sont alignées contre le mur oriental. Le mur du sud s'est en partie effondré, mais on accède encore à une porte de bois barrée au niveau de la portion intacte. Un rideau ferme une arche au nord.

Deux hobgobelins montent la garde ici. Ils sont rusés, robustes et loyaux envers le roi Gurum. Au début du combat, l'un d'eux se précipite dans la zone 14 pour avertir son souverain et revient deux rounds plus tard se joindre à la mêlée.

Cette zone était autrefois un petit salon pour les humains du château, mais les Dents-Pointues ont débité les meubles pourris pour en faire du bois de chauffe.

13. La tour de l'hibours

La porte de cette pièce est fermée par une lourde barre de bois, indice subtile prévenant du danger qui rôde derrière. Si quelqu'un soulève la barre, la créature de la pièce voisine se réveille et pousse un terrible rugissement.

Les meurtrières de cette pièce sont fermées par des volets et l'endroit est plongé dans le noir. Le texte de l'encadré part du principe que les personnages disposent de la vision dans le noir et d'une source de lumière.

Les étages supérieurs de cette tour se sont effondrés et créent un silo vide d'au moins neuf mètres de haut dont le sommet se perd dans les ténèbres. Le sol est couvert de poussière, de gravats et d'éclats de verre tandis que de vieux établis et des étagères sont tombés au sud. Une énorme bête ressemblant à un ours galeux à tête de hibou occupe le centre de la pièce. Elle se dresse sur ses pattes arrières en rugissant dès qu'elle vous aperçoit.

Les Dents-Pointues ont capturé un **hibours** qu'ils ont enfermé ici. Ils ont plongé la salle dans le noir pour que la bête reste calme, mais le roi Gurum n'a pas encore décidé de ce qu'il allait en faire. Si les aventuriers lancent de la chair

fraîche à l'hibours, il la dévore, sinon il attaque la première créature qu'il voit dans l'embrasement de la porte.

Cette pièce était autrefois une bibliothèque doublée d'un atelier mais il ne reste rien d'utilisable de son contenu originel.

Développements. Si les personnages ouvrent la porte et ne se mettent pas en travers du chemin de l'hibours, ce dernier fuit le château (probablement en traversant la zone 11). Il attaque tout ce qui se trouve sur sa route.

Trésor. Tout ce qui reste du premier étage, c'est une corniche abîmée sur laquelle se trouve un coffre de bois. Il est difficile de le remarquer depuis le rez-de-chaussée : cela demande un test de Sagesse (Perception) DD 15. Il n'est pas verrouillé et contient 90 pe, 120 po, une potion de soins, un parchemin de silence et un parchemin de retour à la vie.

14. Les appartements royaux

Un personnage qui écoute à la porte entend deux voix en pleine dispute : une voix grave et grondante qui exige qu'on la paie pour quelque chose et une autre qui lui répond sur un ton doux.

Cette pièce a été réaménagée pour former un espace de vie rudimentaire, d'épaisses fourrures au sol servant de tapis tandis que les murs sont ornés de trophées. Un grand lit occupe le nord de la salle et un brasero rempli de charbon brûle d'une flamme vive. Une table ronde entourée de chaises est placée au sud, près de la porte. À côté d'elle, un nain est étendu par terre, inconscient, et semble avoir été sévèrement rossé.

Le **roi Gurum est un vieux gobelours** féroce avec 45 points de vie. Il règne sur les Dents-Pointues par la terreur. L'âge a affaibli ses épaules et courbé son dos, mais il reste étonnamment fort et agile. Il est si exigeant et vindicatif qu'aucun Dents-Pointues n'ose le contrarier.

Il a à son service un **loup** doté de 18 point de vie nommé Croc-Pointu et un **doppelganger** déguisée en elfe féminine. Ce dernier, Vizmir, est un messager de l'Étincelle venu récupérer Orsik Toorun et la carte de la Caverne du Ressac auprès du roi Gurum. Le gobelours veut vendre la carte au lieu de l'offrir et il est en train de négocier le

prix avec l'elfe. Vizmir veut d'abord interroger le nain pour savoir si quelqu'un d'autre sait où se trouve la mine. Il compte ensuite tuer le nain et détruire la carte.

Si ces scélérats savent que quelqu'un va les attaquer sous peu, Vizmir se cache derrière la porte au nord-ouest qu'il laisse entrouverte, dans l'espoir d'attaquer un intrus par derrière. Gurum tient Orsik en otage, prêt à le tuer si les personnages ne battent pas en retraite.

Les meurtrières. À l'extérieur, les meurtrières se trouvent à 4,50 mètres au-dessus du sol. Les créatures qui se trouvent dans la pièce ne montent pas la garde. Il y a peu de chances qu'elles remarquent des intrus qui se déplacent à l'extérieur du château.

La salle nord-ouest. Cette pièce partiellement effondrée était autrefois une salle de bain très confortable. Elle contient encore une baignoire carrelée que les habitants actuels du château n'utilisent pas.

Le nain inconscient. Orsik Toorun, un roturier nain, est allongé près de l'angle sud-ouest. Il est inconscient mais stable, à 0 point de vie.

Développements. Si Gurum se fait tuer, Vizmir tente de tuer Orsik et de s'enfuir avec la carte. Il se dirige vers la zone 11 et s'enfuit par la tenture qui sert d'issue cachée. S'il est acculé, il se bat jusqu'à la mort plutôt que de se laisser capturer.

Si les aventuriers parviennent à sauver Orsik, il les remercie d'être venu à son aide mais refuse de quitter le château des Dents-Pointues sans sa carte. Malheureusement, il ignore où le roi Gurum l'a cachée (voir la section Le trésor).

Trésor. Un sac de cuir rapiécé se cache sous le matelas de Gurum. Il contient 220 pa, 160 pe, trois potions de soins et la carte de la Caverne du Ressac appartenant à Orsik.

Le retour des guerriers

Vous pouvez ajouter une complication sous la forme d'un groupe de guerriers hobgobelins qui rentrent au château alors que les personnages se préparent à partir. Ce groupe se compose de **trois hobgobelins** menés par **Strik Sang-Séché, un hobgobelin doté de 20 points de vie**. Strik possède également deux loups comme animaux

de compagnie.

Les hobgobelins n'ont pas de trésor, mais 1d4 d'entre eux portent un sac ensanglanté contenant une tête d'elfe tranchée. Ce sont des trophées prélevés lors de la récente victoire des hobgobelins sur un groupe de chasseurs elfes.

Un aventurier rusé pourrait essayer de raisonner Strik en lui disant de se considérer comme le successeur de Gurum plutôt que comme son vengeur. Cela fait longtemps que Strik rêve de diriger la tribu des Dents-Pointues et il pourrait faire une faveur aux aventuriers en les épargnant, à condition qu'un ou plusieurs personnages réussissent un test de Charisme (Persuasion) DD 15.

Gagner des niveaux pendant les aventures dans les collines d'Alastrie

Les aventuriers doivent normalement gagner deux niveaux pendant les différentes quêtes et excursions menées autour de Bourg-Alastrie, les menant ainsi à la fin de la troisième partie de l'aventure au niveau 4.

On peut légitimement accorder une montée de niveau lorsque le groupe s'est défait de la Flamme Grise et de son chef, Arno « Bâton Gris » Drakon.

Par ailleurs, il ne semble pas nécessaire que les aventuriers aient mené toutes les investigations et explorations décrites dans cette troisième partie pour gagner leur montée de niveau. L'exploration du château des Dents-Pointues est cependant un passage obligé, associée à la réalisation complète de deux autres quêtes décrites dans cette partie, elle permet ainsi aux aventuriers de monter d'un niveau.

QUATRIÈME PARTIE : LA MINE DES PIERRE-DE-SEL

Présentation de la Mine des Pierre-de-Sel

Contexte

La mine des Pierre-de-Sel se trouve à proximité de la petite bourgade de Bourg-Alastrie, dans les collines situées à l'est et non loin du manoir de ses propriétaires. Fleurissante et riche en minerais de sel, la mine a longtemps fait la richesse de la région et de la famille des Pierre-de-Sel, y compris après le déclin de l'exploitation des mines de sel de la région. Même après la fin de l'exploitation de la mine, la famille Pierre-de-Sel a continué à employer des ouvriers et des mineurs du village pour aménager une partie de la mine.

Le manoir des Pierre-de-Sel a longtemps continué à accueillir des personnages importants de l'empire et les fêtes y étaient courantes alors même que la crise touchait enfin la population de la cité.

Envieux autant que perplexes de la richesse qui ne semblait pas s'amoindrir de la famille Pierre-de-Sel, les Alastriens ont fini par se

révolter contre le patriarche Elric Pierre-de-Sel. C'est dans des circonstances peu connues qu'une partie des hommes de la cité, menés par Ernest Blanchepierre, ont assassiné la femme et la fille du riche nain. Ce dernier ne voulant abandonner les richesses de sa mine s'est enfermé à l'intérieur avec les quelques ouvriers qui y travaillaient encore en faisant sauter l'unique entrée, déclenchant un important éboulement et scellant les secrets qui y étaient enfermés.

L'histoire a été de nombreuses fois déformée et réécrite et plusieurs expéditions ont cherché à pénétrer dans la mine en quête des richesses et de ses mystères, sans succès.

Les frères Toorun sont les descendants d'une sœur cadette d'Elric qui, après avoir grandi à Bourg-Alastrie, s'est mariée et installée dans la capitale. Elle a emporté avec elle de nombreuses affaires ayant appartenu à la famille mais peu de documents concernant la mine, à l'exception d'une carte qu'elle avait dessinée petite et mentionnant une galerie d'aération absente de tous les documents officiels. C'est par cette étroite conduite que les frères Toorun ont réussi

à pénétrer dans la mine.

Un grand nombre des galeries sont cependant éboulées et les premières explorations des deux nains n'ont rien donné. Orsik a donc décidé de retourner à Port-Royal pour rapporter du matériel et des bras.

L'une des très anciennes rumeurs sur la richesse de la famille Pierre-de-Sel racontait que le vieux patriarche avait découvert une salle emplie d'or qui était autrefois la cache d'un dragon. Espérant trouver des reliques de ce prétendu dragon, et ne crachant pas sur les richesses de la mine, le groupuscule du Dragon Renaissant s'est également intéressé à l'ancienne mine et plusieurs de ses agents ont gardé un œil sur la région depuis plusieurs années. L'agitation des derniers mois les a convaincus de s'y intéresser plus précisément. Aussi, ils ont corrompu un ancien vétéran de l'armée royale (Arno Drakon) et l'ont chargé de terroriser la population afin de glaner tous les renseignements possibles sur la mine et sur les séjours des frères Toorun. Parallèlement, ils ont envoyé l'un de leurs meilleurs espions, une doppelganger du nom de Vizmir, se mêler régulièrement aux habitants de la bourgade, mais toujours sous une apparence différente. Cette dernière a fait plusieurs découvertes qui ont intéressé au plus haut point les responsables du Dragon Renaissant : la présence de dragons à une époque ancienne semblait avérée dans la région comme l'attestait l'existence d'une relique dans le village abandonné de Lestrey. L'un des officiers du Dragon Renaissant, l'Étincelle, a alors été envoyé avec quelques hommes sur place.

Au même moment, la doppelganger a réussi à filer Oskar Toorun alors qu'il pénétrait dans la mine par la galerie d'aération. Elle en a averti l'Étincelle qui a fait prisonnier Oskar et a pu pénétrer à son tour dans la mine.

Depuis quelques jours cependant, l'Étincelle et ses hommes sont confrontés aux différents problèmes que renfermait la mine. Outre les diverses créatures peu avenantes, le dernier niveau, semble-t-il le plus intéressant, leur donne du fil à retordre. Un pont effondré et une porte magiquement scellée empêchent l'Étincelle de découvrir le véritable secret de la mine des Pierre-de Sel.

Un donjon pour aventuriers de niveau 4 au moins

L'exploration de la mine des Pierre-de-Sel conduit les aventuriers à rencontrer et combattre un certain nombre d'ennemis. Ces rencontres sont prévues et équilibrées pour un groupe composé de quatre aventuriers de niveau 4.

Aussi, il est important que les joueurs n'aient pas la possibilité de visiter la mine trop rapidement. Pour cela, même munis de la carte d'Orsik, il leur est impossible d'approcher de l'entrée secrète de la mine sans attirer l'attention très hostile de la Flamme Grise. Il leur faut donc obligatoirement avoir réussi à éliminer les membres de la Flamme Grise et avoir éliminé la menace que présente Arno Drakon.

L'exploration du château des Dents-Pointues et l'élimination de la Flamme Grise sont donc les deux prérequis minimaux pour pouvoir trouver et pénétrer dans la mine des Pierre-de-Sel. Toutefois, ces deux objectifs ne fournissent pas suffisamment d'expérience aux aventuriers et le MJ doit pouvoir détourner un temps leur attention de la mine. Voici plusieurs solutions pour y parvenir :

- Auguste Blanchepierre, avec qui les aventuriers doivent désormais avoir un minimum sympathisé a été enlevé, soit par des fanatiques du Dragon Renaissant (qui ont découvert qu'il est issu de l'ancienne famille responsable de la révolte de Bourg-Alastrie contre les Pierre-de-Sel et de leur chute, qui espèrent qu'il dispose d'informations inédites sur la mine et) qui ne se sont pas cachés de l'emmener à Lestrey, soit par des orcs du clan des Crânes écrasés qui se sont aventurés près de la Bourgade. L'exploration de Lestrey et le règlement du problème orc sont, en effet, les deux quêtes apportant le plus d'expérience aux aventuriers ;
- Orsik Toorun, s'il est toujours vivant, a besoin de se reposer pour se remettre de ses mésaventures avec les Dents-Pointues et l'un de ses amis de Bourg-Alastrie (au bon vouloir du MJ) a besoin d'aventuriers pour un petit service ;
- Le maire Helbelin est bien content d'être débarrassé de la Flamme Grise mais il lui faut des hommes pour régler les

problèmes restants (les orcs, la disparition d'Éli Blancheronce...)

À l'intérieur de la mine

La disposition générale

La mine est située dans les collines. Il y fait froid et humide et l'odeur de moisissure emplit l'air d'un bon nombre de zones. La plupart des pièces principales sont cependant éclairées car les lieux sont occupés par les hommes du Dragon Renaissant.

Le puits central. La mine est construite autour d'un puits central de forme carrée, creusé dans la roche et habillé de murs maçonnés. Il descend sur une profondeur supérieure aux trois niveaux. Le fond n'est pas aménagé et est fait de multiples roches rendant la chute au mieux douloureuse mais plus vraisemblablement mortelle. Une coursive protégée par des barricades de bois vétustes encadre le puits à chaque niveau (zones 0H, 1A et 2A).

Les plafonds. Sauf indication contraire, l'ensemble des pièces et des galeries repérées sur le plan sont suffisamment hautes de plafond pour accueillir les aventuriers. On partira du principe que les galeries minières creusées dans la roche ont une hauteur de 2,50 à 3 mètres. Les salles et corridors maçonnés sont plus hautes et comptent au moins 4 mètres de haut. La caverne du dragon est bien plus haute mais sa paroi supérieure est recouverte de stalactites.

Les portes. Les pièces aménagées sont pour la plupart dotées de portes en bois. Malgré leur âge, elle reste en bon état (CA : 15 ; PV : 18). Sauf mention contraire, elles ne sont pas verrouillées.

Les murs. La plupart des murs sont maçonnés, à l'exception des parois des galeries qui sont restées brutes.

Les sols. Les sols des pièces maçonnées sont en pierre polie ou en dalles et le sol des galeries est composée de terre battue et de roches brutes. Dans ces dernières, on trouve aussi des stalactites et des stalagmites. Les plateformes (zones 2G et 2H) menant au Nid du dragon comportent un dallage plus travaillé.

Le vrombissement de l'eau. Si les deux niveaux supérieurs sont plutôt silencieux, le dernier étage de la mine laisse percevoir

le vrombissement d'une rivière avec un fort courant. Ce vrombissement se fait de plus en plus fort à mesure que les aventuriers s'approchent du corridor menant au pont cassé et au nid du dragon (zones 2G, 2H et 2I).

Les rencontres fortuites dans la mine

Les galeries et les différentes pièces de la mine ne sont pas totalement désertes. Les aventuriers seront probablement amenés à rencontrer différentes oppositions, notamment dans les pièces où ils ne trouveront aucune autre opposition.

C'est au MJ de décider de la part de chance (ou de malchance) de faire une rencontre. Cela dit, 20 % de chance (un résultat de 1 à 4 inclus sur un d20) semble être un bon compromis.

Rencontres dans la mine

d12	Rencontres
1-3	Initiés du culte (1d4)
4	Striges (2d4)
5-6	Goules (1d4)
7-8	Zombis (1d6)
9	Gricks (1d4)
10	Gobelours (1d4)
11-12	Squelettes (1d6)

Le plan de la mine

Comme indiqué plus haut, la mine s'élève sur trois niveaux. Cette section présente ces trois niveaux en commençant du moins profond (le niveau 0) au plus profond (le niveau -2). Chaque zone ou pièce ayant un intérêt est mentionnée ici. Pour les identifier, le plan indique une série de figurés portant un chiffre correspondant au niveau et une lettre correspondant à la zone. Par exemple, les aventuriers arrivent par la galerie d'aération indiquée 0A.

Niveau 0

0A. La galerie d'aération

L'accès découvert par les frères Toorun est en réalité un ancien puits d'aération perdu dans les collines. Il prend la forme d'un gouffre de 1,50 m de diamètre et profond d'une quinzaine de mètres.

Lorsque les aventuriers arrivent devant

le puits, ils remarquent la présence d'une corde permettant de descendre ainsi que des empreintes fraîches autour du puits, ce qui doit leur laisser penser que la mine a déjà été visitée et qu'elle l'est toujours à ce moment. Aucun son n'est cependant perceptible.

Descendre dans le puits. La descente, si elle se fait en rappel à l'aide d'une corde, présente assez peu de difficultés : les aventuriers réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10 parviennent à descendre sans problème.

Arrivés en bas du puits, le groupe découvre une galerie creusée dans la roche. Elle est juste assez large pour avancer en file indienne. Aucun danger ne guette les aventuriers dans la galerie qui débouche sur une vieille grille ouverte donnant sur la réserve.

0B. La réserve

La réserve est une petite pièce de 4,5 m sur 9 m où étaient entreposés des caisses et des barils. La plupart sont encore là mais ce qu'ils contenaient a été réduit en poussière depuis longtemps. Il n'y a aucun danger dans cette salle.

Hormis la grille de la galerie d'évacuation, la pièce comporte une autre porte. Elle est fermée mais pas verrouillée. Elle donne sur un couloir coudé se terminant une autre porte qui n'est pas non plus verrouillée.

0C. Hall des contremaîtres

Cette pièce se situe au cœur de la zone des contremaîtres qu'elle dessert avec quatre portes. Elle est fermée par une double porte métallique décorée de motifs simples qui a visiblement été forcée récemment. Les quatre autres portes en bois ne sont pas verrouillées.

La pièce est voûtée et ses arcs reposent sur un pilier central sobrement décoré.

À partir de cette pièce, les aventuriers peuvent rencontrer fortuitement des opposants.

0D. Salle de repas des contremaîtres

Un petit couloir coudé amène à l'ancienne salle de repas des contremaîtres. La salle mesure 4,50 m par 7,50 et a été réaménagée par les hommes du culte du Dragon Renaissant et **deux initiés** se trouvent à l'intérieur.

0E. Vestiaire des contremaîtres

En symétrie de la salle de repas, se trouve le vestiaire des contremaîtres. **Deux initiés** dorment sur les bancs. Dans les armoires, les aventuriers peuvent trouver des uniformes d'initiés et des masques du culte. S'ils décident de les passer, ils peuvent passer inaperçus aux yeux des autres initiés présents sur les deux premiers niveaux.

Ils ne trouvent cependant aucune clé dans la pièce.

0F. Le bureau du directeur

Derrière la porte verrouillée (crocheter la porte nécessite d'utiliser des outils de voleur et de réussir avec un test de Dextérité DD 15 avec ; enfoncer la porte nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 mais fait suffisamment de bruit pour réveiller et attirer les deux initiés de la zone 0E), les aventuriers découvrent le bureau du directeur de la mine.

La pièce est plus richement décorée que le reste des pièces de ce niveau. Des cadres poussiéreux sont accrochés au mur et de multiples étagères sont remplies de livres. Certains ont été consultés récemment. Un vieux lit est disposé dans un coin. Il n'a pas servi depuis très longtemps. Un coffre ouvert est aussi présent dans la pièce. À l'intérieur se trouvent une potion de guérison et un antidote.

Si les aventuriers n'ont pas endommagé la porte, ils peuvent s'enfermer à l'intérieur. L'endroit est alors sécurisé pour un repos court.

0G. Le corridor des contremaîtres

En passant la double porte métallique du hall des contremaîtres, les aventuriers arrivent dans un plus large corridor (4,5 m de large). Plusieurs squelettes en jonchent le sol. Il s'agit de malheureux qui ont été enfermés dans la mine au moment de l'éboulement de l'entrée principale.

Quatre squelettes se réveillent lorsque les aventuriers passent à proximité.

0H. La coursive du niveau 0

La coursive large de trois mètres encadre le puits central. Elle dispose d'échelles pour descendre aux niveaux inférieurs et de deux treuils dont les chaines descendent dans les profondeurs de la mine. Un garde-corps en bois prévenait de la chute mais il est en très mauvais

état et cassé à certains endroits.

0I. L'entrée de la mine

L'entrée de la mine était monumentale. Haut de plafond ce hall est parcouru d'une voûte en croisée d'ogives reposant sur différents piliers, dont certains se sont effondrés. Les murs sont habillés de gargouilles. Le sol est jonché de squelettes devant l'éboulement de l'entrée de la mine. **Six squelettes** se réveillent au passage des aventuriers.

Outre le puits central, ce large corridor dessert une pièce de chaque côté derrière des portes non verrouillées.

0J. Effondrement

Un amas de pierre résultant de l'effondrement de la pierre. Des traces noires et violettes sont également présents sur les décombres. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 permet de constater que ce sont des traces d'un sort et que l'effondrement est d'origine magique.

0K. Vestiaire des mineurs

La pièce mesure 4,50 m sur 7,50 m. Les meubles qui se trouvent à l'intérieur sont vermoulus et tombent en poussière.

0L. Salle de repas des mineurs

En symétrie du vestiaire, une pièce de taille identique abritait autrefois la salle de repas de mineurs. Les meubles sont toujours présents et très poussiéreux. **Quatre zombis** et **deux goules** sont à l'intérieur et attaquent quiconque y pénètrent.

0M. L'ancienne forge

Desservie par un double et deux portes, la forge est une pièce plus vaste de 15 m sur 6 m. Comme le reste des pièces, elle a été abandonnée dans la précipitation et tous les utiles nécessaires à son fonctionnement sont encore présents quoique rouillés. De nombreuses toiles d'araignée parcourent la pièce et constituent un terrain difficile. Elles ont été tissées par les **trois araignées géantes** qui cohabitent dans l'ancienne galerie juxtaposée à la forge. Si les aventuriers ont une source de lumière, elles sont d'ailleurs attirées et arrivent dans la pièce au bout d'une minute ou deux.

Outre le matériel de forge, la pièce comporte 12 lingots d'argents (d'une valeur de 100 pa chacun) et 6 lingots d'or (d'une valeur de 100 po chacun). Les lingots sont cependant très lourds et un aventurier ne peut guère en porter plus d'un dans son paquetage.

0N. L'ancienne galerie

Cette zone est la seule creusée à même la roche du niveau 0. Il s'agit des vestiges de la toute première galerie creusée dans la mine. Elle n'abrite rien d'intéressant et sert de refuge à **trois araignées géantes**.

0O. Campement des initiés du culte

Les deux petites pièces presque contiguës sont utilisées par les initiés du culte du Dragon Renaissant comme zone de campement. Ils y ont entassé leurs affaires (des armes courantes et des paquetages d'exploration souterraine).

Quatre initiés sont présents à l'intérieur. Si les aventuriers ont combattu des créatures dans les zones juxtaposées (0P et 0Q), ils ne sont pas pris par surprise.

0P. Latrines

La petite pièce renferme les latrines. L'odeur nauséabonde qui devait y régner a disparu depuis longtemps. Pas le **couple de gricks** qui y a élu domicile.

0Q. La petite réserve vide

La pièce est petite et vide. Elle a dû servir de réserves dans des temps reculés. C'est désormais le nid de **deux araignées géantes**.

Niveau -1

Le niveau -1 est essentiellement constitué de différentes galeries d'exploitation en grande partie effondrées. Ayant peu d'intérêt pour le Dragon Renaissant, les initiés y sont totalement absents à l'inverse des deux autres niveaux. Aussi, aucune source de lumière n'est présente sauf autour de la coursive munie de torches.

L'étage n'est cependant pas désert et de nombreuses créatures habitent encore les galeries.

Les champignons jaunes. Parmi la flore souterraine que les aventuriers pourront observer dans les galeries, on retrouve des champignons

jaunâtres qui sont particulièrement toxiques s'ils sont consommés mais qui s'avèrent également gênants pendant l'exploration. En effet, toutes les 10 à 15 minutes, ils rejettent un gaz pouvant empoisonner les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres. Ces créatures doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si elles échouent, elles subissent un 2d6 dégâts de poison et sont empoisonnées pendant 10 minutes.

1A. La cursive du niveau -1

La cursive est construite de la même manière que celle de l'étage supérieur : mêmes pierres polies au sol et même barricade de bois abîmée par les années. Elle dessert sept entrées de galerie.

Les flaques vertes. Devant l'une des entrées, les aventuriers bénéficiant d'une Perception passive de 12 ou plus remarqueront la présence d'une flaque verte au sol. Il s'agit de la dégoulinure d'une gelée verdâtre qui habite la caverne à proximité. Cette dernière se trouve dans la salle aux cristaux (zone 1F) mais a pu se rendre dans les autres galeries comme en témoignent les flaques laissées dans la zone 1D.

1B. La salle des stalactites

Deux galeries mènent à cette vaste salle creusée dans la roche qui abritait autrefois une riche veine de minerais de sel, expliquant qu'elle ait été particulièrement exploitée. L'air est rempli d'humidité et des gouttelettes tombent des multiples stalactites qui descendent du plafond.

À l'une des extrémités de la salle, des champignons jaunâtres ont colonisé une partie du mur. Différentes galeries partent de chaque côté de la salle.

La salle abrite **quatre striges** et **un grick**.

Si un combat éclate dans cette salle, chaque round a 20 % de chance de causer la chute de plusieurs stalactites. Si c'est le cas, toutes les créatures au combat doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 2d6 dégâts perforants. À chaque fois que des stalactites chutent, le DD du jet de sauvegarde augmente de 2 (12 la 2e fois, 14 la 3e fois, etc.).

1C. Les trois galeries du nord-ouest

Les trois galeries partant de l'ouest de la salle des stalactites se rejoignent rapidement et sont

toutes bouchées par des effondrements. Les champignons jaunes pullulent dans ces galeries.

1D. Les galeries du nord-est

Les différentes galeries qui partent à l'est de la salle des stalactites sont bouchées par des effondrements. L'extrémité de la galerie contient aussi des flaques verdâtres indiquant la présence proche d'une gelée verdâtre dans les parages (celle-ci se trouve en réalité dans la salle 1F).

1E. Les galeries ouest

À l'est de la cursive, deux galeries amènent un petit complexe partiellement détruit. **Deux gricks** se trouvent à l'intérieur. Dans l'un des chariots présents dans la zone, les aventuriers peuvent trouver (en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15) deux fioles d'antidote et deux pièges à loup.

1F. La salle des cristaux

Comme son nom l'indique, la salle comporte de nombreux cristaux de sel sortant du sol. Une grande partie de la salle est aussi recouverte de flaques vertes et dès que les aventuriers entrent, **une gelée verdâtre** les attaque.

La pièce comporte aussi des champignons jaunes.

1G. La salle sud

La plus grande ouverture de la cursive donne dans une autre vaste salle. On y retrouve les mêmes champignons mais aucune créature ne semble s'y être installée. Une galerie à l'est mène à la salle des cristaux

1H. Le boyau effondré au sud

Deux petites galeries partant du sud de la salle précédente se rejoignent dans un boyau totalement effondré. Sous l'amas de planche et les premières pierres de l'effondrement, les aventuriers peuvent trouver un coffret métallique bien conservé (s'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation) DD 12). La serrure saute sans difficulté et révèle des bijoux d'une valeur totale de 150 po.

Niveau -2

Le niveau -2 constitue le niveau le plus profond de la mine des Pierre-de-Sel. C'est aussi celui qui

renferme le plus de secrets et de mystères.

L'architecture des pièces maçonnées est bien plus travaillée qu'au niveau 0 et toutes les salles comportent des voûtes en croisées d'ogives. De nombreux reliefs et statues viennent également en orner les murs.

En toute logique, c'est à cet étage que les hommes du Dragon Renaissant sont les plus nombreux. Leur présence et leurs actions ont contribué à vider l'étage de la faune et la flore minières. Les aventuriers ont donc peu de chance de tomber sur des opposants qui ne seraient pas du fait du Dragon Renaissant.

Les hommes du Dragon Renaissant. Le niveau est au centre des investigation des gradés du Dragon Renaissant et seuls les officiers et sous-officiers (profil de **sergent du Dragon Renaissant**) sont autorisés à descendre à ce niveau. Aussi, tous les hommes autorisés à y séjourner sont connus de tous. Si les aventuriers ont réussi à se procurer des uniformes du groupuscule, ils ne leur permettront plus de pouvoir explorer tranquillement la zone. En effet, le premier sous-officier qu'ils croiseraient leur rappelle qu'ils ne sont pas autorisés à circuler ici et les invite à remonter immédiatement.

2A. La coursive du niveau -2

La disposition générale de la coursive est la même que celle des deux étages supérieurs. **Deux sergents du Dragon Renaissant** patrouillent continuellement dans la zone. Les deux sous-officiers ne sont pas particulièrement attentifs et si le groupe est suffisamment discret (en réussissant un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 (correspondant à la Perception Passive des sergents)), ils peuvent espérer ne pas se faire remarquer.

Les caches sont cependant peu nombreuses et il leur faudra rapidement entrer dans une des pièces attenantes à la coursive.

2B. Le temple de Tâan

La double porte à l'est de la coursive n'est pas verrouillée et mène à un petit temple vide, se trouvant dans l'obscurité totale et dédié au dieu Tâan. Ce dernier, par son affinité pour le feu, est en effet l'une des divinités tutélaires des mineurs avec Nadura. Les nains le préfèrent cependant à cette dernière.

Il n'est donc rien d'étonnant de retrouver une très grande statue du dieu au-dessus de l'autel. Ce qui est plus étonnant est de voir de multiples représentations de Tâan chevauchant des dragons, les mythes n'en faisant habituellement pas mention.

Les yeux de la statue sont formés par deux petits rubis. Le reste de la pièce est organisé comme on peut l'attendre d'un temple avec des bancs pour les fidèles.

Trésor. Les rubis de la statue ont une valeur de 1 000 po chacun. Les ôter de la statue requiert de réussir un jet de Dextérité (Acrobaties) DD 15 pour tenir en équilibre sur la statue et un jet de Force (Athlétisme) DD 15 pour réussir à enlever les rubis.

2C. Les archives de la mine

La salle la plus au sud est accessible par une double-porte non verrouillée. Elle est plongée dans une totale obscurité. Relativement vaste, il s'agit de la salle des archives de la mine des Pierre-de-Sel. De nombreuses étagères et bibliothèques meublent la pièce mais une grande partie des ouvrages est tombée en poussière. Ceux qui ont survécu concernent essentiellement l'artisanat et la mine et ont peu d'intérêt pour les aventuriers.

La zone est gardée par **un spectateur** sans doute invoqué du temps d'Elric Pierre-de-Sel pour garder la pièce. Son vieil âge rend l'aberration particulièrement peu claire dans sa communication mais aussi légèrement amnésique. Elle n'en est toutefois pas moins puissante ni agressive et elle attaque quiconque entre dans la pièce et y demeure.

Si un combat éclate, le bruit alerte les **deux sergents en patrouille** dans la coursive (zone 2A) s'ils sont toujours vivants. Ils s'expriment alors bruyamment (laissant le temps aux aventuriers d'éventuellement se barricader dans la pièce) et n'arrive qu'après trois rounds. Si la porte est barricadée, ils mettent 2d6 rounds de plus à réussir à en forcer l'entrée.

Trésor. Un petit bureau au centre de la pièce abrite quelques trésors de premier intérêt pour les aventuriers : un *parchemin de retour à la vie*, un diamant d'une valeur de 300 po et deux *potions de guérison supérieures*.

2D. Les appartements privés du patriarche Pierre-de-Sel

La dernière double porte en bois se trouve à l'ouest et mène aux appartements privés du directeur de la mine. La pièce est éclairée. Il s'agit d'une vaste pièce de 7,50 mètres sur 12 mètres, richement décorée et meublée.

La pièce est bien moins poussiéreuse que les autres salles de la mine et semble de nouveau occupée.

La pièce n'est pas vide : **Vizmir**, la **doppelganger** au service de l'Étincelle, est présente dans la pièce.

Son apparence est cependant différente selon le contexte d'arrivée des aventuriers. S'ils ont déjà été pris dans un combat bruyant à ce niveau (dans la coursive ou dans la salle d'archives notamment), Vizmir est au courant de leur présence et a pris l'apparence d'Oskar Toorun que les personnages reconnaissent facilement.

S'ils se sont montrés suffisamment discrets, ils pourraient surprendre Vizmir sous sa forme originelle mais cette dernière les attaque immédiatement dès leur entrée dans la pièce.

À l'inverse, si elle est sous la forme d'Oskar Toorun, elle se fait passer pour lui et est avantagée lors de tous ses jets de Charisme (Tromperie) à l'encontre des personnages. Elle remercie dès lors rapidement les aventuriers de l'avoir sauvée, les encourage à la sortir de la mine et, au besoin, invente une histoire très proche de la vérité sur sa capture. Elle improvise alors selon les décisions des aventuriers : s'ils cherchent à continuer l'exploration, notamment par la zone 2F, elle continue de les accompagner (tandis que l'Étincelle, invisible, les suit de loin, espérant qu'ils parviennent à pénétrer dans le nid du dragon). S'ils cherchent à la faire évader en remontant, elle les attaque par surprise dès leur arrivée sur la coursive du niveau -1.

Si un combat éclate dans les appartements privés du patriarche, les bruits de combat n'alertent pas les éventuels sergents en patrouille dans la coursive qui ont visiblement pour ordre de ne pas entrer.

Après s'être éventuellement défaits de la doppelganger, les aventuriers peuvent fouiller la pièce. S'ils échouent à un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, ils trouveront deux *potions de guérison supérieures*, une bourse contenant

350 po, des objets d'arts d'une valeur totale de 150 po, un *parchemin de vol* et un journal ayant appartenu à Elric Pierre-de-Sel et retraçant ses derniers jours dans la mine (voir Annexe 4), s'ils réussissent, ils comprendront en plus que l'une des bibliothèques pivote dévoilant un passage vers la pièce secrète 2E.

Ce que l'Étincelle et Vizmir savent du Dragon Renaissant

S'ils parviennent à interroger les deux protagonistes du Dragon Renaissant, les aventuriers peuvent réussir à leur soutirer quelques informations concernant le groupuscule. L'Étincelle et Vizmir se vantent volontiers que l'organisation est bien plus puissante qu'elle ne le laisse croire et qu'elle a tissé son réseau dans toutes les régions de Valamar.

Le but de l'organisation est double : réussir à puiser l'antique puissance des Dragons Gardiens afin de rétablir un pouvoir fort sur les terres de l'Ouest qui serait capable de faire face aux ingérences des autres royaumes mais aussi de repousser durablement une Troisième Horde Sauvage qui est, selon les croyances du groupuscule, imminente. À défaut de pouvoir d'ores et déjà profiter du pouvoir des Anciens, les fanatiques cherchent donc à ressusciter un dragon et ils sont persuadés que les rumeurs faisant de la Mine des Pierre de Sel un ancien nid de dragon sont fondées.

2E. La pièce secrète

Caché derrière une bibliothèque, un passage secret mène à une pièce adjacente aux appartements privés du patriarche. Sensiblement plus petite, la pièce est en partie éboulée mais éclairée par des torches magiques. Parmi les décombres, les aventuriers peuvent cependant apercevoir les vestiges d'un ancien portail magique. Dans l'un des coins de la pièce, une cage renferme le véritable Oskar Toorun. Elle est gardée par l'Étincelle en personne qui attaque les aventuriers dès leur entrée dans la pièce (si l'Étincelle les avait d'abord suivis à l'extérieur des appartements privés, il sort de son invisibilité derrière eux).

L'Étincelle est un elfe élégant, relativement jeune et très intelligent. Il est vêtu d'une robe aux couleurs sombres et violentes et tient dans sa main un long bâton d'ébène coiffé d'un cristal brillant. Il s'agit de son focaliseur arcanique.

Vaincue, l'Étincelle peut être fouillée. Aucun document ne mentionne son identité réelle mais les aventuriers découvrent d'autres ressources : une bourse pleine de 900 po, 10 pa et 5 pc ainsi que le *bâton de l'Étincelle* (voir annexe) et une lettre.

2F. Le passage

Cette petite zone creusée dans la roche était l'entrée d'une galerie d'exploitation mais celle-ci a mené vers un gouffre, et plus loin, vers la caverne qu'Elric Pierre-de-Sel a nommé le Nid du Dragon.

La galerie n'est pas très profonde et la statue d'un dragon occupe une grande partie de l'espace. Deux torches de chaque côté éclairent la salle. La statue est particulièrement bien travaillée et impressionne les aventuriers qui passent à proximité.

À l'extrémité, deux portes métalliques sublimement décorées avec des motifs nains mais aussi des silhouettes de dragons sont verrouillées (CA : 19 ; PV : 20). Un aventurier maîtrisant les outils de voleurs peut crocheter la porte en réussissant de test de Dextérité DD 20. Si le groupe décide de détruire la porte, les coups sur la porte font énormément de bruit.

De l'autre côté de la porte, le bruit d'un cours d'eau se fait plus présent.

2G. La plateforme et le pont cassé

Au bord du gouffre, a été construit une plateforme avec des pierres et des dalles davantage travaillées que dans le reste de la mine. Des reliefs décorent les murs et des gargouilles sont présentes sur les hauteurs. Des anneaux d'ancrage sont également fixés au mur.

Au bord du gouffre, un garde-corps en bois très abîmé empêchait autrefois de tomber dans le précipice qui fait près d'une quinzaine de mètres. Au fond, les aventuriers peuvent apercevoir un cours d'eau très rapide. En inspectant les alentours, ils peuvent observer une haute cascade particulièrement bruyante.

De la plateforme, partait un pont aujourd'hui en grande partie écroulé et menant vers une autre plateforme construite de manière similaire (zone 2H).

Traverser le précipice. La difficulté de cette pièce réside dans la réussite des aventuriers à traverser le précipice. La distance entre les deux parties encore tenantes du pont est de 6 mètres et à moins d'être particulièrement athlétique (valeur de Force ≥ 18), il n'est pas possible de traverser en sautant. Le plus simple est d'utiliser le *parchemin de vol* possiblement découvert dans les appartements privés (zone 2D) ou le sort de

vol si l'un des personnages le connaît.

Le plafond de la caverne est bien trop haut pour réussir à y fixer quelque chose.

La profondeur du gouffre étant d'une quinzaine de mètres, tout aventurier disposant d'une corde de cette longueur peut descendre sans grande difficulté jusqu'au niveau de l'eau.

L'eau est glaciale est toute créature s'y immergeant doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle subit 3d6 dégâts de froid et se retrouve paralysée. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas paralysée. Toutes les six secondes dans l'eau, elle doit refaire ce jet de sauvegarde.

Par ailleurs, le courant est très fort et il est impossible de traverser le cours d'eau à la nage. Cependant, les piliers du pont reposaient sur des rochers séparés de 3 m l'un de l'autre, et un aventurier réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 peut aisément passer de l'un à l'autre et rejoindre l'autre côté de la rivière souterraine. Le plus compliqué demeurera de réussir à escalader la paroi opposée : test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 s'il ne dispose d'aucune aide.

Sur la plateforme de la porte du nid (zone 2H), les murs possèdent différents anneaux d'ancrage auxquels il est facile de nouer une corde pour toute personne se trouvant déjà de ce côté.

2H. La porte du nid

Si les aventuriers parviennent de l'autre côté du pont, ils font face à une double porte identique à celle de la zone précédente, à l'exception qu'elle ne comporte aucune serrure (et est donc impossible à crocheter) et que les figures draconiques entourent un soleil stylisé et renfermant une ambre taillée en cercle.

La porte est de nature magique et est totalement invulnérable aux dégâts non-magiques et aux dégâts magiques de feu, de foudre, de froid, nécrotiques, de poison, psychiques et radiants. Elle est résistante aux dégâts de force et de tonnerre. Sa CA est de 23 et elle dispose de 54 PV. De même, si une attaque, qu'elle touche ou non, ne fait aucun dégât, l'une des **quatre gargouilles** se réveille et attaque les aventuriers. Si les quatre gargouilles sont vaincues, la porte perd sa protection magique.

Au-dessus de la porte, une phrase en nain

est inscrite : « Heureuse est la créature qui naît dans la lumière et immortelle demeure celle qui y périt. » Pour ouvrir la porte, il faut en réalité tourner de 180 degrés la statue de dragon de la zone 2F afin que ses yeux soient dirigés vers le soleil en ambre. Ce faisant, un rayon lumineux vient toucher l'ambre et ouvre magiquement la porte, dévoilant le Nid du Dragon (zone 2I).

2I. Le Nid du Dragon

En pénétrant dans cette vaste caverne, des torches magiques s'allument sur les différentes colonnes laissant voir une très grande salle aux parois naturelles mais dont le plafond est désormais soutenu par de larges voûtes. Les lumières vacillantes éclairent les restes d'un immense trésor sur le côté est de la salle.

Les pièces d'or et les bijoux sont encore nombreux, ce n'est pas ce qui saisit le regard des aventuriers. Posé sur ces trésors, repose le squelette d'un immense dragon qui semble mort depuis des siècles mais dont les os demeurent intacts.

Devant le squelette de la créature, non loin de l'entrée, un autre squelette, humanoïde et bien plus petit cette fois repose au sol, entourant ce qui ressemble aux premiers abords à une pierre ovale. Si les aventuriers réussissent un test d'Intelligence (Histoire) ou de Sagesse (Nature) DD 10, ils reconnaissent cependant un œuf de dragon.

À l'ouest de la salle, une galerie faiblement éclairée par la lumière du jour tourne à angle droit (zone 2J).

S'ils n'ont pas encore affronté l'**Étincelle** et Vizmir (profil de **doppelganger**), les deux acolytes du Dragon Renaissant se dévoilent alors, les remercient de les avoir conduits jusqu'au nid et les attaquent.

Peu de temps après avoir exploré la salle, en particulier si les aventuriers touchent au trésor, à l'œuf ou au squelette du dragon, de violentes secousses se font ressentir et la salle commence à s'effondrer. L'intégralité de la plateforme et du pont (zone 2G) s'effondre également, tout comme le passage où se trouvait la statue du dragon (zone 2F), n'offrant aucune issue aux aventuriers. L'impossible fuite vers la sortie à pic de la caverne (zone 2J), doit contraindre le groupe à sauter dans la rivière se situant au fond

du précipice.

Quelques instants après les premières secousses, le plafond de la caverne commence à s'effondrer. Les aventuriers doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 pour ne pas subir 2d6 dégâts contondants. Le DD du jet de sauvegarde augmente à chaque round de 2.

Trésor. Les aventuriers pourront s'emparer d'une partie du trésor restant. Ils ne pourront toutefois pas tout emporter. C'est au MJ de limiter ce qu'ils peuvent prendre. On peut considérer qu'un bon équilibre est de permettre à chaque aventurier d'engouffrer dans son sac 1d6 × 100 po et l'équivalent en bijoux de 1d10 × 100 po. L'œuf de dragon, relique extrêmement rare, n'est pas estimable par les aventuriers ; il pourra cependant être au centre d'une campagne suivante.

2J. L'entrée de la caverne

Si les aventuriers vont explorer la zone à l'ouest de la caverne avant que cette dernière ne s'effondre, ils découvriront au détour du coude de la galerie, une large ouverture à flanc de colline, surplombant un à pic de plusieurs dizaines de mètres. À moins de voler ou d'utiliser un sort de feuille morte, tout sortie par ce passage est mortelle.

Terminer la campagne... et recommencer de nouvelles aventures ?

La campagne s'achève avec la fuite des aventuriers de la mine des Pierre-de-Sel alors que celle-ci s'effondre, engouffrant définitivement les secrets non découverts par les aventuriers et le reste de son trésor.

Le groupe a normalement vaincu les forces du Dragon Renaissant présents à Bourg-Alastrie. Cependant, cette escouade n'est en réalité qu'une partie du réseau qu'est en train de tisser cette organisation en Valamar. Ils pourraient être amenés à de nouveau les croiser dans la suite de leurs aventures.

Si les frères Toorun sont encore vivants, ils décident de rentrer à Port-Royal et d'y retrouver leur vie de commerçants. Si Ilidar est encore vivant, il rentre lui aussi à Port-Royal.

Bourg-Alastrie a également subi le

tremblement de terre qui a provoqué l'effondrement de la mine. Un grand nombre des bâtiments en ruines se sont définitivement écroulés, à l'image du manoir des Pierre-de-Sel. La catastrophe a achevé de convaincre certaines familles de partir définitivement de la région et, à court terme, les collines d'Alastrie ne semblent pouvoir échapper à leur déclin.

Les aventuriers ont dû atteindre le niveau 5 dans la mine. Ils ne sortent pourtant pas indemnes de leur fuite alors que celle-ci s'effondrait. S'ils ont survécu, il ne fait pas de doute qu'une partie de leur équipement et des richesses qu'ils avaient pu ramasser a été perdue, en particulier s'ils se sont jetés dans la rivière. Cette dernière débouche, par une cascade, sur les flancs est des collines d'Alastrie, à mi-chemin entre Port-Royal et Keorn. Il appartient ainsi aux héros de partir dans la direction qu'ils souhaitent. Certains souhaiteront peut-être tenter de vendre l'œuf de dragon et décideront de se rendre à Port-Royal ou vers Castelmare pour trouver un riche acheteur, d'autres chercheront sans doute à en apprendre plus sur les activités du Dragon Renaissant et partir en direction d'une des deux anciennes capitales impériales semblent être indiqué, d'autres encore chercheront peut-être à en apprendre plus sur les dragons et le pouvoir qui les entoure et chercheront à découvrir le Drakonomicon conservé dans les ruines de la tour des mages de Septentrion. La découverte d'une lettre sur le cadavre de l'Étincelle peut aussi être l'élément déclencheur d'une nouvelle aventure : imaginons qu'elle fasse mention d'un proche ou d'un mentor de l'un des aventuriers...

Il semblerait finalement que parvenir à sortir de la mine des Pierre-de-Sel ne constituait que les prémices d'une nouvelle aventure.

FROM THE
NORTH | 5E