

# LES SECRETS DE LA MINE DES PIERRE-DE-SEL

*Une aventure inspirée de La Mine Oubliée de Phancreux,  
adaptée et retravaillée par*

DHFTN

**VERSION DE PLAYTEST**

*UNE AVENTURE MENANT DES PERSONNAGES DU NIVEAU 1 AU NIVEAU 5 DANS LE MONDE DE  
VALAMAR AVEC LES RÈGLES DE LA 5E ÉDITION DU PLUS CÉLÈBRE JEU DE RÔLE.*

FROM THE  
NORTH | 5E

Illustration de couverture réalisée avec l'IA Dall-E.  
Le logo From The North est la propriété de DHFTN - dhftn.github.io

Contact : darkheroftn@gmail.com

# **Les secrets de la Mine des Pierre-de-Sel**

Une aventure inspirée de *La Mine Oubliée de Phancreux*  
adaptée et retravaillée par DHFTN



## CRÉDITS

L'aventure proposée dans ses quelques pages est très largement une réécriture de l'aventure *La Mine oubliée de Phancreux* publiée dans le Kit d'Initiation de la 5<sup>e</sup> 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, capitale du royaume des Deux-Marches.

Cette aventure reprend donc en grande partie la trame principale de *La Mine oubliée de Phancreux* 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 de Wizards of the Coast. Par souci de transparence et pour une question de droits, elles ne sont donc pas retranscrites ici. Il est donc nécessaire 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](https://media.wizards.com/2021/dnd/downloads/dnd_loc_2010_10_07_fr.zip).

Cependant, 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.

### ATTENTION :

La version proposée ici est une version de test.

Les joueurs et MJ souhaitant faire un retour peuvent le faire par mail à l'adresse suivante :  
[darkheroftn@gmail.com](mailto:darkheroftn@gmail.com)

ou sur la page du github consacré à l'aventure :

<https://github.com/DHFTN/SecretsMinePDS>

**VERSION BETA  
À DES FINS DE TEST UNIQUEMENT**

# SOMMAIRE

Crédits .....	2
Sommaire .....	3
Introduction .....	5
Le contexte .....	5
L'aperçu .....	6
La région de Port-Royal .....	7
Première partie : De Port-Royal à Bourg-Alastrie .....	10
La Taverne de l'Ours Rieur.....	10
En route vers les collines d'Alastrie.....	11
L'embuscade des gobelins .....	16
La tanière des Dents-Pointues .....	17
Deuxième Partie : La libération de Bourg-Alastrie.....	18
Présentation du bourg.....	18
Attiser la Flamme Grise .....	25
Éteindre la Flamme Grise.....	25
Troisième Partie : Aventures dans les collines.....	27
Vagabonder dans les collines .....	27
Le Trou aux diables.....	27
À la recherche du jeune Eli Blancheronce .....	28
Tenestry et l'antre de la banshie.....	30
Les ruines de Lestrey et l'héritage de Mirna.....	30
Régler le problème orc .....	38
Le château des Dents-Pointues.....	38
Gagner des niveaux pendant les différentes aventures dans les collines d'Alastrie .....	39
Quatrième Partie : La Mine des Pierre-de-Sel .....	40
Présentation de la Mine des Pierre-de-Sel.....	40
À l'intérieur de la mine .....	41
Terminer la campagne... et recommencer de nouvelles aventures ? .....	54
Annexe 1 : Informations diverses et utiles .....	55
PNJ importants .....	55
Bref historique de la région.....	56
Quelques notes concernant la vie quotidienne .....	58
Annexe 2 : Profils des créatures, opposants et PNJ .....	60
Monstres et Opposants .....	60
PNJ (par ordre d'apparition) .....	72
Annexe 3 : Objets magiques.....	73

Annexe 4 : Le journal d'Elric Pierre-de-Sel.....	74
--	----

# 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 ultra-marines. 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'écouler 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'Ilidar (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 Ilidar 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'écartez 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 Ilidar les en dissuade.

Une journée suffit à rejoindre le petit bourg de Blançpré 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 Ilidar 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'Ilidar. La recherche des disparus amène les aventuriers à découvrir la grotte servant de poste avancé aux Dents-Pointues, un petit clan gobelin des collines. Ils y retrouvent Ilidar 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 Blanche pierre. 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发现 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 Viveseaux. 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 mendians 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.

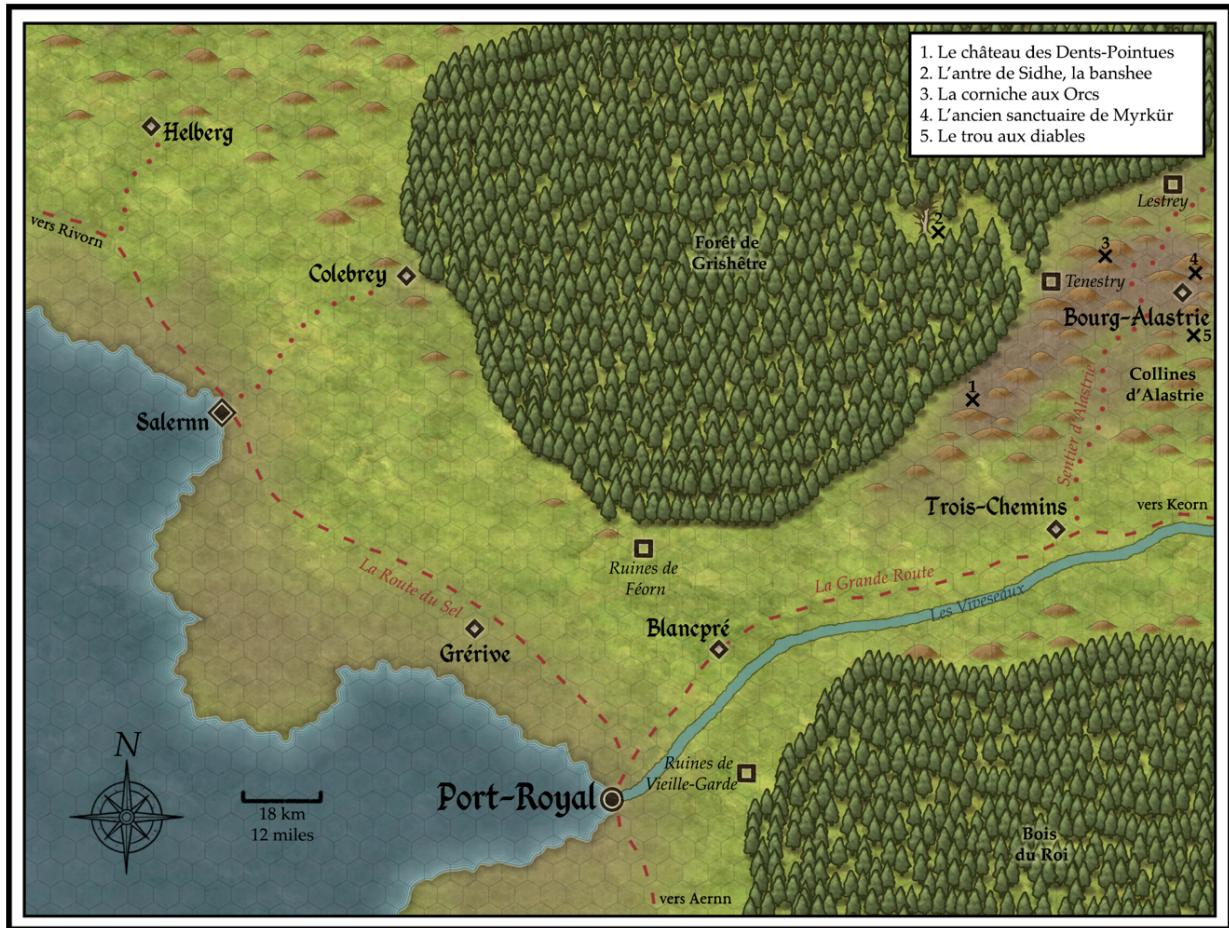
Grishêtre est une forêt plus ancienne et plus épaisse. Il y est plus difficile de s'y frayer un chemin et les rayons du soleil ne pénètrent que rarement au cœur du massif. Chasseurs, herboristes et bûcherons s'y aventurent beaucoup plus rarement, accordant à la forêt une aura plus mystique empreinte 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'autan, 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.



*Fig. 1 : La région de Port-Royal*

# PREMIÈRE PARTIE : DE PORT-ROYAL À BOURG-ALASTRIE

## Niveau des personnages et difficulté des rencontres

Les personnages débutent 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 Burtt (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. Burtt 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 tonneaulet 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 <i>Un résultat de 1 sur 1d8</i>	1 chance sur 4 <i>Un résultat de 1 ou 2 sur 1d8</i>	1 chance sur 4 <i>Un résultat de 1 ou 2 sur 1d8</i>	1 chance sur 2 <i>Un résultat de 1, 2, 3 ou 4 sur 1d8</i>

*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	Ardue
5	1 loup sanguinaire	Ordinaire
6	1 vautour géant	Ordinaire
7	1 ours brun	Ordinaire
8	4 bandits	Ordinaire
9	1 hibou géant	Ordinaire
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 messager 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 messager 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	Cambrilage en cours
3	Duel illégal
4	Fauteur de troubles ivre
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 (Discréption) 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 esquiveurs

**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 de troubles ivre.** 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 taillé 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.
- 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'Ilidar. 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.

*La suite de cette partie de l'aventure se déroule comme le prévoit La Mine Oubliée de Phancreux.*

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**

*Cette partie de l'aventure se déroule comme le prévoit La Mine Oubliée de Phancreux.*

## **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**

*Cette partie de l'aventure se déroule comme le prévoit « La tanière des Cragmaw » dans La Mine Oubliée de Phancreux à quelques exceptions près.*

## **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*).

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

## 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 Blanchempierre et doit autant son nom à celui de son propriétaire qu'au passé minier de la ville.

Auguste Blanchempierre 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 retrouvent davantage dans la taverne du Sanglier Chancelant.

### ***Rumeurs et discussions de comptoir.***

**Auguste Blanchempierre.** *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 évènements 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 Blanchempierre.** *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 assassiné 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 Blanchepire.** 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 Blanchepire 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 séjournée 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 bâtie 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 encor 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 recharge 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 d'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 Petitoneau**

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 Petitoneau, un vieil halfelin qui était auparavant garde-forestier de la cité.

En fouillant la maison de Petitoneau (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 Petitoneau 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'antre 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'emmura 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.

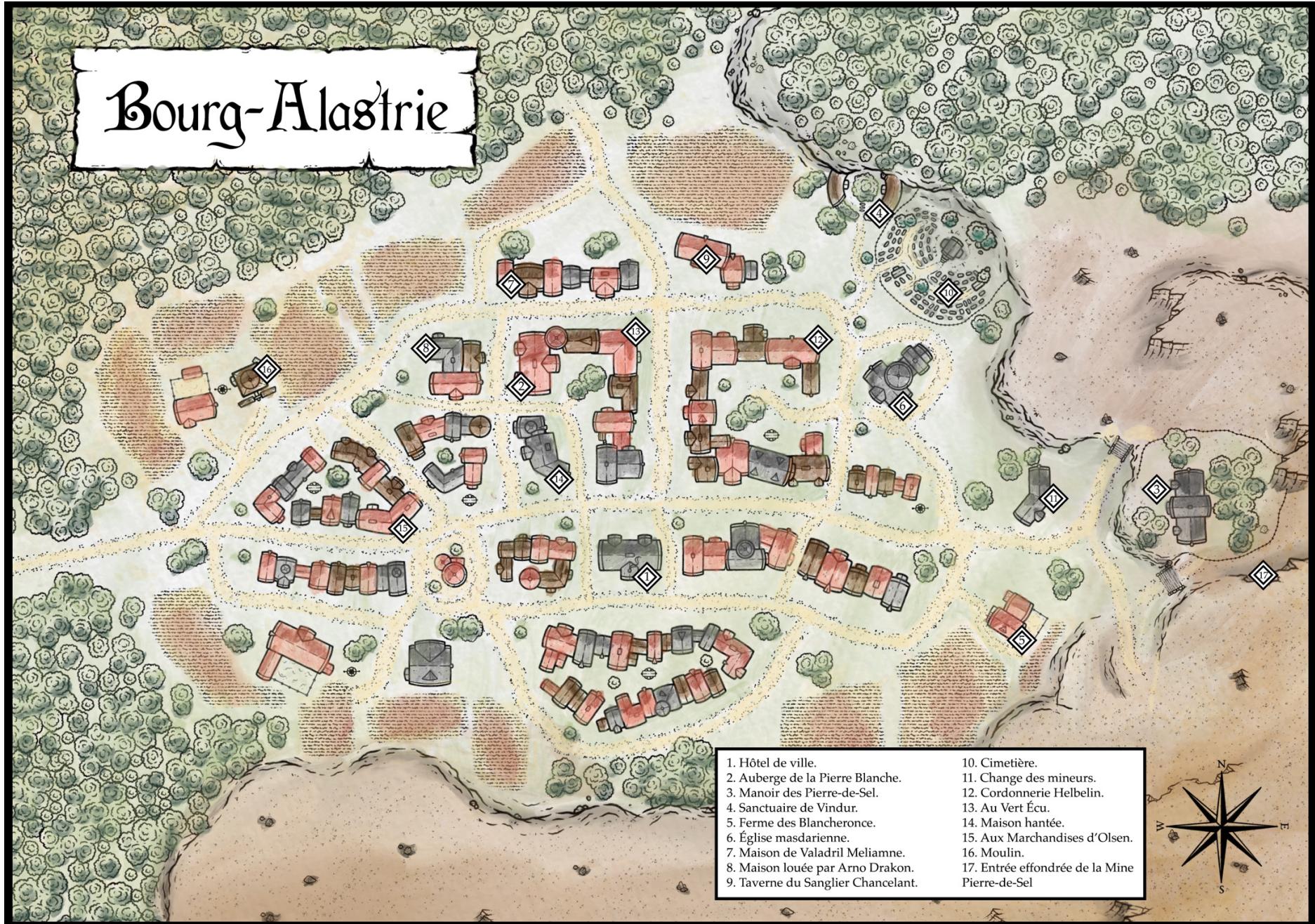


Fig. 2 : Bourg-Alastrie

## ATTISER LA FLAMME GRISE

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 confrontation se déroule de la même manière que décrite dans la section « Les ruffians des Fers Rouges » de *La Mine Oubliée de Phancreux*. Les ennemis ne sont plus les « ruffians des Fers Rouges » mais les **mercenaires de la Flamme Grise**.

## 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 bâtie 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**.

Cette exploration et les rencontres qui l'accompagnent selon les directives rédigées dans la section « Le repaire des Fers Rouges » de *La Mine Oubliée de Phancreux* à quelques détails près.

1. Les « ruffians des Fers Rouges » sont remplacés par les **mercenaires de la Flamme Grise**. S'ils sont interrogés, ils 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.
2. Arno Drakon, le **Bâton Gris** se comporte comme est décrit Iarno Albreck dans *La Mine oubliée de Phancreux*. Toutefois, les révélations qu'il peut faire aux aventuriers sont un peu différentes :
  - 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.

3. La lettre que peuvent trouver les aventuriers dans le bureau d'Arno est également différente.

**Lettre de l'Étincelle à Bâton Gris**

« 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. »

### **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

Les collines d'Alastrie sont traversées du sud au nord par le Sentier d'Alastrie mais de nombreuses petites laies partent de chaque côté en direction des collines mais aussi de villages abandonnés, en particulier Tenestry à la lisière de la forêt de Grishêtre et Lestrey plus au nord. Comme en témoigne l'attaque des gobelins au début de l'aventure, le sentier n'est pas sécurisé et il n'est pas rare d'y faire de mauvaises rencontres (20 % de chance de faire une mauvaise rencontre).

#### 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 Phancreux*).

*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 jusque 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 enclive 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 mal famé 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 discréction ou sans réussir un test de Dextérité (Discréction) 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 crient 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发现 aussi le cadavre de Tom Pettonneau.

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

### Récompense

Si les aventuriers le décident, ils peuvent enterrer ou brûler le cadavre de Tom Pettonneau 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 Pierre-de-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 Blanche pierre 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 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 crochetant 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 enchainé 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 épaisse 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.

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'ANTRE 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.

*La rencontre se déroule comme le prévoit La Mine Oubliée de Phancreux dans sa section « Conyberry et l'antre d'Agathe », à l'exception du fait que le livre recherché par Sœur Sariel s'intitule le Drakonomicon.*

### 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. Si 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 elles est utilisée par une druidesse, Cassandre, 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 **Envoyé des Dragons Gardiens** pour le protéger des pillards du Dragon Renaissant.

Un panneau de bois installé par Cassandre 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 Phancreux* 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 végétaux agressifs
1	Sanglier
2	Araignée-loup géante
3	Chauve-souris géante
4	Résinieux

### 1. La maison de l'extrême 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 (Discréption) 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 (Discréption) 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 dominent toute la partie ouest du village. Une enseigne de la forme d'un âne brinqueballe en façade. Le bâtiment est bien décrépit 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 Cassandre

La maison du Sud-Ouest est en assez bon état et est occupée par la druidesse Cassandre 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, Cassandre 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 Renaissance, elle disparaît et ne reprend plus contact avec le groupe.

## 5. La forge malade

Face au repaire de Cassandre 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 bâtie. 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 bâtie, 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 et 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 bâtie, 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 bâtie, 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 Renaissance. 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 bâtie 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 moisi 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 discréction, 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 Cassandre 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.

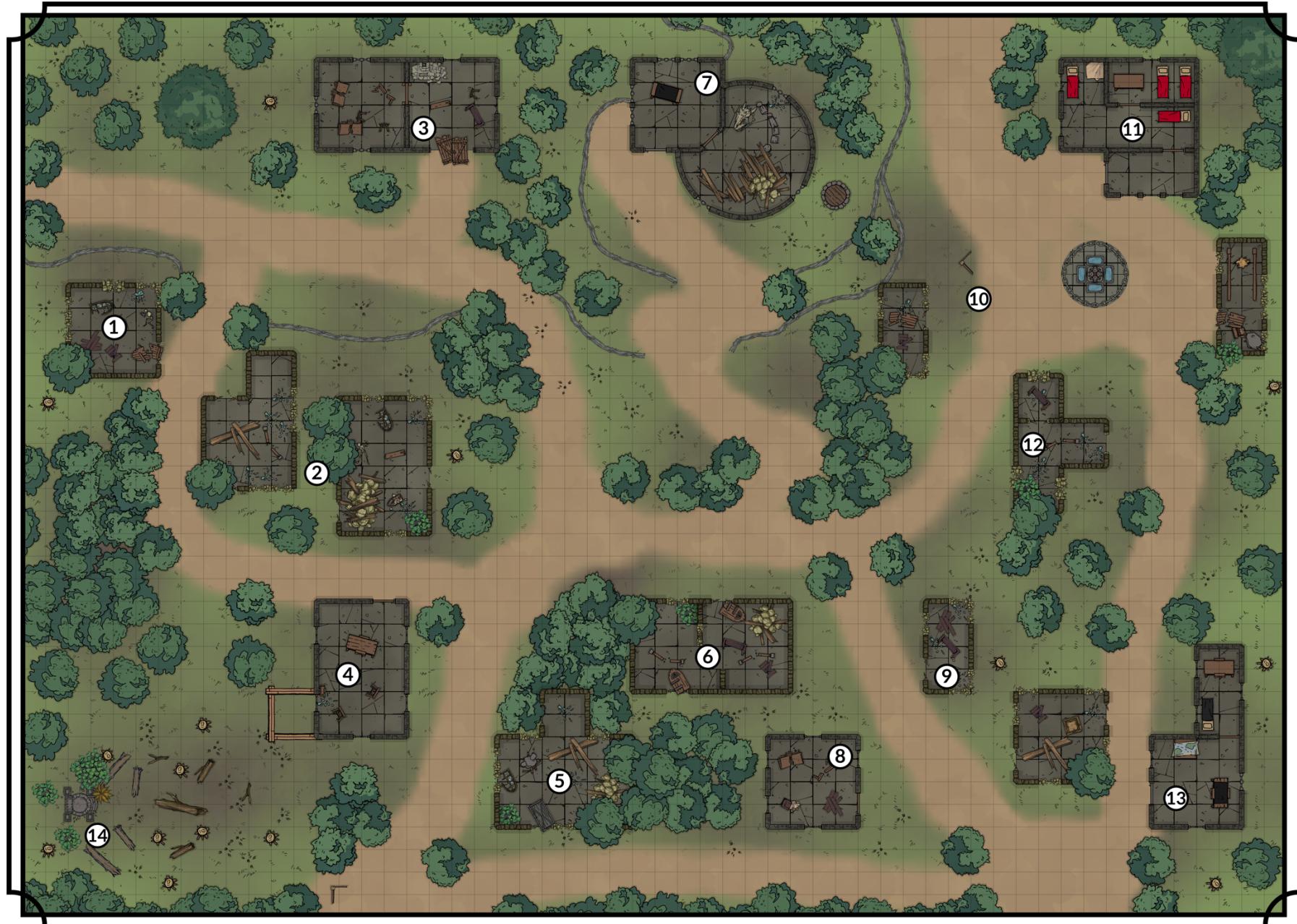


Fig. 3 : Le village de Lestrey

## RÉGLER LE PROBLÈME ORC

Un clan d'orcs sévit dans les collines d'Alastrie. Il s'est fait connaitre 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 descendant 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 déroulé de l'exploration et des rencontres dans le château des Dents-Pointues reprend celui décrit dans la section « Le château des Cragmaw » de La Mine Oubliée de Phancreux. Les noms originels sont cependant modifiés comme l'indique la table suivante.*

Nom original dans LMOP	Nom dans le monde de Valamar
Cragmaw	Dents Pointues
Sildar	Ilidar
Yegg	Yurk
Roi Grol, roi de la tribu des Cragmaw	Roi Gurum
Araignée Noire	L'Étincelle
Lhupo	Brug
Maglubiyet	Tâan
Grognement, loup de Grol	Croc-Pointu, loup de Gurum
Vyerith, doppelganger (sous forme d'une drow) envoyée par l'Araignée Noire	Vizmir, doppelganger (sous l'apparence d'une elfe) envoyée par le Dragon Renaissance
Gundren Cherchepierre	Orsik Toorun
Targor Lame-Sanglante	Strik Sang-Séché

### Le retour d'Ilidar ?

Cette exploration peut être l'occasion du retour d'Ilidar 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 Ilidar 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.

## GAGNER DES NIVEAUX PENDANT LES DIFFÉRENTES 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 décrite 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 minerai 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 le 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 Blanche-pierre, 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 déformées et réécrites 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 remplie 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 Blanche pierre, 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.



Fig. 4 : La Mine des Pierre-de-Sel (niveau 0)

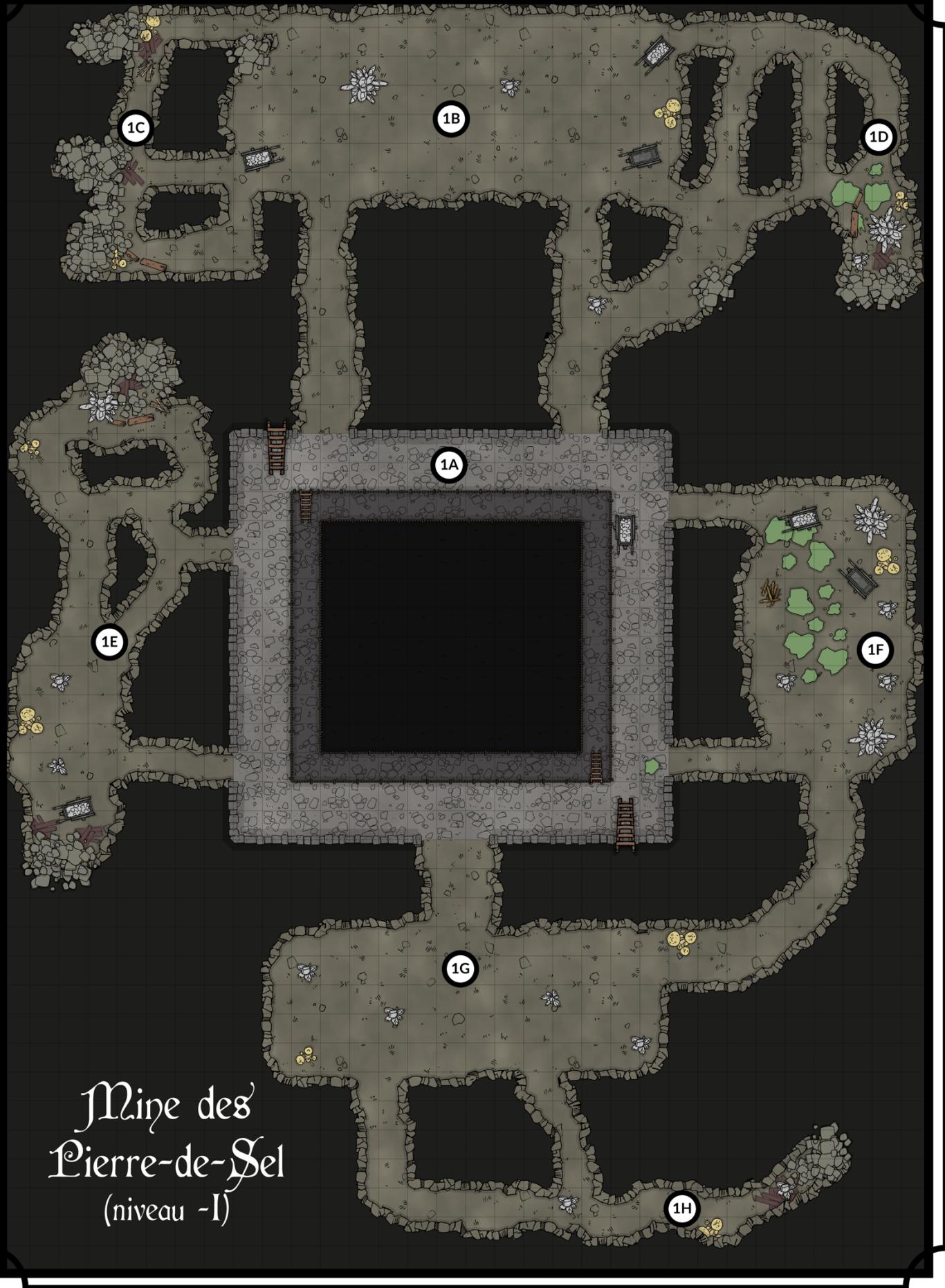


Fig. 5 : La Mine des Pierre-de-Sel (niveau -I)



Mine des  
Pierre-de-Sel  
(niveau -2)

Fig. 6 : La Mine des Pierre-de-Sel (niveau -2)

## 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 renconter 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 Renaissance 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 ; enfoncez 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 enfermé 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 chaînes 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 des 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'argent (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 coursive du niveau -1**

La coursive 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 flaqua 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 minéraux de sel, expliquant qu'elle ait été particulièrement exploitée. L'air est

empli 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 4 **striges** et 1 **grick**.

Si un combat éclate dans cette salle, chaque tour 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 2<sup>e</sup> fois, 14 la 3<sup>e</sup> 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 coursive, 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 comportent 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 coursive 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 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 de toute manière pas 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 (Discréption) 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 avantageée 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 défait 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 retracant 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, est 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'ancre 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  $\geq 18$ ), 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 (Acrobacies) 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 (Acrobacies) 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, nérotiques, 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 grotte, 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 joyaux 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, 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 grotte (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 grotte 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  $1d6 \times 100$

po et l'équivalent en joyaux de  $1d10 \times 100$  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 Septentrie. 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 prémisses d'une nouvelle aventure.

# ANNEXE 1 : INFORMATIONS DIVERSES ET UTILES

## PNJ IMPORTANTS

**Orsik Toorun.** Nain vivant à Port-Royal et lointain descendant du clan Pierre-de-Sel. Il découvre dans les archives familiales des documents laissant supposer qu'un autre accès à l'ancienne mine familiale et à ses trésors existe. Se sentant menacé dans son entreprise, il engage **Hidar Reivik** pour l'escorter et le protéger.

**Oskar Toorun.** Frère cadet d'Orsik. Il accompagne celui-ci dans la recherche et l'exploration de la mine. Il reste à Bourg-Alastrie pendant qu'Orsik cherche de l'aide. Il est capturé par les hommes de la Flamme Grise.

**Hidar Reivik.** Ancien officier de l'armée royale et vieille connaissance des frères Toorun, il accepte de jouer le rôle de garde du corps lorsqu'Orsik lui demande. Il est également à la recherche d'un ancien frère d'armes, **Arno Drakon**, envoyé en mission dans la région des collines d'Alastrie.

**Rolf.** Patron de la taverne de l'Ours Rieur à Port-Royal. Humain de bonne taille qui n'hésite pas à faire du ménage parmi ses clients trop dérangeants.

**Kilvar Gorgefeu.** Nain, patron de l'auberge du *Marteau Foudroyé* à Trois-Chemin. Connaissance des frères Toorun.

**Arno Drakon.** Commandant renégat de l'armée royale, il est envoyé en mission dans les collines d'Alastrie à la suite de prétendues incursions orques. Il est à la tête de la bande de mercenaires de la Flamme Grise qui impose sa domination sur Bourg-Alastrie et ses alentours. Il est aussi en relation avec les Gobelins des Collines ainsi qu'avec le culte du Dragon Renaissant. Il se fait appeler Bâton Gris.

**Harlen Helbelin.** Bourgmestre de Bourg-Alastrie. Il confie volontiers être dépassé par les évènements et ne nie pas avoir confié la sécurité de sa ville au groupuscule de la Flamme Grise. Il demande aux aventuriers qui séjournent à Bourg-Alastrie de chasser les orcs qui campent sur les hauteurs des collines.

**Auguste Blanche pierre.** Homme, propriétaire de l'auberge de la Pierre Blanche à Bourg-Alastrie.

**Sœur Sariel.** Elfe prêtresse de Vindur, habitant près d'un petit autel consacré au dieu des vents à Bourg-Alastrie. Elle demande aux aventuriers de partir à la recherche d'une banshie qui devrait pouvoir les renseigner sur un grimoire que l'ordre de sœur Sariel recherche : le *Drakonomicon*.

**Elma Blancheronce.** Fermière halfeline de Bourg-Alastrie. Elle est propriétaire d'une petite ferme près du manoir des Pierre-de-Sel. Elle y cultive les champs avec son jeune fils, **Eli** mais celui-ci a disparu après avoir trouvé une entrée secrète vers le repère de la Flamme Grise. Pourchassé par des mercenaires de la Flamme Grise, il s'est caché depuis plusieurs jours dans la crypte de Myrkür, dans les bois au nord de la ville.

**Brie Olsen.** Humaine qui possède un comptoir « Aux marchandises d'Olsen ». C'est chez elle que les aventuriers doivent apporter les marchandises d'Orsik Toorun. Son comptoir vend toutes les fournitures de base mais pas d'arme, ni d'objet magique.

**Eline Grandvert.** Femme gnome qui possède une petite boutique d'armes et de munitions à Bourg-Alastrie, le « Vert Écu ». La plupart des marchandises sont anciennes et d'occasion mais la boutique est en attente d'une livraison qui se fait attendre. Elle récompense les aventuriers s'ils lui ramènent sa caisse de marchandises trouvées dans le repaire des Dents-Pointues.

**Valadril Meliamne.** Vieux demi-Elfe de près d'un siècle et vétéran des guerres contre la Seconde Horde Sauvage, il s'est retiré ni trop près, ni trop loin de Port-Royal d'où il est originaire. Il occupe ses journées à cultiver une petite roseraie mais sa tranquillité, comme celle

des autres habitants, est perturbée par les mercenaires de la Flamme Grise. Il s'inquiète aussi de la présence d'orcs dans les environs ainsi que de la disparition de son voisin, le vieux **Tom**.

**Tom Petitonneau.** Vieil halfelin et ancien garde-forestier de Bourg-Alastrie. Il a disparu depuis quelques jours, laissant la porte de sa maisonnette ouverte et de nombreux documents concernant le lieu-dit du Trou aux Diables.

**Rufus.** Patron de la Taverne du Sanglier Chancelant où se retrouvent les mercenaires de la Flamme Grise. Petit humain d'un âge avancé et au regard mesquin, il aime tremper dans les histoires louches, notamment celles dans lesquelles il peut facilement s'enrichir.

**L'Étincelle.** Pseudonyme utilisé par l'officier du Dragon Renaissant chargé des missions dans la région des collines d'Alastrie. Il a soudoyé les gobelins en fournissant des armes **au roi Gurum** et en payant grassement **Arno Drakon**.

**Roi Gurum.** Chef des gobelins de la région. Se fait appeler roi car il possède une couronne d'épines et a élu domicile dans une château en ruines dans les collines. Il a notamment sous ses ordres **Barak**, un gobelours à la tête d'une escouade gobeline menant des embuscades sur le sentier d'Alastrie.

**Sidhe, la banshie.** Banshie, ancienne elfe. Elle possède des talents de divination et se montre particulièrement encline à révéler l'avenir aux aventuriers généreux. Elle hante un vieux chêne mort dans une clairière de Grishêtre, non loin de Tenestry.

**Cassandre, la druidesse.** Cassandre est une druidesse qui vit à la lisière de la forêt de Grishêtre entre les villages abandonnés de Lestrey et de Tenestry. Elles veillent à ce que les buissons malades et les animaux agressifs de Lestrey ne s'aventurent pas plus au sud.

**Rivaan, le champion des Anciens.** Rivaan appartient à la fois à une espèce ancienne de drakéide pourvue d'aide et à un ordre tout aussi ancien de paladins tirants leur pouvoirs des âmes des derniers dragons gardiens. Il protège la relique du dragon conservée à Lestrey et la défend des fanatiques du Dragon Renaissant qui cherchent à s'en emparer.

**Sergent Erland.** Jeune humain ambitieux, cherchant à rapidement grimper dans la hiérarchie du Dragon Renaissant en s'emparant de la relique draconique de Lestrey.

**Gobœil.** Chef du clan orc des Crânes écrasés.

**Vizmir, la doppelganger.** Vizmir est une doppelganger qui sert comme espionne au sein du Dragon Renaissant. Elle croise les aventuriers dans le château des Dents-Pointues et dans la Mine des Pierre-de-Sel.

**L'Étincelle.** L'Étincelle est un elfe dont le véritable nom demeure inconnu. Il est officier au sein du Dragon Renaissant. Son grade et ses fonctions exacts ne sont pas connus mais il est à la tête des opérations dans les collines d'Alastrie.

## BREF HISTORIQUE DE LA RÉGION

### Les quatre grandes périodes de l'histoire de Valamar

L'histoire de Valamar est découpée en quatre grandes périodes :

- le temps des peuples anciens (décompté en années avant la Nouvelle Ère – *av. n. è.*) : l'époque où apparurent et prospérèrent les premiers peuples du continent, notamment les Elfes et les Nains et qui s'achève au moment où les humains débarquèrent en Valamar ;

- la Nouvelle-Ère qui débute avec l'arrivée des Humains en Valamar et la fondation, à l'Est, de Port-Espoir et qui s'achève – dans l'ouest du continent – avec la fin des guerres fratricides, la Première invasion de la Horde Sauvage et la fondation de l'empire valmyrien (*1 n. è. – 1452 n. è.*) ;

- à l'ouest, l'âge valmyrien qui perdure pendant tout l'empire valmyrien (*1452 n. è / 1 a. v. – 2104 n. è / 653 a. v.*) et qui s'achève avec la Seconde Horde Sauvage ;

- le Tiers-Âge qui a débuté, pour tout le continent, lorsque la Seconde invasion de la Horde Sauvage a envahi les régions nord du continent, entraînant la chute de l'empire valmyrien avant d'être finalement repoussée par une alliance des peuples de l'Est (notée *T.A.*).

L'aventure présentée ici se déroule à la fin du Ier siècle T.A., dans les années 80-85 T.A.

## La Horde Sauvage

L'expression Horde Sauvage est employée à la fois pour désigner les communautés claniques et tribales vivant habituellement dans les contrées sauvages du Nord et les deux invasions tentées par ces communautés en *1452 n. è.* et *1 T.A.*

Il s'agit principalement de clans orcs plus ou moins organisés et plus ou moins alliés mais aussi de tribus d'autres peuplades moins connues, des Géants notamment mais aussi des Goliaths et des gobelinoïdes. La raison de ces invasions demeure un mystère pour les habitants de Valamar mais préoccupe les dirigeants les plus importants du continent. Les gouvernements de Jaderin (royaume elfe de l'Est), de Méandre, de Belhiver, d'Espérance (royaumes humains de l'Est) et, depuis peu, de certains royaumes de l'Ouest (et notamment du Royaume des Deux Marches) enquêtent sur les motivations de la Horde Sauvage mais se disputent sur la marche à suivre, la plupart refusant l'envoi d'une expédition dans le Nord Sauvage. De plus, les rivalités ravivées entre les Royaumes de l'Ouest après la dislocation de l'empire valmyrien freine tout processus constructif au grand dam des elfes et des hommes de l'Est.

## Principaux évènements ayant touché Port-Royal et sa région

*772 n. è.* : fondation de Port-aux-Braves, ancien nom de Port-Royal.

*IXe siècle n. è.* : fondation du royaume de la Marche de Sel et début de la dynastie des Rehomir ;

*1431-1450 n. è.* : guerres fratricides qui opposent principalement le royaume de la Marche de Sel à celui de Farebor (les deux grandes puissances de l'ouest) ; la ville de Féorn est détruite ;

*1449-1450 n. è.* : Première invasion de la Horde Sauvage finalement repoussée par l'Entente dirigée par Valmyr ; le bourg de Vieille-Garde est détruit ;

*1452 n. è. / 1 a. v.* : fondation de l'empire valmyrien réunissant les grands royaumes de l'ouest ; Port-Royal devient l'une des deux capitales de l'empire.

*IVe-Ve siècle a. v.* : développement et apogée de l'exploitation minière dans les collines d'Alastrie ; développement du monothéisme masdarien dans le Nord de l'empire ;

*VIIe-VIIIe siècle a. v. (les Âges Sombres)* : multiplication des complots à l'encontre du pouvoir valmyrien en déclin et exécutions massives à Port-Royal en répression ; déclin de l'exploitation minière dans les collines d'Alastrie ;

*653 a. v. / 1 T.A.* : Seconde invasion de la Horde Sauvage et dislocation de l'empire valmyrien à la suite de l'incapacité des derniers empereurs à faire face à l'invasion ;

*5-10 T. A.* : reflux progressif de la Horde Sauvage, vaincue à l'est par l'Alliance des Peuples de l'Est ; de nombreux clans orcs s'installent tout de même dans les contrées les plus au Nord ;

*10 T. A.* : fondation du Royaume des Deux Marches regroupant les provinces de la Marche de Sel et de la Marche du Nord et dirigé par Halvaric ; occupation de la Marche du Nord par les armées de l'Alliance des Peuples de l'Est ;

*25 T. A.* : fin de l'Alliance des Peuples de l'Est, le Royaume des Deux Marches retrouve sa pleine souveraineté mais perd le contrôle de la frontière avec le Nord Sauvage, désormais défendue par des contingents armés venant de tous les royaumes afin de prévenir une troisième invasion de la Horde Sauvage.

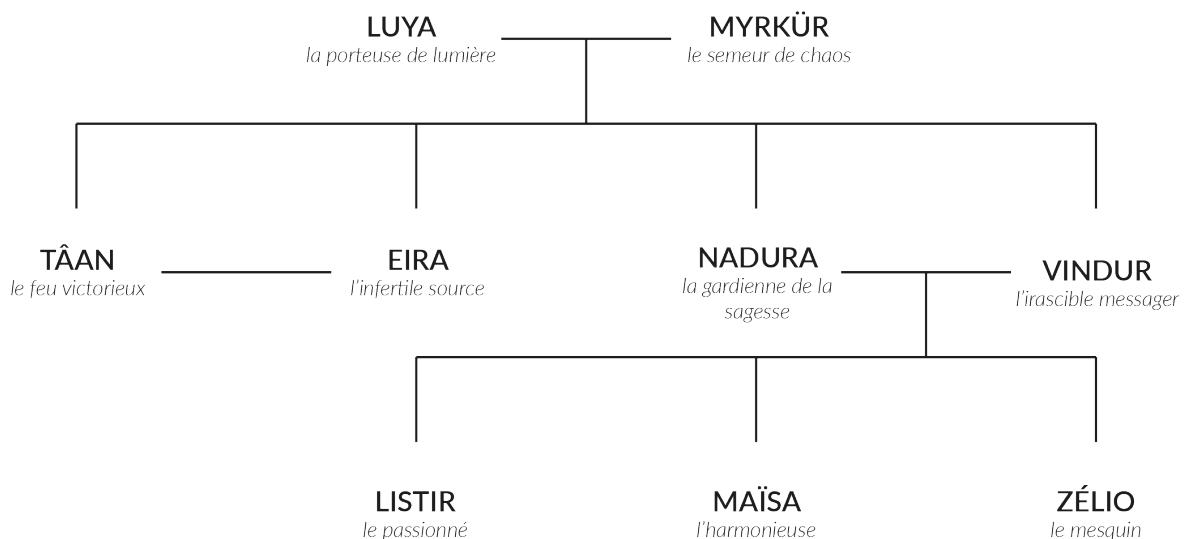
## QUELQUES NOTES CONCERNANT LA VIE QUOTIDIENNE

### Religions

Deux grandes religions cohabitent en Valamar : l'Ancienne Religion (un polythéisme composé d'un panthéon de neuf dieux) et la nouvelle religion monothéiste, le Masdarisme.

L'ancienne religion remonte aux temps humains les plus anciens en Valamar puisque l'apparition des Hommes sur le continent est expliquée par l'un de ses mythes fondateurs. Si des religions elfes ou naines lui préexistaient, leurs similitudes avec la religion des hommes a permis un syncrétisme rapide, si bien que, malgré quelques rites qui diffèrent, l'Ancienne Religion était pratiquée par tous jusqu'à l'apparition du Masdarisme.

Son panthéon est composé de neuf dieux appartenant tous à trois générations d'une même famille. Chaque divinité dispose de ses prérogatives, de ses principes mais aussi de ses qualités et de ses défauts.



Le monothéisme masdarien semble être apparu dans les Cités Libres du Sud, sans doute au contact avec des marchands du continent méridional de Kalahar. Les Masdariens ne croient qu'en un seul dieu, Masdar, figure omnipotente qui récompense ses fidèles et punit les païens ou les pécheurs, les condamnant à une vie de malheur et à une errance infinie dans les différents cercles des Enfers. Cette religion nouvelle se développa rapidement dans l'empire valmyrien, profitant de l'appui officieux des empereurs. Si la tolérance religieuse restait de mise dans les différentes contrées, le clergé masdarien et ses pratiques légitimaient le pouvoir de l'empereur en en faisant l'élu de Masdar. À l'inverse, le masdarisme ne pénétra que peu dans les royaumes de l'Est et demeure peu pratiqué dans ces terres.

La chute de l'empire valmyrien porta un coup à son développement : beaucoup virent l'arrivée de la Seconde Horde Sauvage comme une punition des Anciens Dieux et reprisent leurs anciennes pratiques.

Aujourd'hui, les deux religions cohabitent et il n'est pas rare de voir des pratiques religieuses nouvelles syncrétisant les deux religions.

### Économie

Le système monétaire est globalement unifié sur le continent valamarien.

L'unité de base est la pièce d'or qui porte cependant des noms différents suivant les régions et les royaumes. Les anciens territoires de l'empire l'appellent volontiers le *sol* (pl. : des *sous*) quand les Cités Libres du sud utilisent le terme de *statères* tandis que les régions de l'Est utilisent le terme d'*écu* pour la plupart, à l'exception de Terralibra qui la nomment *liberti*, les royaumes nains utilisent le terme de *marteau*, l'outil étant représenté au revers de leur monnaie.

Les royaumes de l'ancien empire valmyrien comme le Royaume des Deux-Marches utilisent également des pièces d'argent, les *deniers* (dix *deniers* équivalent alors à un *sol*) et des pièces de cuivre, les *petits* (dix *petits* valent alors à un *denier*).

Toutefois, avec l'augmentation des échanges entre les différents territoires, les marchands et les voyageurs utilisent de plus en plus les termes génériques de pièce d'or, d'argent et de cuivre.

## Magie

La magie est omniprésente en Valamar si bien que les États ayant tenté d'en interdire l'utilisation ont tous échoué.

D'abord uniquement maîtrisée par les peuples anciens, et en particulier par les Elfes, son utilisation a été transmise aux autres peuples, et notamment aux hommes, par le métissage ou par l'enseignement. Sa libre utilisation a toutefois conduit à d'importants incidents comme celui de Belhiver en 748 n. è. et il a été nécessaire d'en encadrer l'apprentissage et l'usage, notamment par un Code Arcanique.

Traditionnellement, on distingue trois branches de la magie :

- la magie divine qui est conférée à ses utilisateurs – clercs et paladins en particulier – par une divinité vénérée ;

- la magie primitive, à l'origine de la création du monde et transparaissant dans la faune et la flore, utilisée par les druides et les rodeurs et qui s'enseigne au sein de cercles naturels et druidiques ;

- la magie arcanique, considérée par ses pratiquants comme la plus aboutie et qui demande un long enseignement ou une prédisposition particulière. Elle est enseignée longuement dans les académies afin d'en apprendre la maîtrise aux magiciens et aux ensorceleurs, ou auprès d'un maître-barde ou d'un collège bardique pour les bardes. C'est aussi cette magie qui est pratiquée de manière beaucoup plus obscure par les occultistes.

Le Code Arcanique prévoit qu'il est interdit à un non-initié de pratiquer les arts magiques. L'apprentissage de la magie doit ainsi être encadré et son utilisation réservée aux lanceurs de sorts ayant achevé leurs études. À la fin de celles-ci, un insigne (sous forme de broche ou de pendentif) est remis à l'élève, attestant de capacité à maîtriser la magie et de sa connaissance des règles encadrant son utilisation. Toute utilisation de la magie par des individus ne portant pas un tel insigne est sévèrement puni, notamment par la peine de mort. Aussi, existe-t-il, un certain nombre de lanceurs de sorts n'ayant puachever leurs études magiques et pratiquant les arts arcaniques en secret. De même, les autorités doivent faire face à un trafic fleurissant d'insignes volés. Par ailleurs, certaines cités demandent aux utilisateurs de la magie de se faire connaître et enregistrés dès leur arrivée.

## ANNEXE 2 : PROFILS DES CRÉATURES, OPPOSANTS ET PNJ

Vous trouverez dans cette annexe les différentes profils des créatures, opposants et PNJ que l'on peut rencontrer pendant cette aventure.

Les abréviations situées entre parenthèses en indiquent la source :

- H&D : *Héros & Dragons*, manuel des règles
- LMOP : *La Mine Oubliée de Phancreux*
- MM : *Monster Manual* (dans la traduction et l'édition de Wizards of the Coast)
- RnP : Rôle N' Play, *Compendium de PNJ*

### MONSTRES ET OPPOSANTS

#### Araignée géante (MM, p. 318 - SRD)

Bête de Grande taille, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10+4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discréption +7

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

FP 1 (200 PX)

##### CAPACITÉS

**Déplacement sur la toile.** L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Sens de la toile.** Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

##### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

**Toile d'araignée (Recharge 5-6).** Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. Touché : la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de réussite. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; PV 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).

#### Araignée-loup géante (MM, p. 318 - SRD)

Bête de taille Moyenne, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Discréption +7, Perception +3

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

FP 1/4 (50 PX)

##### CAPACITÉS

**Marche dans les toiles.** L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Perception sur les toiles.** Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

##### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de

Constitution DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

### **Bandit (MM, p. 343 - SRD)**

*Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Loyal*

**Classe d'armure 12 (armure de cuir)**

**Points de vie 11 (2d8+2)**

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	12	12	10	10	10
(+0)	(+1)	(+1)	(+0)	(+0)	(+0)

**Sens Perception passive 10**

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

FP 1/8 (25PX)

#### ACTIONS

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

**Arbalète légère.** Attaque d'arme à distance : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

### **Bâton Gris, Arno Drakon, profil de Mage malfaisant (LMOP)**

### **Buisson malade (LMOP, p. 56)**

### **Capitaine bandit (MM, p. 344 - SRD)**

*Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Loyal*

**Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)**

**Points de vie 65 (10d8+20)**

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	16	14	10	11	14
(+2)	(+3)	(+2)	(+0)	(+0)	(+2)

**Jets de Sauvegarde** For +4, Dex +5, Sag +2

**Compétences** Athlétisme +4, Tromperie +4

**Sens Perception** passive 10

**Langues** deux langues au choix

FP 2 (450 PX)

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le capitaine effectue trois attaques : deux avec son cimeterre et une avec sa dague.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

**Dague.** Attaque au corps-à-corps ou à distance avec une arme : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

#### RÉACTIONS

**Parade.** Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps-à-corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps-à-corps.

### **Champion des Dragons Gardiens, Rivaan**

*Humanoïde de taille M, Loyal Bon*

**Classe d'armure 18 (demi-plate, bouclier)**

**Points de vie 93 (11d8+44)**

Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19	13	18	12	13	16
(+4)	(+1)	(+4)	(+1)	(+1)	(+3)

**Jets de sauvegarde** Constitution +7, Intelligence +4, Sagesse +5, Charisme +6

**Compétences** Athlétisme +7, Perception +4, Persuasion +6

**Immunisé contre l'état effrayé**

**Sens Perception** passive 14

**Langues** Commun, Draconique

FP 5 (1800 PX)

Bonus de Maîtrise +3

#### CAPACITÉ

**Résistance légendaire (1/jour).** Si le champion échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le champion fait trois attaques avec sa lame de givre.

**Lame de givre de Rivaan.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8+4) dégâts tranchants ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si elle est utilisée à deux mains, plus 3 (1d6) dégâts de froid.

**Toucher guérisseur (1/ jour).** Le champion peut toucher une autre créature à portée et lui faire

récupérer 20 points de vie. De plus, toutes les maladies et tous les poisons qui affectaient la cible disparaissent.

**Souffle de givre (Recharge 6).** Le champion peut souffler un cône de froid de 4,5 m. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle subit 9 (3d6) dégâts de froid, la moitié si elle réussit.

## Chauve-souris géante (*MM*, p. 321 - SRD)

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (4d10)

Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	16	11	2	12	6
(+2)	(+3)	(+0)	(-4)	(+1)	(-2)

Sens Vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

FP 1/4 (50 PX)

### CAPACITÉS

**Écholocalisation.** La chauve-souris ne peut plus utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

**Ouïe aiguisée.** La chauve-souris est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

## Chien esquiveur (*MM*, p. 323 - SRD)

Fée de taille M, Loyale Bonne

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (4d8+4)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	17	12	10	13	11
(+1)	(+3)	(+1)	(+0)	(+1)	(+1)

Compétences Discréption +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues comprend le sylvestre mais ne peut pas le parler

FP 1/4 (50 PX)

### CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le chien a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

**Téléportation (Recharge 4-6).** Le chien se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir se situant à 12 mètres maximum. Avant ou après s'être téléporté, il peut effectuer une attaque de morsure.

## Diable épineux (*MM*, p. 69)

### Diablotin (*MM*, p. 72 - SRD)

Fiélon (diable, métamorphe) de taille Très Petite, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 10 (3d4+3)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6	17	13	11	12	14
(-2)	(+3)	(+1)	(+0)	(+1)	(+2)

Compétences Discréption +5, Intuition +3, Persuasion +4, Tromperie +4

Résistances aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques d'armes non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de feu et de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues Commun, Infernal

FP 1 (200 PX)

### CAPACITÉS

**Métamorphe.** Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : rat (vitesse 6 m), corbeau (6 m, vol 18 m) ou araignée (6 m, escalade 6 m), ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le diablotin reprend sa forme véritable s'il meurt.

**Résistance à la magie.** Le diablotin est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

**Vue du diable.** Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diablotin.

#### ACTIONS

**Dard (morsure sous forme de bête).** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison si elle le rate, la moitié seulement si elle réussit.

**Invisibilité.** Le diablotin devient invisible par magie. Il redevient visible s'il attaque ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrerait sur un sort). Les objets qu'il porte ou transporte deviennent également invisibles.

### Espion (MM, p. 347 - SRD)

Humanoïde de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Compétences** Discréption +4, Escamotage +4, Intuition +4, Investigation +5, Perception +6, Persuasion +5, Tromperie +5

**Sens** Perception passive 16

**Langues** deux langues au choix

FP 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Ruse.** À chacun de ses tours, l'espion peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** L'espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a un avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

#### ACTIONS

**Atttaques multiples.** L'espion effectue deux attaques au corps à corps.

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Arbalète de poing.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

### L'Étincelle

Humanoïde (elfe) de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 11 (14 avec armure du mage)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

**Jets de sauvegarde** Intelligence +5, Sagesse +4

**Compétences** Arcanes +5, Discréption +3, Perception +4

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

**Langues** Commun, Elfe

FP 2 (450 PX)

#### CAPACITÉS

**Équipement spécial.** L'Étincelle possède un bâton de l'Étincelle.

**Ascendance féérique.** L'Étincelle est avantagée lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

**Incantation.** L'Étincelle est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici la liste des sorts de magicien préparés par l'Étincelle :

- Sors mineurs (à volonté) : *main du mage, poigne électrique, rayon de givre*
- 1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, projectile magique*
- 2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) : *invisibilité, suggestion*

#### ACTION

**Bâton de l'Étincelle.** Attaque d'arme au corps à corps : +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d6-1) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

### Gargouille (MM, p. 140 - SRD)

Élémentaire de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d8 + 21)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

**Résistance aux dégâts** contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques autres que celles d'armes en adamantium

**Immunité contre les dégâts** de poison  
**Immunité contre les états** empoisonné, épuisé et pétrifié  
**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10  
**Langues** Terreux  
**FP** 2 (450 PX)

#### CAPACITÉS

**Faux-semblant.** Aussi longtemps que la gargouille reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une statue inanimée.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** La gargouille effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

### Gelée verdâtre (d'après gelée ocre, MM, p. 301 - SRD)

Vase de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 8

Points de vie 45 (6d10+12)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	6	14	2	6	1
(+2)	(-2)	(+2)	(-4)	(-2)	(-5)

#### Résistance aux dégâts d'acide

**Immunité contre les dégâts** de foudre et tranchants

**Immunité contre les états** à terre, assourdi, aveuglé, charmé, effrayé et épuisé

**Sens** Vision aveugle 18 m (aveugle au-delà), Perception passive 8

**Langue** –

**FP** 2 (450 PX)

#### CAPACITÉS

**Informé.** La gelée peut traverser dans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

**Pattes d'araignée.** La gelée peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

#### ACTIONS

**Pseudopode.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché :

9 (2d6+2) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

#### RÉACTION

**Division.** Quand une gelée de taille Moyenne ou plus grande subit des dégâts tranchants ou de foudre, elle se divise en deux gelées s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée possède un nombre de points de vie égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de ceux de la gelée d'origine. La taille des nouvelles gelées est d'une catégorie inférieure à celle de la gelée d'origine.

### Gobelins (MM, p. 164 - SRD)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Petite, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8	14	10	10	8	8
(-1)	(+2)	(+0)	(+0)	(-1)	(-1)

#### Compétence

Discretion +6  
**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

**Langue** commun, gobelin

**FP** 1/4 (50 PX)

#### CAPACITÉ

**Fuite agile.** Le gobelin peut effectuer l'action Se désengager ou Se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

#### ACTIONS

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

### Gobelours (MM, p. 165 - SRD)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)

Points de vie 27 (5d8+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	14	13	8	11	9
(+2)	(+2)	(+1)	(-1)	(+0)	(-1)

#### Compétence

Discretion +6, Survie +2

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10  
**Langue** commun, gobelin  
**FP** 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Attaque surprise.** Si le gobelours surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à la cible.  
**Brutal.** Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le gobelours touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

#### ACTIONS

**Javeline.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6+2) dégâts perforants à distance.

**Morgenstern.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d8+2) dégâts perforants.

## Goule (MM, p. 171 - SRD)

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais  
**Classe d'armure** 12  
**Points de vie** 22 (5d8)  
**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	15	10	7	10	6
(+1)	(+2)	(+0)	(-2)	(+0)	(-2)

**Immunités contre les dégâts de poison**  
**Immunités contre les états** charmé, emprisonné et épuisé  
**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10  
**Langue** commun  
**FP** 1 (200 PX)

#### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (2d6+2) dégâts perforants.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant ou un elfe, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysé pendant une minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

## Grick (MM, p. 173 - SRD)

Monstruosité de taille Moyenne, neutre  
**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)  
**Points de vie** 27 (6d8)  
**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14	14	11	3	14	5
(+2)	(+2)	(+0)	(-4)	(+2)	(-3)

**Résistances aux dégâts** contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

**Langues** —  
**FP** 2 (450 PX)

#### CAPACITÉ

**Camouflage dans la rocallie.** Le grick est avantage lors des tests de Dextérité (Discréption) effectués pour se cacher dans des environnements rocallieux.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le grick effectue une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, il peut effectuer une attaque de bec contre la même cible.

**Tentacules.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts tranchants.

**Bec.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

## Hibou géant (H&D)

Bête de Grande taille, neutre bon  
**Classe d'armure** 13  
**Points de vie** 26 (4d10+4)  
**Vitesse** 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	16	13	8	15	10
(+3)	(+3)	(+1)	(-1)	(+2)	(+0)

**Compétences** Perception +4

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

**Langues** hibou géant, comprend le commun et l'aérien mais ne peut pas les parler

**FP** 1 (200 PX)

**Environnements** : Bois / Forêt

#### CAPACITÉS

**Vue aiguisée.** Le hibou obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le hibou effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

**Bec.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

**Serres.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

### Hibours (MM, p. 180 - SRD)

Monstruosité de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 59 (7d10+21)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20	12	17	3	12	7
(+5)	(+1)	(+3)	(-4)	(+1)	(-2)

Compétence Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langue –

FP 3 (700 PX)

#### CAPACITÉ

**Odorat et vue aiguisés.** Le hibours a un avantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le hibours effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

**Bec.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (1d10+5) dégâts perforants.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

### Hobgobelins (MM, p. 182 - SRD)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	12	12	10	10	9

(+1)    (+1)    (+1)    (+0)    (+0)    (-1)

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langue** commun, gobelin  
FP 1/2 (100 PX)

#### CAPACITÉS

**Avantage martial.** Une fois par tour, le hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature contre laquelle il réussit une attaque d'arme, si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié du hobgobelin et si cet allié n'est pas neutralisé.

#### ACTIONS

**Arc long.** Attaque d'arme à distance : +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d8+1) dégâts tranchants.

### Initié du culte du Dragon Renaissant

Humanoïde de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 16 (3d8+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9	16	13	11	10	12
(-1)	(+3)	(+1)	(+0)	(+0)	(+1)

Jets de sauvegarde Sagesse +2

Compétences Discréption +5, Tromperie +3

Sens Perception passive 10

Langues Commun, Draconique

FP 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Fanatique du Dragon.** L'initié du culte du Dragon Renaissant a un avantage sur les jets de sauvegarde contre les états charmé ou effrayé. Quand l'initié a dans son champ de vision un dragon ou un membre plus gradé du culte, l'initié n'est pas affecté par les états charmé ou effrayé.

**Avantage du fanatique.** Une fois par tour, si l'initié porte une attaque avec une arme avec avantage et touche, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires du même type que celui de l'arme.

**Tactique de groupe.** L'initié a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

## ACTIONS

**Attaques multiples.** L'initié du culte attaque à deux reprises avec son cimeterre.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Ce profil a été créé d'après le profil Dragonclaw de Tyranny of Dragons.

## Loup (MM, p. 330 - SRD)

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	15	12	3	12	6
(+1)	(+2)	(+1)	(-4)	(+1)	(-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

FP 1/4 (50 PX)

## CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le loup a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Le loup a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

## ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

## Loup sanguinaire (MM, p. 331 - SRD)

Bête de Grande taille, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 37 (5d10+10)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17	15	15	3	12	7
(+3)	(+2)	(+2)	(-4)	(+1)	(-2)

Compétences Discréption +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

FP 1 (200 PX)

## CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le loup sanguinaire a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Le loup a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

## ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre.

## Mercenaire de la Flamme Grise, profil de Ruffian Fer Rouge (LMOP)

## Momie (MM, p. 224 - SRD)

Mort-vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 58 (9d8+18)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	8	15	6	10	12
(+3)	(-1)	(+2)	(-2)	(+0)	(+1)

Jets de sauvegarde Sagesse +2

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Immunité contre les dégâts de poison et nécrotiques

Immunité contre les états charmés, effrayé, empoisonné, épuisé et paralysé

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues celles qu'elle connaissait de son vivant  
FP 3 (700 PX)

## ACTIONS

**Attaques multiples.** La momie peut utiliser son regard effroyable et effectuer une attaque avec son poing en décomposition.

**Poing en décomposition.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de points de vie et son total maximum de points

de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas dissipée par le sort *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

**Regard effroyable.** La momie vise une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie pour ne pas être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible rate le jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également paralysée pendant la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée contre le regard effroyable de toutes les momies (mais pas contre celui des momies augustes) pendant 24 heures.

## Noble (MM, p. 350 - SRD)

*Humanoïde de taille M, n'importe quel alignement*

**Classe d'armure** 15 (cuirasse)

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Compétences** Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

**Sens** Perception passive 12

**Langues** deux langues au choix

FP 1/8 (25 PX)

### ACTIONS

**Rapière.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

### RÉACTIONS

**Parade.** Le noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Nothic (MM, p. 232)

### Ogre (MM, p. 235 - SRD)

*Géant de Grande taille, Chaotique Mauvais*

**Classe d'armure** 11 (armure de peaux)

**Points de vie** 59 (7d10+21)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6	14	13	6	10	8

19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)
------------	------------	------------	-----------	------------	-----------

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

**Langues** Commun, Géant

FP 2 (450 PX)

### ACTIONS

**Javeline.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants.

**Massue.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

## Orcs (MM, p. 241 - SRD)

*Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais*

**Classe d'armure** 13 (armure de peaux)

**Points de vie** 15 (2d8+6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

**Compétence** Intimidation +2

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** Commun, Orc

FP 1/2 (100 PX)

### CAPACITÉ

**Agressif.** Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

### ACTIONS

**Hache à deux mains.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

**Javeline.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

## Ombre (MM, p. 237 - SRD)

*Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais*

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 16 (3d8+3)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6	14	13	6	10	8

(-2)    (+2)    (+1)    (-2)    (+0)    (-1)

**Compétence** Discrétion +4 (+6 dans une zone faiblement éclairée ou dans l'obscurité totale)

**Vulnérabilité** aux dégâts radiants

**Résistance aux dégâts** d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

**Immunité contre les dégâts** de poison et nécrotique

**Immunité contre les états** agrippé, à terre, effrayé, empoisonné, épaisé, entravé, paralysé et pétrifié

**Sens** Vision dans le noir 18 m, perception passive 10

**Langues** —

**FP** 1/2 (100 PX)

#### CAPACITÉS

**Affablie par la lumière du soleil.** L'ombre est désavantagée lors des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.

**Discretion dans les ombres.** Tant qu'elle se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité totale, l'ombre peut effectuer l'action se cacher par une action bonus.

**Informé.** L'ombre peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

#### ACTION

**Ponction de force.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts nécrotiques et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4 points. La cible meurt si cet effet réduit sa valeur de Force à 0. Sinon, la réduction persiste jusqu'à la fin d'un court ou d'un repos long.

Si un humanoïde non-Mauvais meurt à cause de cette attaque, une nouvelle ombre surgit de son cadavre après 1d4 heures.

### Ours brun (MM, p. 334 - SRD)

Bête de Grande taille, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 34 (4d10+12)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19	10	16	2	13	7
(+4)	(+0)	(+3)	(-4)	(+1)	(-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** —

**FP** 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Odorat aiguisé.** L'ours a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une de morsure.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

### Recrue (RNP)

### Résinieux (MM, p. 254)

Plante de taille Moyenne, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	12	13	4	8	3
(+1)	(+1)	(+1)	(-3)	(-1)	(-4)

**Immunités contre les états** assourdis et aveuglé

**Sens** Vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 9

**Langues** comprend le commun, mais ne peut pas parler

**FP** 1/4 (50 PX)

#### ACTIONS

**Aiguilles.** Attaque d'arme à distance : +3 pour toucher, portée 9/18 m, une cible. Touché : 8 (2d6+1) dégâts perforants.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (2d4+1) dégâts perforants.

### Roturier (MM, p. 350 - SRD)

Humanoïde n'importe quelle race de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10	10	10	10	10	10
(+0)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (commun le plus souvent)

FP 0 (10 PX)

#### ACTIONS

**Gourdin.** Attaque d'arme au corps à corps : +2 pour toucher, allonge 1,50 m. Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

### Sergent du culte du Dragon Renaissant

Humanoïde de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 33 (6d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	16	13	11	11	13
(+1)	(+3)	(+1)	(+0)	(+0)	(+1)

Jets de sauvegarde Sagesse +2

Compétences Discréption +5, Tromperie +3

Résistance aux dégâts de feu

Sens Perception passive 10

Langues Commun, Draconique

FP 2 (450 PX)

#### CAPACITÉS

**Fanatique du Dragon.** Le sergent du culte du Dragon Renaissant a un avantage sur les jets de sauvegarde contre les états charmé ou effrayé. Quand le sergent a dans son champ de vision un dragon ou un membre plus gradé du culte, le sergent n'est pas affecté par les états charmé ou effrayé.

**Avantage du fanatique.** Une fois par tour, si le sergent porte une attaque avec une arme avec avantage et touche, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires du même type que celui de l'arme.

**Vol limité.** Le sergent peut utiliser une action bonus pour obtenir une vitesse de vol de 9 m jusqu'à la fin de son tour.

**Tactique de groupe.** L'initié a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le sergent du culte attaque à deux reprises avec son cimeterre.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants et 3 (1d6) dégâts de feu.

Ce profil a été créé d'après le profil Dragonwing de Tyranny of Dragons.

### Sanglier (MM, p. 338 - SRD)

Bête de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	11	12	2	9	5
(+1)	(+0)	(+1)	(-4)	(-1)	(-3)

Sens Perception passive 9

Langue —

FP 1/4 (50 PX)

#### CAPACITÉS

**Charge.** Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers un cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, cette cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

**Implacable (Recharge après un repos court ou long).** Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0 ; celui-ci est réduit à 1 à la place.

#### ACTION

**Défense.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

### Soldat vétéran (RNP)

#### Squelette (MM, p. 274 - SRD)

Mort-Vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (débris d'armure)

Points de vie 13 (2d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10	14	15	6	8	5
(+0)	(+2)	(+2)	(-2)	(-1)	(-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend toutes les langues qu'il connaît de son vivant mais ne peut pas parler  
FP 1/4 (50 PX)

#### ACTIONS

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 24/96 m. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +23) dégâts perforants.

## Strige (MM, p. 276 - SRD)

Bête de Très petite taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4	16	11	2	8	6
(-3)	(+3)	(+0)	(-4)	(-1)	(-2)

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

**Langues** —

FP 1/8 (25 PX)

### ACTION

**Succion de sang.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la strige se fixe sur la cible. Une fois fixée, elle n'attaque plus, mais absorbe le sang de sa victime qui perd 5 (1d4+3) points de vie au début de chacun des tours de la strige.

La strige peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Elle se détache après avoir sucé une quantité de sang équivalente à 10 points de vie ou si la cible meurt. Une créature, y compris la cible, peut effectuer une action pour arracher la strige.

## Vautour géant (MM, p. 341 - SRD)

Bête de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 10

Points de vie 22 (3d10+6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	10	15	6	12	7
(+2)	(+0)	(+2)	(-2)	(+1)	(-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** comprend le commun mais ne peut pas le parler

FP 1 (200 PX)

### CAPACITÉS

**Odorat et vue aiguisés.** Le vautour a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

**Tactique de groupe.** Le vautour a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le vautour réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

**Bec.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts perforants.

**Serres.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts tranchants.

## Worg (MM, p. 341 - SRD)

Monstruosité de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10+4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	13	13	7	11	8
(+3)	(+1)	(+1)	(-2)	(+0)	(-1)

**Compétences** Perception +7

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

**Langues** gobelin, worg

FP 1/2 (100 PX)

### CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le worg a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre.

## Zombi (MM, p. 316 - SRD)

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8+9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	6	16	3	6	5
(+1)	(-2)	(+3)	(-4)	(-2)	(-3)

**Jets de sauvegarde** Sagesse +0

**Immunité contre les dégâts** de poison

**Immunité contre l'état** empoisonné

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 8  
**Langues** comprend les langues qu'il connaît de son vivant mais ne peut pas parler  
**FP** 1/4 (50 PX)

#### CAPACITÉS

**Robustesse de la non-vie.** Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts ne soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

#### ACTION

**Coup.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

### PNJ (par ordre d'apparition)

**Orsik Toorun, profil de Marchand (RnP)**

**Ilidar Reivik, profil de Sildar Hallhiver (LMoP)**

## ANNEXE 3 : OBJETS MAGIQUES

Lorsque l'abréviation « DMG » apparaît entre parenthèses, le profil est consultable dans le Dungeon Master Guild (traduction et édition de Wizards of the Coast).

### Anneau de protection (*DMG*, p. 153)

#### Bâton de l'Étincelle

Bâton, très rare (*harmonisation requise*)

Lorsque vous tenez ce bâton en main, vous obtenez une résistance aux dégâts de feu. Utilisé comme arme de corps à corps, le bâton fait 1d6 dégâts contondants plus 1d6 dégâts de feu.

Par ailleurs, le bâton contient 4 charges de *mains brûlantes* et 2 charges de *sphère de feu*. Quand vous lancez ce sort en utilisant une charge du bâton, vous utilisez le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts.

Le bâton récupère toutes ses charges le soir. Toutefois lorsque la dernière charge a été utilisée, vous devez lancer un d20 : sur un résultat de 1, le bâton tombe en poussière.

#### Cape elfique (*DMG*, p. 169)

#### Lame de givre de Rivaan

Arme (épée longue), rare (*harmonisation requise*)

En plus des dégâts habituels d'une épée courte (1d8 + mod. de Force ou 1d10 + mod. de Force si tenue à deux mains), la lame de givre de Rivaan inflige 1d6 dégâts de froid.

## ANNEXE 4 : LE JOURNAL D'ELRIC PIERRE-DE-SEL

Ces extraits ne couvrent que les derniers jours de la vie du patriarche et sont en bien des endroits endommagés et incomplets. Ils permettent cependant de se faire une idée de ses derniers jours.

*3<sup>e</sup> jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

La révolte gronde. Le mécontentement des Alastriens est palpable et le vieux Blanchedepierre en profitent pour liguer les pauvres âmes à sa cause. Depuis qu'il a été nommé bourgmestre de la cité, il ne cesse de chercher à tous les associer à sa cause, bien conscient qu'il est de ne pas pouvoir les promesses qu'il leur avait faites. Aussi a-t-il jugé qu'il était temps de les unir non pas en une cause commune mais contre un bouc émissaire commun. Ce bouc émissaire semble visiblement tout trouvé, si j'en crois les regards noirs qui me sont adressés lorsque je descends en ville. Moi, l'homme qui leur ai donné un travail et qui ai permis à tant d'entre eux de s'extirper de la boue où ils faisaient paître leurs animaux. Tâchons que l'arrivée des moissons les fatigue suffisamment et qu'ils aient d'autres préoccupations pour les semaines à venir.

*18<sup>e</sup> jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

Ma colère est noire. Plus un marchand de cette fichue bourgade n'accepte de me vendre ses produits, même lorsque je propose le double ou le triple de leur valeur. Pas même lorsque je menace de renvoyer les cousins ou leurs oncles qui travaillent encore à la mine. Je vais devoir annuler la réception. Dire que la belle-sœur du cousin de l'empereur devait y assister...

Ces petits paysans croient qu'en m'excluant ainsi de leur communauté, j'essaierai de racheter ma place en leur faisant don de mon trésor. Eh bien, s'ils savaient que c'est à cause d'eux que celui-ci a déjà été dilapidé. S'ils savaient que c'est grâce à mon trésor que Bourg-Alastrie n'a pas disparu depuis une décennie déjà. À quoi bon tenter de les raisonner ? Ces roturiers ne sont ni éduqués, ni intelligents ! Quel idiot ai-je fait de ne pas suivre ma sœur et ce marchand Toorun qu'elle a épousé jusqu'à la capitale ! Je devrais lui écrire.

*26<sup>e</sup> jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

Ce fou de Blanchedepierre a réussi à les liguer contre moi. La nuit est sur le point de tomber et déjà, je vois, poindre leurs torches et flamber leurs pics et leurs fourches...

Ils arrivent...

Ils sont aux portes du manoir...

*Dernier jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

Ils les ont tués. J'ai vu Blanchedepierre égorger de ses mains ma tendre Éléna et mon joufflu Regor. Je le maudis. Je le maudis, lui, sa famille et ses descendants. Tout autant que je maudis chacun des habitants de ce trou. Après m'avoir pris ma femme et mon fils, que me prendront-ils ensuite ? Mon trésor, mon précieux trésor sans doute.

Je dois le protéger. Mieux que je n'ai protégé ma famille.

Ils ne l'auront pas.

*1<sup>er</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Nous sommes sur le point de sceller l'entrée. Mon vieil ami Vilborn m'a fourni un parchemin sur lequel est inscrit une incantation dont il a le secret. Il pense qu'elle sera suffisamment puissante pour faire s'écrouler toute une partie du hall principal de la mine.

Je n'ai prévenu personne d'autres. Pas même les ouvriers qui travaillent aujourd'hui. Ils auraient pu prévenir le village et ce satané Blanchedepierre. Tant pis, leur destin sera le mien. Ils périront ici mais jamais personne ne s'emparera de mon trésor.

Ça y est, la mine est scellée. J'ai cru que la mine entière allait s'écrouler sur moi. J'ai pu cependant regagner le quartier des contremaîtres avant que la poussière ne vienne totalement m'étouffer. Je m'y suis enfermé. Oserais-je redescendre ?

*5<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Ils ne veulent pas mourir. Je les entends frapper encore et encore la lourde porte métallique. Je les entends me supplier de leur ouvrir. Je les entends me maudire. Ils ont compris qu'aucune aide ne viendrait de l'extérieur.

Tout à tour, ils me maudissent et me supplient. Je reste sourd à leurs cris et à leurs pleurs.

*10<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Voilà deux jours que la mine est silencieuse. Voilà trois jours que les vivres viennent à me manquer. Je sais qu'il en reste dans mes appartements, en bas. Mais que vais-je découvrir derrière ces portes métalliques ? Sont-ils tous morts ? Vont-ils se relever ? Certains dans leur dernier souffle ont hurlé qu'ils hanteraient ma vie et ma mine jusqu'à la fin des temps. Puisse Myrkür les emporter dans les tréfonds de ses Enfers.

*12<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Je ne tenais plus. La soif était terrible. Je suis descendu. Là-haut, les cadavres puaient et la vermine y faisait déjà son office. Ici-bas, tout est calme et pour l'instant, je ne manque de rien.

*15<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Le silence est assourdissant. Même mon écho ne me répond plus. La compagnie me manque. Par moment, j'hésite à m'aventurer dans la salle des archives. L'aberration qui s'y trouve pourrait sans doute me tenir compagnie. Vilborn m'a assuré qu'elle ne me ferait aucun mal mais je ne puis me convaincre de la revoir. Ces tentacules et ses multiples yeux ne m'inspirent que dégoût.

*26<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Je suis retourné au Nid. Le pont est bien endommagé mais tient encore le coup. L'explosion a toutefois eu des répercussions insoupçonnées : la rivière souterraine s'est tarie et le ravin est à sec. Cet après-midi, je retournerai dans la caverne. Peut-être est-il possible de trouver une issue ?

*2<sup>e</sup> jour du mois des Vendanges, année 578 A. V.*

La rivière s'est réveillée et son courant a emporté le pont avec lui. Voilà trois jours que je suis coincé dans le Nid. Respirer l'air extérieur est revigorant. Le vent chaud de cette fin d'été ne rassasie cependant ni ma soif, ni ma faim.

*5<sup>e</sup> jour du mois des Vendanges, année 578 A. V.*

Soif... Tous maudits.





# BIENVENUE DANS LES COLLINES D'ALASTRIE

Escorter un chariot de la capitale jusqu'à une bourgade des environs, rien de plus simple !

Mais c'est sans compter sur le fait que votre employeur soit à la recherche de son riche et mystérieux héritage dont la nature exacte est sujette à de multiples rumeurs depuis des siècles.

Ni sur des gobelins avides de sang, des mercenaires sans pitié et des fanatiques à la recherche de reliques ancestrales qui s'intéressent au moins autant que lui à cet héritage...

Si les quelques pièces d'or promises vous semblent bien vite dérisoires, la perspective de découvrir un secret enseveli depuis des générations au plus profond de la mine des Pierre-de-Sel pourrait bien vous conduire à vous mêler vous aussi à cette formidable quête.

Et que pourrait-il bien vous arriver de bien plus intéressant ?

Un dragon, peut-être...

*Cette aventure inspirée de la campagne La Mine Oubliée de Phancreux et largement adaptée et retravaillée par DHFTN mènera les joueurs du niveau 1 au niveau 5.*

