

# L'HERBE DE LUNE

CETTE AVENTURE, ÉCRITE PAR DENIS GERFAUD, A initialement été publiée en 1984 dans *Casus Belli*. Initialement conçue pour être jouée avec les règles de base de *Donjons & Dragons*, elle convenait à des personnages expérimentés du 3ème niveau.

Cette version de l'aventure est une adaptation à D&D 5e transposée dans le monde des *Forgotten Realms*. Le *Guide des Aventuriers de la Côte des Epées* peut être utile même s'il n'est pas indispensable.

## CONTEXTE

A la fin de l'automne, les aventuriers se retrouvent dans la cité de Mirabar.

## LA MARCHÉ DE MIRABAR

Mirabar est une cité minière située au nord de la Côte des Epées (*Sword Coast*). Elle est la plus riche des cités au nord d'Eauprofonde (*Waterdeep*). Elle est érigée au dessus de cavernes naines.

Elle comprend environ quinze mille habitants dont presque deux mille nains des montagnes qui vivent sous la ville, près de leurs ateliers. On compte aussi quelques gnomes et halfelins.

Les humains de la ville collaborent avec les nains pour gérer la production, l'acheminer aux acheteurs et protéger la ville contre les menaces magiques.

### LE CONSEIL DES PIERRES SCINTILLANTES

La marche de Mirabar est gérée par un marquis (*marchion*) héréditaire, Sélin Raurym, mais le vrai pouvoir appartient au Conseil des Pierres Scintillantes (*Council of Sparkling Stones*), un groupe d'humains et de nains élus ayant juré fidélité au marquis et qui se réunit une fois dans l'année, quatre jours en automne, pour déterminer les quotas de production de l'année à venir. Le Conseil est aussi en charge de déterminer les menaces potentielles de baisse de production à adresser à certains clients.

La ville de Mirabar est localisée sur un tertre sur la rive nord de la rivière Mirar. En surface, les bâtiments sont

souvent bas et faits de pierre et la ville comporte quelques tours, faites de pierre elles-aussi. Le centre de la ville est pensé pour l'efficacité. Les murs de la ville sont épais et inclinés de sorte que l'eau de pluie revienne à la rivière, et rendent les murs glissants en période de gel.

Les alentours de la ville sont parsemés de mines et de terrils composés de rochers et de gravats. Quelques routes mènent aux mines principales dans les montagnes de l'Echine du Monde (*Spine of the World*), mines qui produisent une large variété de métaux et de pierres précieuses et qui, de ce fait, sont gardées contre les raids des orcs et autres monstres.

### L'ARMURERIE-JOAILLERIE DU NORD

Mirabar produit essentiellement des armes, forgées par les nains avec les métaux extraits de ses mines, des bijoux façonnés par les joailliers expérimentés nains, et des minerais plus bruts.

Toutes ces productions font la richesse de certains, notamment les marchands et le marquis, mais elles sont aussi à la source de toutes les convoitises, ce qui explique l'efficacité de la garde de la cité dénommée les Haches de Mirabar.

## LE PROBLÈME DE SÉLIN RAURYM

Sélin est un administrateur plus efficace que ses prédécesseurs, aussi, il a pu s'enrichir en investissant dans certaines mines et certains ateliers.

Malgré sa fortune, il est impuissant à soigner la maladie de sa fille Séléné. Atteinte d'un genre de langueur, Séléné passe ses nuits à errer sur la terrasse de la maison de son père en contemplant fixement le clair de lune.

Sélin a recherché le secours des prêtres de Moradin, dieu nain de la création. Mais ces derniers ne sont pas parvenus à guérir Séléné.

L'un des prêtres, Traubon Ungart, a diagnostiqué un *coup de lune* qu'il ne sait pas traiter, mais dont il pense que Parpadigne, un vieux magicien isolé, autrefois son ami, pourrait sans doute guérir. Parpadigne vit dans une tour isolée au nord de Mirabar.

MIRABAR  
AU NORD DE NEVERWINTER







**SÉLÉNÉ**  
FIXANT LA LUNE

## ARRIVÉE DES PERSONNAGES

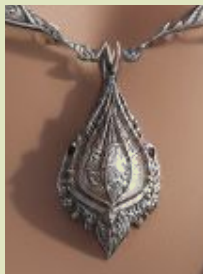
Nous sommes à la fin de l'automne. Les personnages peuvent être de passage à Mirabar et rechercher du travail, y habiter, avoir croisé Sélin au cours de leurs affaires en ville, ou connaître Traubon (surtout si l'un d'entre eux est un nain).

Que ce soit Sélin ou Traubon ou leurs connaissances, les personnages arrivent devant Sélin qui leur promet la coquette somme de 6000 PO pour rapporter le remède qui guérira sa fille. Sélin est disposé à faire une avance aux PJs de sorte qu'ils s'équipent pour n'importe quel périple.

Traubon est présent et donnera tous les détails dont il se souvient pour les PJs retrouvent la tour de Palpadigne. Il donnera aussi une amulette de chaleur pour chacun des personnages à porter autour du cou.

### AMULETTE DE CHALEUR

*Objet merveilleux, Rare (harmonisation requise)*



L'amulette de chaleur est forgée par les nains au plus profond des forges souterraines de Mirabar. Elle ressemble à une goutte de métal argenté finement ciselé. Chaque amulette est unique et est enchantée par un prêtre de Moradin qui emprisonne au sein de l'amulette un peu de la chaleur de la forge.

Tant que le personnage porte cette amulette, il bénéficie d'une résistance contre les dégâts de froid.

Si un des personnages est un nain et réussit un jet de Persuasion (Charisme) ou si le joueur manifeste un *roleplay ad hoc*, il peut apprendre de Traubon que ce dernier pense que le voyage les mènera vers le nord, dans le grand froid, et qu'il est nécessaire que les

personnages s'équipent très correctement, l'amulette ne servant qu'à atténuer les effets du froid.

Les PJs peuvent tenter de parler avec Séléné mais cette dernière reste figée en regardant vers le ciel.