

DUNGEONS & DRAGONS®

Accessory

L'Héritage





L'HÉRITAGE

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 3–4

PRÉFACE

Scénario original:	D.Beck
Revu par:	Blueace
Edition du scénario:	3.0

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site **AideDD**



<http://www.aidedd.org>

UNE CHANCE INSOLENTE

L'été se retire de la Marche d'Azilian, comme le souffle de la vie d'un corps à l'agonie. Les rues de la capitale sont à présent balayées par le vent du nord qui souffle en bourrasque. L'obscurité nocturne a étendu son manteau sur Azil, la capitale endormie. L'auberge du Saftamar est une bâtisse en bois à un étage, infestée d'araignées, et située en bordure du fleuve, tout près de la porte d'Azilian et du pont Neuf (voir la description d'Azil sur le site).

Un soir, ayant abondamment entendu parler de cet établissement, les aventuriers finissent par en franchir le seuil. Après avoir bien mangé et bu à satiété, tout en se distrayant du spectacle offert par des danseuses de Laelith, les aventuriers vont faire un tour dans les salles de jeu du sous-sol de l'auberge. Curieux et flambeurs se pressent autour des tables où, sous l'oeil attentif des croupiers, se pratiquent des jeux aussi divers que la roulette, le bouthral et le brelan. Il règne dans cet endroit une atmosphère de ferveur quasi-religieuse. Circulant entre les tables, les aventuriers peuvent remarquer qu'un certain nombre de places sont inoccupées. Il ne leur sera donc pas difficile de rentrer dans une partie. S'ils le souhaitent, l'un d'eux peut s'asseoir alors à une table où se livre une partie de brelan, un jeu de cartes ayant de vagues ressemblances avec le poker actuel. Trois personnes sont déjà installées. Une femme richement vêtue et au regard troublant, un noble aziliannais éméché étreignant un flacon de vin, et un marchand de la ville à l'expression maussade. Tandis qu'il prend place, l'aventurier est apostrophé par la femme : « *J'espère que vous êtes bon joueur, cette partie manque un peu d'entrain !* ». Quelle que soit sa réponse, elle lui adresse ensuite un petit sourire entendu et fait signe au croupier de distribuer les cartes. L'aventurier gagne rapidement de grosses sommes. Au bout d'une heure, il a pris 230 po au noble, 120 au marchand et 100 à la femme. Ces deux derniers se retirent du jeu avec une mine dépitée, tandis que le noble, un certain Rulfo d'Avernes, reste assis à fixer stupidement son flacon vide. Il n'a plus qu'une dizaine de pièces d'or posées devant lui. « *Croupier, la dernière donne !* » marmonne-t-il d'une voix pâteuse.

La « *dernière donne* » est une coutume qui a force de loi en Azilian. Elle permet à un joueur malchanceux d'exiger que son partenaire remette en jeu la totalité de ses gains de la soirée, soit, dans le cas présent, 700 po. En échange, il doit gager un bien d'une valeur au moins dix fois supérieure. C'est un risque qui peut s'avérer payant, l'instant est donc solennel. Dépourvu de liquidités, le noble signe un papier dans lequel il déclare céder, en cas de victoire, le titre de propriété d'une mine qu'il possède à l'ouest, à proximité d'un village nommé Lanurgat, De

l'avis de l'ensemble des spectateurs, c'est une véritable folie, la mine étant estimée à plus de 8.000 pièces d'or. La donne se déroule lentement, et c'est dans un silence de mort que les cartes sont abattues. Une fois de plus, l'aventurier est vainqueur. Le noble pousse alors un cri étranglé et s'écroule sans connaissance, il faut l'emporter d'urgence. Le gagnant est lui rapidement entouré par une foule d'admirateurs qui le portent en triomphe. Le propriétaire de l'auberge lui rappelle alors que la loi exige que le titre de propriété soit enregistré chez un scribe échevin, en présence de trois témoins. Que produit la mine ? Ça, personne ne le sait...

PROPRIÉTAIRE

Le lendemain matin, les aventuriers vont faire enregistrer leur titre de propriété chez maître Rilder, un vieux scribe échevin. Ce dernier demande 25 po de frais de dossier et fournit des renseignements complémentaires. Le titre de propriété concerne une petite mine d'étain ET le village de Lanurgat, ce qui fait automatiquement de son détenteur un citoyen d'Azilian (voir la description de la province de la Marche d'Azilian sur le site pour plus de détails). On leur apprend également que les habitants du village sont employés à la mine et perçoivent un salaire fixe agrémenté d'un pourcentage calculé d'après les quantités de minerai extrait.

Rulfo d'Avernes habite un hôtel particulier en ville. Si les aventuriers désirent lui rendre visite, il leur sera répondu que le sire d'Avernes est parti en voyage pour une durée indéterminée. Ce mystérieux départ devrait les inciter à se rendre au plus vite à la mine qui se trouve à une moins d'une journée de marche à l'ouest de la capitale.



La distance est courte mais le chemin escarpé. Les aventuriers doivent emprunter la route de Carh-Penodh à l'ouest, gravir le col du « grand pin », puis redescendre au pied de la montagne. Là ils doivent quitter la piste

principale et s'aventurer vers le sud avant de remonter dans la montagne en suivant un grand sentier d'aspect très inégal, dévoré par une herbe maigre et jaunâtre en contrebas, puis très caillouteux durant l'ascension. C'est le domaine des troupeaux de moutons menés par des bergers taciturnes aux longues houpelandes et du vent des montagnes qui brûle les yeux. S'ils sont partis durant la matinée d'Azil, les aventuriers arrivent à Lanurgat en fin de journée.

LANURGAT

Le village est composé d'une vingtaine de masures en bois, frileusement regroupées à l'abri d'un éperon rocheux. L'entrée de la mine est située un peu plus loin, et à mi-distance du village et de la mine se dresse un cottage entouré d'un petit muret.

La population du village se compose de 25 hommes, 18 femmes et 32 enfants. 5 nains vivent dans une petite maison située à l'écart du village, ils sont chargés des travaux délicats et difficiles. Les mineurs commencent à travailler vers 7 heures du matin et restent au fond de la mine jusqu'à 8 heures du soir. Les enfants de plus de 10 ans et certaines femmes les accompagnent pour pousser les wagonnets de minerai. Inutile de préciser que les habitants de Lanurgat mènent une existence misérable. Leurs organismes usés sont guettés par la maladie, et le contremaître, un certain Mavroc, est peu enclin à laisser ses employés en repos. Les personnages importants sont :

🔧 Mavroc

Cet homme massif, au visage austère, dirige l'exploitation pour le compte de Rulfo. Il n'est guère apprécié des autres habitants du village, en raison de la dureté avec laquelle il les traite. Professionnellement parlant, il est très compétent et n'hésite pas à retrousser ses manches à l'occasion. Le changement de propriétaire le laisse totalement indifférent. Il est le seul contremaître minier capable à des lieues à la ronde... et il le sait. Les aventuriers le réaliseront vite s'ils le renvoient.

🔧 Marcil Henergan

C'est un jeune homme frais émoulu de l'Institut d'Administration et d'Ingénierie d'Azil. Encore stagiaire, il a été affecté à Lanurgat pour son premier poste et en a encore pour un an et demi. Il est chargé de veiller à la bonne marche de l'exploitation et de surveiller le paiement des taxes qui doivent être versées à la province. D'un naturel timoré, il a une peur bleue de Mavroc et, en cas d'incident, il prendra toujours le parti du plus fort.

🔧 Barfil

C'est le tenancier du « Repos du mineur », un minuscule estaminet où l'on sert un étrange alcool ayant un goût d'ail. Il est également responsable du ravitaillement en victuailles et en produits d'usage courant.

L'HISTOIRE

Il était une fois un magicien du nom d'Amellin, un jeune homme aux idées généreuses, estimé de la plupart des habitants d'Azil. Pour son malheur, il était d'un tempérament fier, n'hésitant pas à critiquer ouvertement les agissements du Conseil des 7 Marchands et de certains de ses collègues. Il s'attira ainsi la colère des dirigeants d'Azilian et des plus puissants mages de la province, et se retrouva ainsi rapidement seul et sans appuis. Seul un richissime armateur, Odromont Vandebout, lui garda toute son amitié. Voici trois mois, dans un pamphlet intitulé « *Le constat social* », Amellin déchiqueta d'un style incisif le régime politique de la Marche. Ce fut trop pour le Conseil qui décida sa mise en accusation, et au cours de cet épisode honteux, certains mages n'hésitèrent pas à prêter leur concours aux soldats. Ils détruisirent les défenses magiques d'Amellin, puis le livrèrent aux autorités. Le procès du malheureux magicien fut une parodie de justice, et sans le veto de Vandebout, il aurait été condamné à mort. Quoi qu'il en soit, son sort ne fut guère plus enviable. Le pouvoir et l'esprit d'Amellin furent enfermés dans une gemme enchantée et confiée à la garde de son ennemi juré, le mage Tritsir Aigredent. C'est donc le corps d'un amnésique qui fut débarqué sur l'île de Sarlom Sodor.

Sur ces entre faits, Odromont Vandebout mourut de vieillesse. La somme qu'il légua à ses héritiers fut dérisoire et le bruit se répandit qu'il aurait dissimulé quelque part la plus grande partie de sa fortune. Vint alors à l'esprit de quelques personnes que Vandebout avait certainement mis Amellin dans la confiance. Ces personnes étaient un noble désargenté du nom de Rulfo d'Avernes, un couple de marchands, et une jeune aventurière nommée Tinaël. Ce sinistre quatuor échafauda un plan. Un serviteur de Rulfo se chargerait de recruter une bande de mercenaires sans scrupules. Arrivés à Azil, ils devraient aller jouer au brelan à l'auberge de Saltamar. Une phrase code échangée avec le noble permettrait à leur chef, un certain Zolgan, de se faire identifier. La partie, truquée, aurait alors pour conséquence de faire gagner à ce dernier une mine appartenant à Rulfo. De la sorte, les mercenaires pourraient s'approcher de Sorlom Sodor sans éveiller les soupçons. Ensuite, guidés par Tinaël, ils feraient évader Amellin, iraient récupérer la gemme enchantée, et interrogeraient le mage une fois qu'il aurait recouvré ses esprits. La cachette de Vandebout révélée, il serait abattu et jeté aux araignées carnivores. Mais la troupe de Zolgan fut retenue deux jours durant dans un port du Matriarcat d'Olizya et l'un des aventuriers, installé à la table de brelan, donna sans le savoir la phrase code convenue.

Les aventuriers peuvent s'installer à leur guise à l'intérieur du cottage qui est déjà meublé. C'est une solide bâtisse dont les fenêtres sont munies de lourds contrevents de chêne. Mais dès l'annonce du changement de propriétaire, les mineurs en profitent et se mettent en grève. Une

délégation est formée et va trouver le nouveau propriétaire pour lui réclamer une augmentation générale de salaire (de 25 pa à 75 pa par mois, plus les primes), la semaine de 66 heures, et de meilleures conditions de vie. De plus, ils en ont assez de Mavroc, et demande à ce qu'on renvoie ce contremaître sadique. Mais ce dernier ne se laissera bien entendu pas faire. Aux aventuriers de résoudre ces conflits sociaux. Enfin, pour rester en jambe, une vile créature pourrait gêner l'exploitation de la mine. Les aventuriers pourraient devoir nettoyer la place...

LA MINE

Voilà donc un aventurier propriétaire. A titre d'indication, vous pouvez considérer que la mine lui rapporte net (après paiement de tous les frais et salaires) chaque mois entre 100 et 150 po, le prix de location d'un bel appartement à Laelith.

SURPRISE NOCTURNE

Un soir, par une nuit pluvieuse, une main inconnue vient frapper aux volets de la bâtisse. La personne qui les martèle avec insistance est une jeune femme vêtue d'une tenue de voyage aux teintes passées. Elle est trempée jusqu'aux os et, tout en acceptant avec reconnaissance une boisson chaude, elle va se réchauffer auprès de la cheminée. En pleine lumière, débarrassée de son lourd chaperon, elle se révèle plutôt mignonne, avec ses longs cheveux auburn, ses taches de rousseurs et ses grands yeux gris. La grâce elfique de sa silhouette indique qu'il s'agit d'une sang-mêlé : « *Mon nom est Tinaël. Je constate avec plaisir que vous êtes fidèles au rendez-vous. Lequel d'entre-vous est Zolgan ?* ». Nul doute que cette phrase laissera les aventuriers perplexes. Manifestement, la jeune femme se méprend sur leur identité.

◆ Tinaël

Demi-elfe bretteur niv 4 - Alignement : CN
 DV : 4d10 (25 pv) – FP4
 Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+2 cuir, +3 Dex)
 Attaque : rapière (+8 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 JdS : Réf +5, Vig +4, Vol +1
 Caractéristiques : For 11, Dex 17, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 14
 Dons : arme de prédilection (+1 à la rapière), attaque en finesse (Mod.Dex au lieu de Mod.For à l'att), style (+1 au JdS de Réf), attaque astucieuse (Mod.Int au lieu de Mod.For aux DG), science de l'initiative
 Possessions :
 - matériel d'aventurier, 25 po



Tinaël

S'ils affirment à Tinaël qu'elle se trompe complètement, celle-ci pâlera avant d'éclater en sanglots. A moins d'être des rustres sans coeur, les aventuriers s'empresseront de la consoler et la demi-elfe en profitera pour leur soutirer quelques renseignements. Que font-ils ici ? Comment sont-ils entrés en possession de la mine ? Nantie de ces informations, elle réfléchira un instant, puis fera appel à leur sens de la chevalerie et leur racontera l'histoire suivante : *« Amellin, mon frère, était le régisseur d'un marchand nommé Tritsir Aigredent, un individu abject, qui avait des visées sur ma personne. Il accusa injustement mon frère d'escroquerie et le fit incarcérer sur l'île pénitentiaire de Sarlom Sodor [sanglots]. Débarrassé d'Amellin, il fit de moi l'une des créatures de son harem [pleurs abondants]. Mais, dans mon malheur, j'avais conservé un ami, le sieur Rulfo d'Avernes. Par l'intermédiaire d'un marchand d'Agramor, Rulfo loua les services d'une petite troupe de mercenaires commandés par un certain Zolgan. Il demanda à ces hommes de venir s'installer à Lanurgat pour qu'ils m'aident à faire évader mon frère une fois que je me serais enfuie du harem de l'ignoble Tritsir. Vous savez tout à présent. Je suppose que les mercenaires ont abusé de la confiance de Rulfo et qu'ils ne viendront pas ! Par les dieux, échouer si près du but ! [torrent de larmes] »*. Si les aventuriers ne proposent pas spontanément leur aide, elle les suppliera de l'accompagner pour délivrer son frère. Qui pourrait résister au charme d'un aussi joli minois ?

Si les aventuriers ne détrompent pas immédiatement Tinaël et si l'un d'entre eux prétend s'appeler Zolgan, elle leur parlera très sèchement *« Ma monture est dehors, sous la pluie. Que l'un d'entre-vous la mène à l'écurie. Zolgan, versez-moi un bol de soupe chaude et faites préparer ma chambre. Nous partons demain matin pour Salorm Sodor »*.

KERNÉ

Sarlom Sodor n'est qu'à une demi-journée de la mine. L'île pénitentiaire se trouve dans la petite baie de la « première dent », et par temps clair on peut même l'apercevoir en redescendant de Larnugat. Peu avant d'arriver au village de Kerné, où se trouvent la garnison du bagne, les aventuriers sont arrêtés par une patrouille de soldats qui leur demandent ce qu'ils font par ici. S'ils prouvent qu'ils sont les propriétaires de la mine, les soldats les laisseront passer sans problème.

☛ Cet épisode n'a d'autres buts que de faire comprendre plus tard aux joueurs pourquoi Rulfo donnait la mine aux mercenaires : pour leur couverture.

Les aventuriers arrivent ensuite au village de Kerné, en tout début d'après-midi. C'est une bourgade partiellement lacustre édifée au bord du lac. Ses 300 habitants sont principalement les soldats de la garnison, et les autres vivent des militaires. La « Truite qui Chante » est l'unique auberge du village. On y sert un alcool de poissons aux effets surprenants (Jet de Vigueur DD10 pour ne pas pleurer abondamment).

Hagoula, la tenancière de l'auberge, est une matrone au verbiage intarissable. Si les aventuriers l'interrogent à propos du lac et de Sarlom Sodor, voilà ce qu'elle peut leur apprendre :

- les soldats ont peuplé la baie d'araignées géantes.
- les soldats patrouillent en bateau dans la baie.
- l'île est empoisonnée, tous les bagnards y meurent les uns après les autres.
- chaque semaine un convoi de nourriture en provenance d'Azil et escorté par nombres de soldats arrive à Kerné et prend un bateau pour se rendre jusqu'à l'île. En quelques dizaines de minutes les tonneaux de ravitaillement pour les prisonniers sont débarqués, et le minerai extrait durant la semaine récupéré.

☛ Laissez les joueurs élaborer leur plan pour pénétrer sur l'île et donnez-leur de bonnes chances de réussite, pourvu que leurs actions soient sensées et, surtout, discrètes.

LE BAGNE

On n'y trouve ni hauts murs, ni barreaux, ni geôliers. L'île accueille des prisonniers récalcitrants et des personnes qui, pour une raison quelconque, se sont attirées les foudres du Conseil. Au total, une cinquantaine de bagnards. Ils n'y restent jamais très longtemps car un gaz hautement toxique s'échappe des carrières et vient vite à bout des plus résistants. C'est pour cela que les soldats du Vergobret ne se risquent pas sur l'île. Ils se contentent de patrouiller sur des navires dans la baie afin de prévenir une hypothétique évasion, et compte de toutes manières sur les araignées d'eau géantes pour attraper d'éventuels fugueurs. Et qui serait assez fou pour se rendre de son plein gré sur l'île ? (voir la description complète de l'île sur le site).

Gardes

Hommes d'armes niv 3

DV : 3d8+3 (20 pv) – FP2

CA : 16 (+4 chemise de mailles, +2 bouclier)

JdS : Réf +2, Vig +3, Vol +1

Attaque : épée courte (+3 corps à corps, 1d6, init +3) ou arbalète légère (+5 distance, 1d8, init +2)

Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att arbalète), science de l'init (+2)

Une fois sur l'île, les aventuriers vont devoir chercher Amellin. Il est indispensable que Tinaël puisse voir son « frère », afin de l'identifier. Les aventuriers devront agir avec prudence car s'ils sont découverts, il y a fort à parier que des prisonniers chercheront à s'enfuir avec l'embarcation qu'ils ont utilisée pour venir. Quoi qu'il en soit, affaiblis, les détenus de Sarlom Sodor ne sont pas des adversaires bien dangereux. Ils vivent en communautés : les moines hérétiques, les hommes politiques « inciviques », les marchands spoliés par le Conseil, les nains qui tentent de s'évader en creusant un tunnel sous le lac, les prisonniers de droit commun dont Amellin fait partie, et la bande de Grimsh (voir la description de Grimsh sur le site). Tous les soirs, chaque clan se réunit autour de maigres feux de camp pour converser d'une voix lasse. Les aventuriers peuvent profiter de ce moment pour observer discrètement les bagnards et repérer le magicien.

☛ Tout aventurier restant plus d'une heure sur l'île doit réussir un jet de Vigueur DD10 (DD15 pour ceux qui extraient le minerai) ou être empoisonné par le gaz ambiant (initial:1d4 Con, secondaire:1 Con/jour durant 10 jours – nouveau JdS chaque jour)

Une fois Amellin repéré, les aventuriers doivent l'enlever sans tarder. N'oubliez pas que le mage n'a plus d'esprit. Il ne parle plus et a le regard vide. La réaction des autres

prisonniers est conditionnée par la manière dont procéderont les aventuriers. S'ils font beaucoup de bruit, ils risquent fort d'attirer l'attention.

C'EST TROP INJUSTE

Une fois revenus sur la côte, les aventuriers vont sûrement demander des explications à Tinaël au sujet de l'état de son frère. La demi-elfe se met une nouvelle fois à éclater en sanglot, puis lâche : « *Vous avez été bons avec moi, je me dois de vous dire toute la vérité. Tritsir Aigredent n'est pas un commerçant, c'est un magicien. Lorsque j'étais dans son harem à Azil, dans sa résidence principale, Tritsir m'a dit un jour que ça ne me servirait à rien de retrouver mon frère, car il avait volé son esprit et l'avait enfermé dans une gemme qu'il avait cachée dans son repère. Je me suis refusée à croire à ses dires jusqu'à aujourd'hui, mais il semble que ce vil de Tritsir l'a réellement fait. Cela vous montre la cruauté de cet homme* ». De nouveau, pleurs intarissables, puis la demi-elfe se reprend : « *Oh, s'il vous plait, ne me laissez pas seule avec mon frère dans cet état. Aidez-moi à lui redonner son esprit. J'ai entendu un jour Tritsir parler de son repère. Il disait qu'il se trouvait dans la forêt de Bois Noir, à l'autre bout d'Azilian, à l'est, entre Ozar et Milbuch. S'il vous plait...* »

L'histoire peut devenir louche pour les aventuriers, mais après ce qu'ils ont déjà fait, autant pousser cette histoire jusqu'au bout non ? La demi-elfe leur indiquera donc le chemin et après 2 jours de marche depuis Kerné, les aventuriers pènetrent au sein de la fameuse forêt.

LA FORÊT DE BOIS NOIR

Au cours de leur progression à l'ombre des arbres moussus, les aventuriers vont fréquemment rencontrer de petits sites de coupe, dont certains sont encore habités par des familles de bûcherons. Ce sont des gens taciturnes, mais hospitaliers. S'ils engagent la conversation, les aventuriers apprennent que Tritsir Aigredent vit au centre de la forêt, à une demi-journée de marche environ. Il se fait appeler le « Maître des Arbres » et soumet tous les forestiers à un lourd impôt. C'est une sorte de despote ténébreux, craint de tous, qui vit à l'intérieur d'un chêne énorme. Ses soldats, une vingtaine d'hommes aux armures noires, sont particulièrement cruels. Il est notoire que, de plus, une cinquantaine d'esclaves travaillent à son service. Si les aventuriers le souhaitent, ils pourront passer la nuit dans une cabane isolée et souper d'un maigre brouet aux plantes.

Le lendemain matin, alors qu'ils marchent depuis quelques temps en direction de l'ancre de Tritsir, les aventuriers entendent des bruits de galopades, des rires gras et des cris déchirants. S'approchant de la source de ce vacarme, ils découvrent une petite clairière au centre de laquelle un homme maigre trébuche pitoyablement en levant les bras pour protéger son visage. Autour de lui tournent trois cavaliers en armures noires et armés de fouets et d'épées. A chaque passage, ils assènent un coup de fouet à leur victime hurlante : « *Voilà ce qu'il en coûte de vouloir s'évader, esclave !* » ricane le plus gros des cavaliers. Nul doute que les aventuriers ne laisseront pas passer cette occasion d'entrer en contact avec une personne échappée de la demeure de Tritsir.

Les cavaliers (3)

Hommes d'armes niv 2

DV : 2d8+3 (12,12,16 pv) – FP1

CA : 13 (+3 cuir clouté)

JdS : Réf +0, Vig +3, Vol +0

Attaque : épée longue (+4 corps à corps, 1d8+1, init -1) ou fouet (+3 corps à corps, 1d3+1, init +0)

Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée longue)

Possessions :

- 20 pa chacun

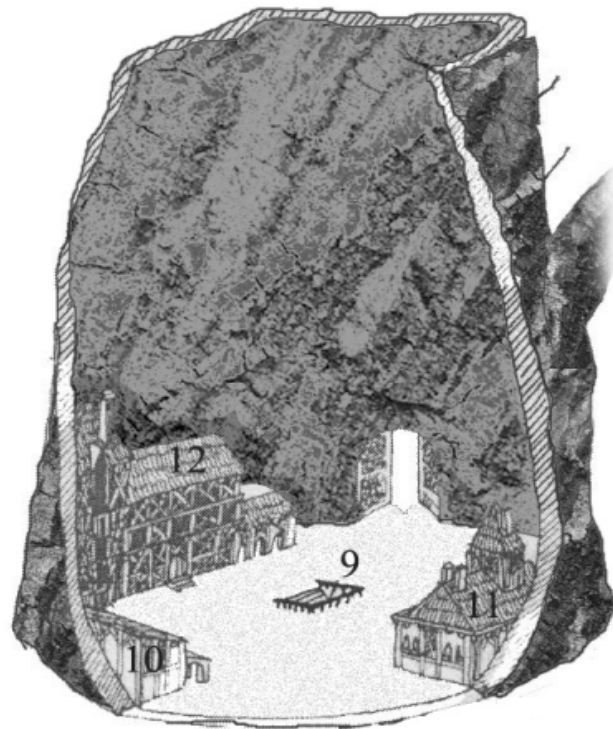
Tant qu'ils sont à cheval et les aventuriers à pied, les cavaliers ont un +1 additionnel au toucher.

L'esclave se nomme Travor. Il a été capturé voici deux ans lors d'un raid qu'Huldin, le chef de guerre de Tritsir, a mené au-delà des frontières du Nord. Il vient de s'évader après avoir découvert un passage souterrain qui lui a permis de déboucher dans la forêt entourant la demeure du sorcier. Cette dernière se trouve dans un chêne creux d'une trentaine de mètres de diamètre. Le sommet de cet arbre a été foudroyé lors d'une nuit d'orage, et l'intérieur est depuis à ciel ouvert. Depuis deux mois, le bruit court que le pouvoir de Tritsir a considérablement augmenté et, par une indiscretion des gardes, Travor a appris que le sorcier s'est enfermé aujourd'hui même dans une salle secrète pour conjurer un démon au cours d'un rituel qui lui prendrait la journée. Une fois remis de ses émotions, l'esclave accepte d'indiquer à ses sauveurs l'entrée du souterrain qu'il a emprunté. Elle est dissimulée dans les fourrés, à 200 mètres du chêne de Tritsir.

LE CHÊNE MYSTÉRIEUX

A l'abri des buissons, les personnages peuvent observer l'arbre gigantesque dont le tronc est percé au niveau du sol de 2 portes monumentales en bronze. Après un dernier

regard sur la forêt des alentours, les aventuriers s'enfoncent dans les ténèbres du passage.



1) Le souterrain. Ce passage étroit, taillé dans la terre et les racines du chêne, permet d'accéder presque en rampant sous une dalle donnant dans une pièce obscure encombrée de sacs de victuailles.

2) La remise. Ici sont entreposés, dans le plus grand désordre, des victuailles et du matériel d'excavation. La porte est fermée à clé.

3) La cuisine. Cinq cuisiniers s'y affairant durant la journée. Ce sont des esclaves, eux aussi, mais l'un d'entre eux est une espèce de « collaborateur » assez satisfait de son sort. Il n'hésitera pas à aller rapporter aux gardes que les aventuriers se sont introduits dans le domaine... si on lui en laisse l'opportunité.

4) Les dortoirs. La nuit, une cinquantaine d'esclaves s'y entassent dans des conditions d'hygiène précaires. Ils sont déserts le jour car les esclaves vont travailler dans la mine.

5) La salle de garde. 6 guerriers y veillent en permanence la nuit, seulement 2 le jour car les quatre autres sont en 8).

Les gardes (6)

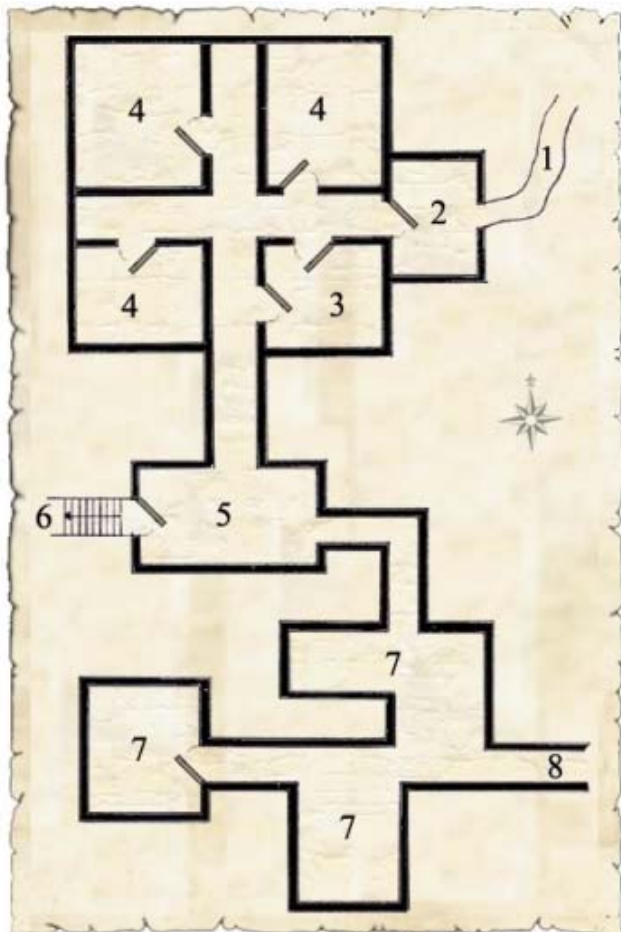
Hommes d'armes niv 2
 DV : 2d8+3 (12 pv) – FP1
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Réf +0, Vig +3, Vol +0
 Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte)

Possessions :
 - 10 pa chacun

6) Cet escalier donne dans la cour, en 9).

7) Des salles vides en cours d'achèvement.

8) Des galeries minières (houille) en cours d'exploitation. De jour, les esclaves y travaillent surveillés par quatre gardes. D'énormes racines sont visibles un peu partout dans les parois des passages et des salles.



9) La cour intérieure. L'escalier donne en 6).

10) Des écuries. Elles contiennent une vingtaine de chevaux.

11) Les baraquements des gardes. C'est là que vivent et dorment les 21 soldats de la petite armée privée de Tritsir, commandée par Huldin. On trouve au rez-de-chaussée deux grands dortoirs et un réfectoire. A l'étage, dans une sorte de petite tour, sont installés les appartements privés d'Huldin. Il n'est pas rare de voir des soldats ou Huldin déambuler dans la cour, surtout vers midi, quand ils peuvent bénéficier des rayons du soleil !

Les gardes (10)

Hommes d'armes niv 2
 DV : 2d8+3 (12 pv) – FP1
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Réf +0, Vig +3, Vol +0
 Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte)

Possessions :
 - 10 pa chacun



Huldin

Huldin

Guerrier niv 4 - Alignement : LM
 DV : 4d10+8 (32 pv) – FP4
 Initiative : +2 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m
 CA : 17 (+5 cotte de mailles, +2 écu en acier)
 Attaque : épée longue (+8 corps à corps, 1d8+5, init +1)
 JdS : Réf +1, Vig +6, Vol +2
 Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 15, Int 9, Sag 12, Cha 12
 Dons : arme de prédilection (+1 att épée longue), attaque en puissance (-4 à l'att = +4 aux DG), enchaînement (si le coup tue, peut enchaîner un 2ème coup), science de l'initiative (+2), spécialisation martiale (+2 aux DG)

Possessions :
- bourse de 55 po et 5 pp

12) Les appartements de Tritsir Aigredent (voir ci-dessous).

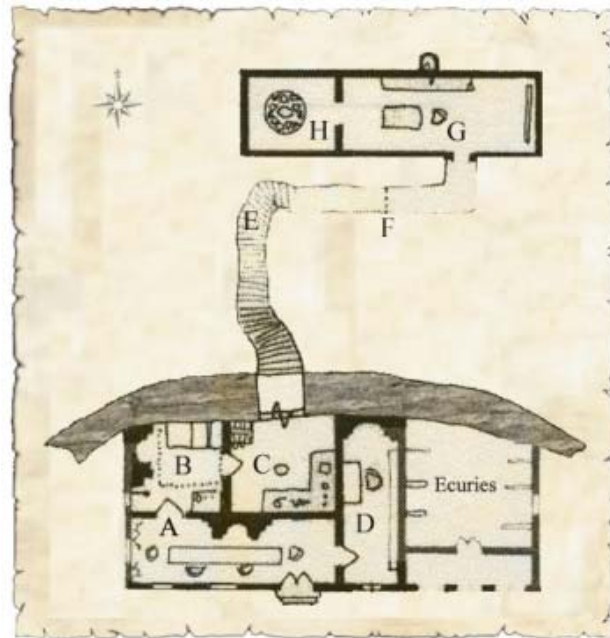
LES APPARTEMENTS

Deux soldats sont postés en permanence devant la porte d'entrée.

Les gardes (2)

Hommes d'armes niv 2
DV : 2d8+3 (12 pv) – FP1
CA : 13 (+3 cuir clouté)
JdS : Réf +0, Vig +3, Vol +0
Attaque : épée longue (+4 corps à corps, 1d8+1, init -1)
Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée longue)

Possessions :
- 15 pa chacun



A) Une belle salle à manger ornée de trophées de chasse, cadeaux de Huldin à Tritsir.

B) La chambre à coucher. Elle est décorée avec un goût tapageur (statues érotiques, draps en soie rose, miroirs, etc..)

C) Le laboratoire. Tritsir y exécute quelques travaux mineurs. On y trouve cependant un nombre impressionnant de cornues, creusets et autres instruments scientifiques. Un passage secret dans le mur sud permet d'accéder au laboratoire souterrain (Fouille DD20 pour découvrir le passage)

D) Cette riche bibliothèque contient un grand nombre d'ouvrages précieux, ainsi que des cartes des environs. L'un des tiroirs de la table de travail du sorcier contient une bourse de 70 po.

E) Cet escalier glissant et humide, éclairé tous les 6 mètres par des torches argentées sur lesquelles ont été jetés des sorts de *Lumière Eternelle*, descend sous terre et mène au laboratoire secret de Tritsir.

F) Une grille barre le passage. Elle n'est pas verrouillée mais grince horriblement et si les aventuriers l'ouvrent sans prendre de précautions, Tritsir sera prévenu de leur arrivée.

G) Le laboratoire secret. Il est simplement meublé par une table en bois, une chaise et une grande bibliothèque d'ouvrages ésotériques. 3 rouleaux de parchemins sont posés sur la table. Ce sont 3 **parchemins de magie profane** (2 de *Convocation de monstres 2*, 1 de *Convocation de monstres 3*). Une cache secrète située derrière la bibliothèque abrite le livre de sorts du sorcier (Fouille DD25 pour découvrir la cache).

H) La porte d'accès est protégée par un piège magique qui s'actionne automatiquement dès qu'on touche la porte, sauf si le piège est désamorcé avant cela.

Mains brûlantes (FP1)

Fouille DD26, Désamorçage DD26.
DG 1d4 de feu. Jet de Réflexes DD11 pour ½ dégâts.

C'est là que se trouve Tritsir. S'il a entendu venir les aventuriers, il a le temps de lancer ses deux sorts *Invocation de monstres 3* et les intrus se retrouvent confrontés à 2 Dretch (pv:16 – CA:16 – Att:+4 – DG:1d6+1 – RD 5/fer froid ou Bien). Ensuite le magicien invoquera 2 loups fiélons (pv:14 – CA:14 – Att:+3 – DG:1d6+1), puis 3 rats sanguinaires (pv:5 – CA:15 – Att:+4 – DG:1d4).

☛ 1 round complet pour convoquer chaque créature. Chacune combattra 5 rounds.

Tritsir porte autour du cou la gemme contenant l'esprit d'Amellin et comptait s'en servir comme réserve de

pouvoir afin de conjurer et d'asservir un démon particulièrement puissant.

Tritsir

Magicien (invocateur) niv 5 - Alignement : NN

DV : 5d4+5 (20 pv) – FP5

Initiative : +2 - Vitesse : 9 m

CA : 11/ 12 (+1 dex / +1 esquive)

Attaque : sans arme (+2 corps à corps)

JdS : Réf +2, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 13, Int 17, Sag 10, Cha 12

Dons : école renforcée (+1 au DD de ses sorts d'invocation), dispense de composantes matérielles, maîtrise des sorts (peut préparer 3 sorts sans consulter son grimoire), esquive (CA +1 vs un adversaire)

Sorts mémorisés [4]/5/4/3:

- niv 1: Armure de mage, 3 x Convoc. monstres 1, Serviteur invisible.
- niv 2: 2 x Convoc. monstres 2, Flèche acide, Nuée grouillante
- niv 3: 2 x Convoc. monstres 3, Tempête de neige

Possessions :

- une **baguette d'invisibilité** (mais elle n'a plus que 3 charges, que va utiliser Tritsir).
- la gemme contenant l'esprit d'Amellin (rien d'autre, le « trésor de guerre » de Tritsir se trouve dans sa maison à Azil).

ÉPILOGUE

Tritsir sera certainement un adversaire difficile à vaincre, surtout si les aventuriers sont bruyants. Une fois le sorcier défait, Tinaël remerciera les aventuriers avec des larmes dans les yeux et leur annoncera qu'il faut regagner Azil en compagnie d'Amellin, car c'est seulement auprès d'un autre mage puissant qu'il pourra recouvrer ses esprits. En fait, elle cherche seulement à gagner du temps et à endormir la méfiance des aventuriers. Le soir, à la veillée, elle tentera de s'en débarrasser en versant un puissant somnifère dans leur nourriture (Mandragore: DD15 ou sommeil pour 1d4 heures).

Si les aventuriers démasquent Tinaël et sauvent Amellin (il suffit de lui passer la gemme sur le front pour qu'il reprenne conscience), le mage les remerciera du fond du coeur, mais devra avouer son ignorance en ce qui concerne le trésor du défunt armateur. Vandebout a emporté son secret dans la tombe. Tinaël quant à elle implorera le pardon aux aventuriers, racontant tout l'histoire mais plaidant qu'elle n'a fait de mal à personne et que Tritsir, bien qu'il ne l'a jamais enfermé dans un harem, n'est toutefois pas non plus un saint. Les aventuriers pourraient être indulgents...