

PRESENTATION DE LA REGION

Ces quelques pages ont pour but de vous fournir une sorte de « Kit de démarrage clé en main » pour votre campagne. Vous y trouverez la description succincte d'une petite région et de son village, ainsi que des précisions sur les endroits notables de cette zone. Finalement, deux donjons terminent ce dossier. Vous trouverez tout un ensemble de renseignements additionnels sur Chênevraie et sa région sur le site d'Asmodée Édition (asmodee.com). Toutes les informations sur la région présentée sont issues du premier scénario pour Dungeons & Dragons, *La Citadelle des ténèbres* (DF 11 640). Elles reprennent donc ce contexte en l'étoffant, ainsi vous pourrez mélanger allégrement l'aventure de ce livret, celles créées par vos soins et celle du module officiel.

Cette région peut facilement se localiser dans n'importe quels univers de campagnes. Dans les *Royaumes Oubliés*, les Contrées du Mitan occidentales offriront de vastes étendues où ce petit territoire isolé trouvera aisément à se placer. Pourtant, c'est dans le monde de *Greyhawk* que ces lieux s'intégreront le plus facilement (voir plus bas). Toutes les références à un univers particulier (comme les noms des dieux, ceux des différents royaumes attenants etc.) sont par défaut, celles du monde de Flannesse. Pour Faêrun des précisions pour les conversions vous sont indiquées page 8 et 9 de l'ouvrage *L'univers des Royaumes oubliés*.



LES ENVIRONS



La carte des environs présente une zone d'environ 20 km sur 30. Cette étendue est située au nord du Comté d'Urnst (cf. *Atlas de Greyhawk* p 41), à une trentaine de kilomètres au sud-est de Pont-jed, hexagone 24 U de la grande carte de Flannesse. C'est une région de plaines et de pâturages piquetées de quelques bosquets d'arbres dont seuls trois éléments géologiques rompent la monotonie.

1- La Plaine de cendre. Déclivité d'une dizaine de kilomètres de diamètre, son surnom est dû au sable fin et grisâtre de son sol. Nul ne connaît l'origine de la nature si particulière de ce lieu, certain suppose qu'un des affleurements rocheux en son centre serait un très ancien morceau de comète, tombé il y a bien longtemps. Les jours de chaleur, dans certaines parties de la Plaine, le sol semble s'animer tant le nombre de reptiles y évoluant est important.

2- Les Collines de la boucle. Ces vallons de mauvaise réputation sont décrits dans le scénario, c'est ici que se trouve les deux donjons (cf. *La crypte de Beltar* et *Les sombres cavernes*).

3- Le Ravin des ténèbres. Cette faille est longue de plusieurs kilomètres et fait environ une dizaine de mètres de largeur et profondeur. Certains murmurent que cette faille serait la conséquence de l'engloutissement d'une antique citadelle (cf. *La Citadelle des ténèbres*), d'autres considèrent ce canyon comme une continuité lointaine de la Faille béante (cf. *Atlas de Greyhawk* p 114).

Deux routes traversent ce territoire.

1- La Route neuve. Cette route est fort bien entretenue et de bonne qualité. Sa chaussée, constituée de graviers densément tassés, facilite les échanges entre Pont-jed et Bornevant (cf. *Atlas de Greyhawk* p 41 et 82).

2- La Vieille route. Cette piste peu utilisée mène au ravin mystérieux. Étrangement, on peut discerner de vieux pavés inamovibles, sous la végétation envahissante.

C'est naturellement que le village de Chênevraie s'est installé à la croisée de ces deux chemins.