



DONJONS ET DRAGONS 3.5

QUETE PRINCIPALE 4

L'ECLAT SCINTILLANT
SOUS LA LUNE BLAFARDE

Chapitre 0 : Le contexte

Année : 1361 CV - Année des Vierges

Quelques temps avant la déchéance du clan des Telperion, Rumil retira l'une des gemmes de l'Amulette qu'elle avait créée afin de l'offrir au village d'Ozoél, village dans lequel certains membres importants du clan s'étaient installés et dont le temple servait de quartier général à certaines opérations spéciales. Cette gemme devait lui permettre de repérer toute tentative d'intrusion dans ce village, de faciliter la scrutation et de permettre une téléportation sans erreur en cas de problème en servant de point d'ancrage.

Les années passant et Rumil disparue, le village fut en grande partie détruit et la gemme fut égarée, tout comme l'Amulette. Depuis quelques jours maintenant et grâce à l'Amulette récupérée, la famille Telperion a pu localiser cette dernière gemme à l'ouest des Marches d'Argent, même si sa position exacte n'a pu être déterminée. Toutes les nuits, la gemme de remplacement émet une sorte de pulsation continue durant quelques heures avant de cesser toute activité. Grâce à un sortilège, la famille Telperion s'est assurée que la gemme de remplacement agisse comme un récepteur permettant de capter la présence de la gemme véritable.

Récupérer cette gemme est vital car celle-ci contient un fragment de la puissance de Rumil, ce qui devrait permettre à la famille de localiser d'autres lieux où l'Ensorceleuse de la famille pourrait se trouver. De plus, reconstituer la pleine puissance de l'amulette permettra de déployer la protection maximale des membres des Telperion.

Chapitre 1 : La pierre égarée

Alors que le groupe finit de récupérer de sa dernière mission au Col de l'Orc Défunt, après une fin d'hiver rigoureux, la nouvelle année commence et le campement des Telperion semble en effervescence. De nouvelles têtes viennent et repartent depuis plusieurs jours, apportant vivres et équipement à la famille. Le campement est déjà bien différent de ce qu'il était lors de l'arrivée du groupe et commence à ressembler à un petit village au sein même du campement de l'Arbre Fantôme. Alors que le groupe termine de se restaurer dans une tente mise à sa disposition, Nerwen fera son entrée.

Nerwen : *Bonjour les amis, j'espère que vous vous êtes bien reposés. Ammé aimerait s'entretenir avec vous quand vous aurez terminé de vous restaurer.*

Se rendant dans la tente d'Elerinna quelques minutes plus tard, le groupe sera reçu par la Matriarche de la famille, qui leur fera signe de s'asseoir.

Elerinna : *Avant toute chose, je tiens une nouvelle fois à vous remercier pour votre travail. Votre dernière mission a permis à notre famille de regagner un fragment de sa puissance d'antan. Sachez que vous avez d'ores et déjà sauvé des vies et que tous les membres de notre famille vous en sont reconnaissants. Comme vous vous en doutez, j'ai besoin de vous pour une prochaine mission ; mais avant tout, en gage de bonne foi, il est temps que je partage avec vous l'un des secrets de notre famille.*

Retirant l'Amulette des Telperion, elle déposera celle-ci devant le groupe.

Elerinna : *Maintenant que l'Amulette nous est revenue et a retrouvé son pouvoir, j'aimerais que vous l'observiez attentivement les sept gemmes qui sont serties dans celle-ci et que vous me disiez ce que vous voyez.*

Note au MJ : Si des elfes se trouvent dans le groupe, ils ressentiront une sorte de calme et de paix intérieure difficilement explicable alors que si des personnages possèdent des connaissances en pierres précieuses, ils remarqueront qu'une des pierres est quelque peu différente des autres. Vous pouvez également faire faire un jet de classe pour les roublards (1d20+ niveau) DD15 pour repérer une différence dans les pierres serties.

Rendant l'Amulette à Elerinna, celle-ci continuera :

Elerinna : *Ces gemmes ressemblent à s'y méprendre à des améthystes mais il n'en est rien. Il s'agit en réalité de Pierres d'Arvandor*

Pour les elfes du groupe, il n'est pas nécessaire de faire un quelconque jet pour savoir à quoi correspond Arvandor car il s'agit, ni plus ni moins, que l'équivalent du paradis pour eux. Un plan sur lequel le dieu Corellon règne. Pour les autres, un jet de « Connaissance (Religions) » DD13 est suffisant pour savoir de quoi Elerinna parle.

Elerinna : *Il s'agit de gemmes puissantes, imprégnées de magie par Rumil et qui nous octroient de puissantes protections. Rumil avait... a un don pour manipuler les sortilèges, ce qui lui a valu le titre de Souveraine des Sorts. Les sept pierres réunies forment un tout, mais l'une d'entre elle a été remplacée il y a des années, bien avant que notre famille ne décline. Cette séparation devait être temporaire et la protection de l'Amulette nous semblait alors moins importante, mais ce fut une erreur.*

Repassant le collier autour du cou, elle continuera

Elerinna : *Nous avons perdu la trace de la septième gemme il y a longtemps, quand le village auquel elle avait été confiée a été détruit. Mais depuis plusieurs nuits, la gemme a commencé à rayonner sous l'éclat de la lune et l'Amulette a répondu à son appel. Nous savons désormais plus ou moins où elle se trouve, et j'aimerais que vous alliez la rechercher pour nous.*

A la question de savoir pourquoi ne pas envoyer un membre des Telperion, Nerwen répondra

Elerinna : *C'est impossible, nos membres combattent presque tous pour récupérer nos terres ou repousser nos ennemis, et nous sommes toujours étroitement surveillés. Actuellement, vous attirez encore peu l'attention, même si cela risque de changer dans peu de temps. J'aimerais encore profiter de votre anonymat tant que c'est encore possible pour cette mission délicate.*

Pour la récompense

Elerinna : *Je pourrais vous proposer de l'or ou de l'équipement, mais il se trouve que, parmi les objets récupérés dans la cache de Rumil, un se détachait du lot.*

Déposant une petite cassette devant le groupe, elle l'ouvrira et dévoilera une série d'anneaux correspondant au nombre d'aventuriers présents. Ceux-ci sont sertis d'une gemme rouge qui émet une pâle lueur dans la semi-obscurité de la tente.

Note au MJ : Les anneaux de vœu sont une variante moins puissante des anneaux de souhait simple. Ils permettent de faire 1 vœu chacun avec certaines conditions bien particulières. Tout d'abord, ces vœux ne peuvent nuire aux Telperion. Deuxièmement, ils ne s'activent qu'après avoir rempli un contrat de sang avec la famille, qui doit être activé par l'Amulette des Telperions et qui lie le contractant à un anneau. Les effets des vœux sont également moins puissants que ceux d'un anneau de souhait. La personne effectuant le vœu peut, par exemple :

- Augmenter définitivement de +2 une compétence de classe
- Augmenter définitivement de +1 une compétence qui n'est pas une compétence de classe
- Gagner un don du premier niveau d'une arborescence à condition d'en remplir les critères
- Augmenter ses points de vie du maximum de son DV de manière définitive
- Créer un objet non magique d'une valeur maximale de 5 000 po.
- Créer un objet magique +1



Elerinna : *Voici, à n'en pas douter, l'une des plus belles créations de notre Enchanteresse, et celle grâce à laquelle nous avons réussi à obtenir l'aide d'autres aventuriers et alliés par le passé. Je vous présente les anneaux de Rumil, ou anneaux de vœu*

Un fois les explications données et le contrat magique défini et signé, le groupe se verra remettre la gemme qui remplace la gemme d'Arvandor.

Elerinna : *Nous avons enchanté la gemme de remplacement pour qu'elle vous permette de repérer la pierre que vous cherchez. Cela nous a pris plusieurs jours depuis qu'elle s'est réveillée, mais nous sommes désormais prêts. Elle se mettra à briller de plus en plus à mesure que vous vous approchez de la Gemme d'Arvandor. D'après nos recherches, la gemme se trouverait quelque part à l'ouest du campement.*

Une personne s'approchera alors de la tente pour s'entretenir avec Elerinna. Arrêtée par Nerwen, le groupe entendra quelques bribes de la conversation comme « urgence », « danger » et « immédiatement ». Comprenant que la conversation est sur le point de prendre fin, Elerinna ajoutera :

Elerinna : *Ne parlez de la nature de cette pierre à personne, ou vous risquez de vous attirer les pires ennuis. Maintenant partez, et bonne chance.*

Chapitre 2 : Suivre la lumière pour trouver la gemme

Désormais munis de la pierre de remplacement et ayant une vague direction dans laquelle se diriger, le groupe peut se mettre en marche. Dès lors, les déplacements se feront à l'aide de la gemme, même si celle-ci n'est pas des plus précises. Un jet d'utilisation d'objet magique DD20 permet de « ressentir » la direction avec plus de précision et de s'économiser des détours inutiles. Cette voie est cependant fatigante pour celui qui l'utilise, et risque de causer des maux de tête, voir des étourdissements en cas de sur-utilisation. La personne pourra même se mettre à saigner du nez si elle force la connexion, perdant alors 1 point de vie.

Comme annoncé, la pierre pointe vers l'ouest et semble pulser de manière plus intense une fois la nuit tombée. Mais la méthode reste assez empirique et nécessitera au groupe de rebrousser chemin souvent car la région montagneuse les bloquera à de nombreuses reprises. Sur le chemin, le groupe se trouvera bloqué devant le Col de Givre, sensiblement proche du but. Au milieu de chemin, dans le lointain, le groupe apercevra alors une lance plantée dans le sol et munie d'une sorte de fanion rouge ; une silhouette noire semble être étendue au sol, à la base de la lance. En se rapprochant du chemin et des montagnes alentours, le groupe constatera qu'il s'agit du corps d'un humain, tué par de profondes lacérations. Le fanion représente une sorte de deux chiens-loups hurlants avec en leur centre, une trace de patte de chien. Alors que le groupe comprend que le corps a été laissé sur place volontairement, il se fera alors attaqué par une Raie des Neiges.

Combat : RAIE DES NEIGES NG4

Trésors : 120 Po, Peigne en argent serti de pierres de lune (550 Po), 1 azurite (10 Po), 1 citrine (50 Po), 1 ambre (100 Po), 1 perle noire (500 Po)

Chapitre 3 : Le hameau de Scindeleau

Note au MJ – Hameau de Scindeleau : Sur un triangle de terre, Scindeleau est protégé des deux côtés par des rivières et sur le troisième par une épaisse palissade. Si le site est défendable, il est sujet à des crues printanières destructrices, aussi la plupart des bâtiments sont construits sur des pilotis de deux mètres ou plus. Le village est rattaché territorialement à Lunargent → Connaissance (géographie) : DD22

Lorsque le groupe arrivera en vue du hameau, ou plutôt en vue de la gigantesque palissade qui le protège, tout semble être calme pour cette heure de la journée.

Quelques paysans au regard vide travaillent dans les champs que la neige vient de libérer, de manière mécanique et ne prêteront aucune attention au groupe d'aventuriers.

Le groupe apercevra une barque avec un pêcheur en train de jeter ses filets sur la Rauvin et deux gardes faire des allées et venues sur l'unique rempart formé par la palissade. Ceux-ci semblent ailleurs et ils n'apercevront le groupe qu'une fois celui-ci au pied de la palissade.

Scindeleau semble paisible mais une impression étrange s'en dégage, sur laquelle il est difficile de mettre des mots. La Pierre pulse de plus en plus à l'approche du hameau, ne laissant aucun doute sur la présence de la Pierre d'Arvandor en ces lieux.

Arrivé au pied de la palissade, le groupe apercevra une jeune humaine portant une toge d'acolyte. Équipée d'une sorte de burin, elle est en train de graver le bois de la palissade quand elle apercevra le groupe.

Acolyte : *La déesse soit louée, vous êtes enfin arrivés ! Soyez les bienvenus à Scindeleau. Vous ne pouvez pas imaginer à quel point nous vous attendions. Mais dépêchons-nous, le Maire Dolomont voudra vous parler au plus vite. Suivez-moi.*

Abandonnant sur place son matériel, elle avancera d'un bon pas en direction du village, laissant le groupe perplexe. La suivre permet cependant au groupe de passer les épaisses portes sans encombre, sous le regard éteint des deux gardes.

Dès qu'ils entreront dans le village, le porteur de la pierre remarquera deux choses. Celle-ci semble rencontrer une légère résistance pour entrer dans le village, et elle cessera immédiatement de briller et pulser une fois cette résistance passée.

Dans le hameau, les villageois sont peu nombreux dans les rues et quelques maisons semblent vides, comme désertées par leurs habitants. Des glyphes et des symboles divins sont peints ou gravés sur les portes, les murs et tous les endroits qui peuvent les supporter. Au loin, le bruit caractéristique d'une forge retentit alors qu'un fumet de poisson grillé embaume l'air.

Voyant les aventuriers, plusieurs habitants sortiront de leurs maisons et se dirigeront vers le groupe, semblent être heureux de les voir. Le maire Dolomont, un humain d'un âge très avancé, aux cheveux et à la barbe blancs



comme la neige et dont le visage est semblable à une prune séchée, s'approchera d'eux en compagnie de l'acolyte rencontrée à l'entrée du hameau.

Dolomont : *Ainsi vous êtes venus. La Dame a enfin entendu nos suppliques. Je savais qu'Eli réussirait.*

Devant l'incompréhension du groupe, Dolomont précisera

Dolomont : *Vous n'êtes pas envoyés par Dame Alustriel ? Je pensais que vous répondiez à notre demande d'aide. Depuis la fin de cette guerre, quelqu'un pille notre cimetière et nos morts disparaissent. Nous avons envoyé notre jeune messenger à Lunargent il y a de cela six jours environ, je pensais que...*

Hochant la tête négativement, le groupe confirmera ses craintes

Dolomont : *Alors ce n'est pas Eli, mais peut-être pouvez-vous nous aider ? Nous n'avons pas grand-chose à vous offrir, mais je suis sûr que nous pouvons trouver quelques chose pour vous dédommager.*

Parlant de l'améthyste, une voix féminine se fera entendre

Voix : *Je vous donnerai la même réponse qu'à ceux qui sont venus ici avant vous : il n'en est pas question ! Partez sur-le-champ.*

Dolomont : *Dame Bornevar, Ameline, je t'en prie, nous avons besoin d'aide*

Le groupe avisera une demi-elfe, vêtue comme une grande prêtresse. Mince, dans la cinquantaine, avec de longs cheveux noirs striés de gris coiffés en une épaisse tresse qui pend au-dessus de son épaule droite. Elle est vêtue d'une grande robe en étoffe argentée-bleutée qui lui donne l'impression de briller sous le soleil et possède un sceptre surmonté d'une pierre de lune émettant une légère lueur.

Elle est assistée d'un second acolyte à l'air fatigué, habillé de la même manière que la jeune fille qui a accueilli le groupe à son entrée à Scindeleau.

Ameline : *Je le sais, monsieur le Maire. Croyez-vous que mes acolytes et moi-même passions nos journées et nos nuits à graver des runes de protection pour le plaisir de décorer notre village ? Non, cette pierre est sous la protection de notre déesse et attire la malveillance à elle, aussi je ne saurais l'a laisser entre les mains de parfaits inconnus. Je l'ai vu réduire l'un de mes acolytes en cendres, aussi je ne puis vous laisser celle-ci sans une excellente raison.*

Parlant des Telperion, elle soupirera :

Ameline : *Vous avez choisi de soutenir une famille morte qui possède plus d'ennemis qu'il y a d'orcs dans les Marches. Avez-vous décidé de mourir ? Bref, votre histoire a au moins le mérite d'être entendu. Nevena, Tebald, retournez vérifier les runes et les glyphes pour ce soir.*

Acolytes : *Bien ma Dame !*

Chapitre 4 : Un peu de diplomatie ne fait jamais de mal

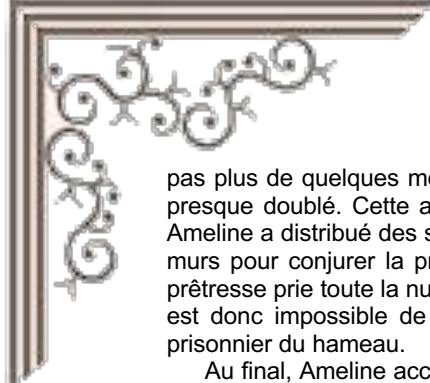
Il faudra faire preuve de diplomatie avec la prêtresse afin qu'elle accepte que le groupe leur vienne en aide. Le problème réside dans le fait que le groupe n'est pas le premier à s'être présenté au village. Un autre groupe d'aventuriers, qui s'est présenté sur le nom du « Chiens-Hurlants », est arrivé il y a une semaine environ pour enquêter sur l'améthyste.

Ayant tenté de s'en emparer, ils ont été repoussés par cette dernière, qui s'est mise à pulser. Un acolyte du nom d'Imré est mort lors de cette tentative de vol, ainsi qu'un humain des Chiens-Hurlants, tous deux changés en cendres.

Dès lors, les problèmes se sont multipliés. Le cimetière a été profané le lendemain de la tentative de vol. De nombreuses tombes ont été ouvertes et des pierres tombales renversées et brisées. Un ivrogne du village a juré qu'il avait vu son oncle Gerald passer devant lui. Le problème est que Gerald était décédé deux semaines auparavant, tué par des gobelins. La prêtresse et les acolytes ont alors enquêté sur ces disparitions, mais impossible de comprendre comment les corps disparaissaient. Bien que les traces de profanation soient claires, jamais la prêtresse n'est parvenue à en trouver les responsables.

Puis, la nuit suivant, la gemme s'est mise à briller pendant quelques minutes avant de cesser aussi brusquement. Puis le village a été attaqué par les morts du cimetière. La première attaque était faible et ne comptait





pas plus de quelques morts-vivants, qu'il fut facile de repousser. La nuit suivante, cependant, leur nombre avait presque doublé. Cette augmentation s'est encore reproduite la nuit suivante, si bien que, face à ce problème, Ameline a distribué des symboles de protection aux habitants et leur a demandé de peindre des glyphes sur leurs murs pour conjurer la présence malveillante. Mais cela ne fait que repousser le problème et nécessite que la prêtresse prie toute la nuit avec ses acolytes pour activer les glyphes. Maintenant que le hameau est attaqué, il lui est donc impossible de continuer son investigation et les gardes de Scindeleau et son clergé se retrouvent prisonnier du hameau.

Au final, Ameline acceptera de donner la Pierre d'Arvandor au groupe à condition que celui-ci aide le hameau à mettre un terme aux attaques.

La discussion avec Ameline prendra du temps et se fera autour d'un repas proposé par la taverne de la Belle-Écaille. Il restera à peu près trois heures avant le coucher du soleil et les personnages ont un peu de temps pour explorer le village et / ou se réapprovisionner avant que la nuit ne tombe, annonçant une nouvelle attaque.

Chapitre 5 : Quand les morts se mettent en marche

Si les nuits précédentes, le hameau a été épargné par les attaques, c'est à cause de la haute palissade qui le protège et grâce aux glyphes qui ont été disposés tout autour de celui-ci. C'est également ce puissant maillage magique qui interfère avec la gemme du groupe et qui empêchait celui-ci de trouver la pierre d'Arvandor.

Mais cette nuit est différente. Forts de l'expérience des dernières attaques, les responsables vont tenter une nouvelle stratégie qui permettra aux hordes de morts vivants d'entrer dans le hameau. Une heure après le coucher du soleil, le groupe d'aventuriers des Chiens-Hurlants assiègera la ville avec l'aide de plusieurs morts-vivants qu'ils ont réanimés. Une première vague attaquera, comme les nuits précédentes, les portes principales. Pendant ce temps, d'autres morts-vivants attaqueront en sortant directement des deux rivières.

Quand les forces se réorienteront vers la partie ouest du hameau, l'un des acolytes d'Ameline, le dénommé Tebald, assommara la prêtresse et sa seconde acolyte, puis il se rendra près des portes pour les ouvrir, permettant aux morts-vivants d'attaquer depuis les deux directions. Si le groupe n'est pas encore parti vers l'ouest, ils pourront peut-être l'arrêter avant.

Note au MJ – La trahison de Tebald : Tebald est un acolyte médiocre et un couard notoire qui a rejoint les rangs du clergé de Séluné parce qu'il ne voulait pas être enrôlé dans la milice des Marches. Peu croyant, il s'est alors contenté de faire le minimum demandé, sautant sur toutes les occasions pour déléguer ses tâches aux autres acolytes afin de se reposer le plus possible. Lors de l'attaque des Chiens-Hurlants, il a vu une opportunité de sauver sa vie et a donc accepté de trahir la prêtresse et l'acolyte Nevena. Tebald n'est cependant pas un meurtrier, raison pour laquelle aucune des deux femmes n'est morte. Il s'est fait promettre que personne ne serait tué s'il ouvrait les portes, seule la gemme intéressant le groupe des Chiens-Hurlants. Bien entendu, ceux-ci lui ont menti, comme il s'en rendra vite compte.

Une fois l'attaque lancée, le village entier sera un champ de bataille. La lune blafarde de cette nuit rend la visibilité mauvaise et la brume qui s'élève des deux rivières n'est pas là pour arranger la situation. Des torches brûlent dans le village et diffusent une faible lumière alentours, insuffisante cependant pour se faire une idée de l'ampleur de l'attaque. Les morts-vivants semblent attirés par le pouvoir de la gemme, convergeant vers le temple et attaquant toute personne passant à proximité. Un premier calcul permettra de compter plusieurs dizaines de morts-vivants qui se rapprochent petit à petit du temple. Certains semblent récemment décédés tandis que d'autres semblent être morts depuis longtemps. Tous ne sont pas humains d'ailleurs. Des zombies, mêlés à une vingtaine de squelettes, avancent vers le village. Leurs orbites (et les yeux de ceux qui les ont encore) ont une étrange lueur rouge. Un autre cri, plus éloigné, fera comprendre au groupe que d'autres morts-vivants approchent.

Plusieurs personnes combattront pour sauver le village et repousser l'invasion. Entre autres :

- **Milice du village :** 2 Gardes + 1 officier sur la palissade
- **Taverne de la Belle-Écaille :** 4 Nains polaires rôdeurs
- **Temple de la Vierge Lunaire :** Ameline et Nevena (si pas hors combat)
- **Forgelune :** Hirm le forgeron

Note au MJ – Défense du hameau de Scindeleau

La défense du hameau est déterminée par les actions (ou le manque d'actions) des joueurs. Le MJ doit laisser aux joueurs une marge de manœuvre et les récompenser pour les bonnes idées. La défense d'un village peut se faire de plusieurs manières différentes en fonction des capacités des joueurs. Une grande fête sera offerte en leur honneur s'ils réussissent et ils seront des héros à vie dans le village ; ou alors ils seront mal vu s'ils ont fui face au danger.

La milice passe de maison en maison, épée et torche en main. Les gens commencent à s'enfermer dans leurs maisons ou à fuir vers le temple, d'où un chant commence à s'élever. Ameline et son acolyte sont revenues à elles, elles commenceront à repousser et détruire les morts-vivants qui s'approchent du temple. Rejointes par les nains et par le forgeron s'ils sont encore en vie, elle fera signe au groupe de rejoindre le capitaine de la milice. Celui-ci leur fera alors savoir qu'il a aperçu une lueur provenant du cimetière, au Nord-Est du hameau.

Combat : HORDE DE MORTS-VIVANTS

Composition : 10-15 squelettes M (FP1/3), 8-10 zombies M (FP1/2), 1-3 Zombies G (FP1)

Chapitre 6 : La Compagnie des Chiens-Hurlants

Laissant la défense du village du miliciens une fois la situation plus ou moins sous contrôle, le groupe se dirigera en direction du nord du hameau en direction du cimetière. Dès qu'ils l'auront atteint, ils constateront qu'un feu semble brûler. De nombreuses pierres alentours du cimetière permettent de s'approcher discrètement du lieu mais pas de lancer une attaque sans se mettre à découvert. La distance est cependant suffisamment faible pour permettre d'entendre les conversations, surtout que les personnes présentes ne font rien pour se cacher ou être discrètes. Le groupe apercevra quatre aventuriers, dont un prêtre agenouillé et psalmodiant en silence. Les trois autres aventuriers semblent agités et ne tiennent visiblement pas en place :

Note au MJ – Descriptif rapide des Chiens Hurlants :

- **Timère** : est un guerrier humain aux cheveux bruns coupés mi-longs et au teint blafard. Il est armé d'un arc long et d'une dague un peu particulière, et est équipé d'une cotte de mailles de bonne facture.
- **Ranir** : un guerrier humain aussi grand et costaud que Timère est petit et svelte. Il est équipé d'une épée longue et d'une hachette
- **Persène** : Magicienne humaine équipée d'une longue robe noire à capuche possédant des motifs complexes brodés dessus. On ne voit que ses cheveux noirs sortir de sous sa capuche.
- **Batrim** : un prêtre famélique qui dégage une étrange impression. Portant une toge de prêtre blanche et grise, il porte un masque d'argent et il est impossible de savoir à quelle race il appartient. Il possède un étrange sceptre surmonté d'une sphère de verre remplie de brume qui semble animée d'une vie propre.

Timère : *Mais qu'est-ce qui leur prend autant de temps ?! Maintenant que les portes sont ouvertes, ça devrait déjà être terminé. Ça va mal finir, je l répète !*
Ranir : *Ferme-la Timère, t'es un faible et un couard, pas comme Srym*
Timère : *Srym est mort, Ranir, tué par cette foutue pierre. Et on va tous crever en tentant d'la récupérer.*
Ranir : *C'est toi qu'aurait dû crever, Timère, ça m'aurait évité de t'écouter.*
Persène : *Si vous la fermez pas tous les deux, c'est moi ou Batrim qui allons vous tuer, alors fermez là !*
Ranir : *Ramène-la pas, Persène. Si tes protections avaient été plus efficaces, Srym serait encore là !*
Timère : *Et puis il sort d'où ce groupe d'abord ? C'était censé être fini ce soir. J'en ai marre*

Cessant ses incantations, le nommé Batrim répondra en se levant. Le groupe constatera alors qu'il porte le symbole d'un dieu au bout d'une chaîne en argent : un triangle inversé avec une spirale au centre. Un jet de religion DD25 permettra de savoir que ce symbole fait référence à la Déesse disparue Leïra dont les fonctions sont aujourd'hui reprises par Cyric.

Batrim : *Ils sont sans importance, des mouches sur le corps d'une famille morte qui se nourrissent de ses restes putréfiés avant de passer à un nouveau cadavre. ELLE nous avait averti que cela pourrait arriver, alors arrêtez de geindre comme des pucelles et sortez vos armes, nous ne sommes plus seuls.*

Se retournant vers le groupe, il leur fera comprendre que ceux-ci sont repérés

Combat : COMPAGNIE DES CHIENS-HURLANTS NG4

Note au MJ – Descriptif rapide des Chiens Hurlants :

Le sceptre possédé par le prêtre est un sceptre des brumes de Leïra, un artefact puissant datant de l'époque avant la guerre des Avatars et la mort de la déesse. Les morts-vivants sont en partie contrôlés à l'aide de celui-ci, qui canalise les pouvoirs du prêtre. Mais celui-ci crée aussi de puissantes illusions de mort-vivant capables de tuer aussi sûrement que de vraies créatures. Le sceptre dégage une étrange impression pour le groupe, qui ne sera pas sans rappeler celle ressentie lorsque le groupe s'est trouvé devant l'Arbre aux Crânes du Col de l'Orc Défunt. Même quand Batrim sera « tué », celui-ci continuera à émettre une lueur argentée et Batrim le gardera en main. Si Batrim n'est pas séparé de son sceptre, il fera mine de se relever au bout de trois rounds après sa « mort ». Si un aventurier prend le sceptre en main, il devra réussir un jet de Volonté DD18. En cas d'échec, une voix féminine retentira dans l'esprit de celui qui a pris le sceptre.

Voix : *JE te vois petite chose fragile. JE sais ce que vous essayez de faire, mais vous ne la retrouvez pas. C'est la dernière fois que vous vous mettez en travers de MON chemin. Désormais JE saurai où vous trouver, car tu es marqué et MES meutes sont à vos trousses.*

Le porteur laissera alors tomber le sceptre et se retrouvera avec la marque divine de Leïra imprimée au fer rouge au centre de sa main, lui causant 1 point de dégât. Cette marque rend plus facile la détection du personnage ou sa scrutation, en donnant un bonus de +2 à toutes les personnes envoyées par la déesse ou un malus de -2 lors de tentative de discrétion, etc. mais uniquement face les adeptes de la déesse. Par contre, cette marque octroie un bonus de +1 au jet de baratin et de bluff contre quelqu'un qui n'est pas apparenté au clergé de Leïra.

Note au MJ – Marque de Leïra : Une carte comprenant les effets de la marque est à disposition en fin de scénario afin que le joueur marqué garde ses effets en mémoire.

Après cette évènement, le groupe remarquera que le corps de Batrim à disparu. Celui-ci est désormais assis sur une grande pierre tombale à moitié brisée et toise le groupe. Physiquement, il n'a plus grand-chose à voir avec celui qu'ils viennent d'affronter. Plus grand et musclé, il se tient désormais droit et s'exprime avec une voix mielleuse et bien plus haut perchée qu'auparavant.

Batrim : *Voilà qui fait, je regrette simplement d'avoir dû sacrifier cette meute des Chiens-Hurlants pour ce faire. Ils étaient peut-être bruyants, mais pas dépourvus d'efficacité. Le cynisme de Persène me manquera, mais je vous remercie de vous être débarrassé de Timère. Vous pourrez délivrer un message à Scindeleau pour moi : leur messenger ne reviendra pas, j'en ai peur. Quant à nous, nous nous reverrons à n'en pas douter. Maintenant que ma dame à l'œil sur vous. Dans l'intervalle, essayez de ne pas mourir.*

Note au MJ – La véritable nature de Batrim : Cet étrange prêtre n'est en réalité pas humain. Il s'agit d'un Echo (Glamer), une créature née du corps inerte de la déesse Leïra et capable de prouesses en magie d'illusion. Ennemi des Telperions, il continue la lutte commencée par sa Déesse plusieurs années auparavant. Se faisant passer pour un humain, il utilise la compagnie des Chiens Hurlants pour arriver à ses fins. Les capacités de l'Echo sont telles qu'il est capable, en permanence, de sentir la présence de la magie. Il sait donc que le groupe est présent sur place puisque la gemme de localisation est magique et qu'elle s'est remise à pulser quand le groupe à quitté le hameau.

Chapitre 6 : Fête au hameau et retour au campement

Si le groupe a correctement défendu le village, celui-ci les remerciera avec une fête qui durera jusqu'à tard dans la soirée. Ameline soignera les blessures du groupe mais sera incapable d'effacer la marque. Une fois les réjouissances terminées, elle leur rendra la pierre en levant les protections posées sur elle. Elle assurera au groupe qu'ils seront toujours les bienvenus à Scindeleau et qu'elle possède désormais une dette personnelle envers eux.

Si le groupe a laissé trop de villageois mourir ou qu'il a fui, Ameline leur donnera simplement la pierre car le groupe a quand même mis fin aux attaques en éliminant les Chiens-Hurlants. Elle sera cependant rancunière envers eux et leur « demandera » de quitter le hameau et de ne plus y revenir à l'avenir.

Une fois de retour au campement de l'Arbre Fantôme, le groupe pourra remettre la Pierre d'Arvandor à Elerinna qui leur remettra leur récompense.

Elle pourra également leur donner plus d'informations sur Leïra et ses adeptes, et sur la marque de la déesse, mais sera incapable, pour le moment, de lever celle-ci. Pour ce faire, elle aura besoin de temps et de matériel coûteux qui n'est pas en sa possession. Elle restera cependant évasive sur la relation des Telperion avec la déesse, prétextant qu'il lui faut du temps pour assimiler les informations reçues aujourd'hui.

Annexe 0 : Expérience par personnage (NG4)

<u>Expérience des combats :</u>	2575
<u>Expérience pour compléter la carte :</u>	100 si 3 lieux ; 80 si 2, 60, si 1
<u>Expérience de fin de mission :</u>	500 de base
<u>Investissement dans la partie :</u>	400
<u>Relations avec les Telperion :</u>	200
<u>Total maximal :</u>	2075+100+500+400+200 = 3775

Annexe 1 : Informations diverses

DÉESSE LEÏRA

Leïra, aussi connue sous le nom de Dame de la Tromperie ou la Dame des Brumes, était la déesse de la tromperie et des illusions et la patronne des illusionnistes et des menteurs.

Personnalité : Leïra était une énigme, ne disant jamais la vérité et préférant toujours un mensonge imbriqué dans une semi-vérité. Tout ce qu'elle faisait et disait était enveloppé dans des couches d'illusions et de mensonges si difficiles à percevoir que même les dieux ne parvenaient pas à la cerner.

Royaume de Leïra : Leïra régnait sur un royaume divin appelé la Cour des Illusions, qui se situait sur le plan chaotique des Limbes. Après sa mort, son corps est resté à la dérive sur le plan astral, comme ceux des autres dieux morts.

Clergé et croyants : Leïra ne possédait pas beaucoup d'adeptes. Ses prêtres, connus sous le nom de Leirans, ou adorateurs de la Brumombre, portaient des masques d'argent et se déguisaient souvent pour tromper ceux qui les entouraient. Un Leiran ne disait la vérité qu'aux autres Leirans. Les clercs de haut niveau de la foi leirane étaient appelés Convocateurs de brumes. Peu appréciés, la majorité de ses adorateurs utilisaient la magie de l'illusion. Alors que Leïra n'a eu que peu de disciples dévoués, les croyants du panthéon faerûnéen lui rendent souvent hommage avant une décision importante ou jugement afin de tenter de défaire les illusions et les mensonges qui pouvait entacher leur esprit.

Prières : Tous les matins et toutes les nuits de pleine lune, les Leirans se couchaient et priaient la Dame des Brumes. S'il y avait de la brume, les Leirans se devaient de la traverser avant de prier. L'acte le plus vénéré dans la foi leiran était le démasquage, un rituel de purification effectué lorsque de nouveaux disciples sont entrés dans la foi ou si un disciple a changé de rang. Pendant le rituel, le disciple marcherait nu parmi ses pairs tandis que le clergé tenait des bougies et des surfaces réfléchissantes.

Histoire : Quelques mois après la Crise des Avatars, Leïra a été tuée par la nouvelle divinité de la mort, Cyric, au village de Blackfeather Bridge par son épée le fléau des Dieux. Ses domaines ont alors été absorbés par le dieu fou. La foi de Leïra était la religion d'état sur l'île de Nimbral et son état vassal Samarach. Lorsque le peuple de Nimbral s'est rebellé contre l'influence du clergé de Leïra, après sa mort apparente au temps des troubles, cette religion fut interdite, comme les autres religions d'État. Les prêtres de Leïra se sont alors enfuis à Samarach et ont continué d'y tenir le pouvoir.

Les Echos de Leïra : A sa mort, son pouvoir divin a éclaté dans une explosion qui a atteint ses lieux de culte à travers Faerûn. Les fragments de sa divinité se sont fusionnés en êtres incorporels connus sous le nom d'Echos (Glammers).

Convocateurs de brumes : Prêtres spécialisés de Leïra avec des pouvoirs limités de l'illusion, les Convocateurs de Brumes (Mistcaller) étaient l'ordre clérical le plus souvent associé à l'église de Leïra, bien que personne ne pouvait être sûr de leur nombre réel.

Marcheurs des brumes : Une secte de l'église apparaissant pour la première fois après le temps des troubles, les Marcheurs des brumes (Mistwalkers), ont continué à afficher la capacité de lancer la magie divine, mais étaient délibérément ambigus sur la mort "véridique". Difficile alors de dire si leur magie provenait de leur déesse ou de Cyric.

Rumeurs : On dit de la déesse Leïra que son plus grand mensonge, le plus réussi à ce jour, est de prétendre à sa propre mort. Il s'agirait là d'une grande illusion lui servant à mener un plan divin visant à refaire surface avec des pouvoirs plus puissants qu'elle n'en a jamais eu.



LA COMPAGNIE DES CHIENS-HURLANTS ET LES MEUTES

Avec l'instabilité des Marches d'Argent, des compagnies d'aventuriers de plus en plus importantes ont commencé à se former aux quatre coins de celles-ci. L'une d'entre elles a fait fortune et s'est développée plus rapidement que les autres, éliminant les rivales à grand coup d'empoisonnements, de manipulations et de meurtres.

De la Compagnie d'origine, il ne reste aujourd'hui plus grand-chose et les Chiens-Hurlants sont désormais connus comme étant des mercenaires prêts à tout pour s'enrichir. Bien que peu enclins à laisser de telles entités exister sur les marches, Alustriel Maindargent ne peut cependant rien faire sans preuves de leurs méfaits et personne ne semble enclin à s'attaquer de manière frontale à eux.

La Compagnie fonctionne par meute de 3 à 5 individus, qui s'axent autour d'un leader puissant. Ensemble, ils écumant les Marches et les régions alentours à la recherche de missions fructueuses à remplir ou à la recherche de méfaits à commettre.

Tous les membres de la Compagnie sont reconnaissables au pendentif nominatif qu'il porte, une amulette en argent sur laquelle deux chiens-loups hurlent devant une lune rouge sang avec une empreinte de loup au centre. Le simple fait de montrer ce pendentif inspire la peur chez de nombreux habitants.



Annexe 2 : Monstres et adversaires

RAIE DES NEIGES

Aberration [Froid] de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle),
contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+9

Attaque : queue (+5 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : queue (+5 corps à corps, 1d6+2)
et 1 morsures (+3 corps à corps, 1d4+1) et 2 griffes d'ails
(+3 corps à corps, 1d2+1 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m (3 m avec la
queue)

Attaques spéciales : venin, pouvoirs magiques

Particularités : immunités, régénération (2), vulnérabilité
au feu

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 17, Int 11, Sag
15, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection
+5, Discrétion +6 (+10 sur la neige ou la glace), Perception
auditive +4

Dons : Attaque en vol, Attaques multiples

Environnement : collines, montagnes et plaines froides

Organisation sociale : solitaire ou groupe (3-8)

Facteur de puissance : 4

Trésor : 1/10= pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : Neutre

Pouvoirs magiques. Brume de dissimulation et flou, à volonté ; invisibilité et projectile magique, 3 fois par jour ;
lueurs hypnotiques, 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont identiques aux sorts et jetés comme par un lanceur de sorts
de niveau 4. De plus, une raie des neiges peut utiliser une porte dimensionnelle deux fois par jour, comme un
lanceur de sorts de niveau 8.

Régénération (Ext). La raie des neiges régénère 2 points de dégâts par round. Le feu et l'acide lui infligent des
dégâts normaux.

Venin (Ext). Griffes d'ails, jet de Vigueur (DD 15) ; dégâts initiaux, affaiblissement temporaire de 1d4 points de
Dextérité ; dégâts secondaires, paralysie. La durée de la paralysie est de 1d4 heures.

Immunités (Ext). La raie des neiges a une physiologie bizarre. Entre autres choses, son cerveau est réparti en
nodosités dans tout son corps plat. Elle est immunisée contre les coups critiques, le poison et la maladie.

Compétences. Grâce à sa couleur, la raie des neiges bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion
dans la neige ou la glace.



COMPAGNIE DES CHIENS-HURLANTS

TIMÈRE DES CHIENS-HURLANTS

Description : (LM humain, Gue 2) : Timère est un guerrier humain aux cheveux bruns coupés mi-longs et au teint blafard. Peu sûr de lui, il est toujours voûté et regarde autour de lui avec un regard paniqué, comme s'il s'attendait en permanence à être la cible d'une attaque surprise.



Timère : Humain, Gue2 ; **FP** 2 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 2d10+24 ; **PV** 39 ; **Init** +2 ; **VD** 9m ; **CA** 18 (contact 12, pris au dépourvu 15) ; **Att** +2 ; **Part** : Affinité relationnelle ; **Langues** : Commun ; **AL** : LM ; **JS** : Réf.2 Vig.5 Vol.0 ; **Carac.** For :12, Dex :14, Con :14, Int :12, Sag :10, Cha :12

Compétences : Acrobatie : -1, Art de la magie : +1, Bluff : +2, Concentration : +2, Contrefaçon : +1 ; Crochetage : +2, Décryptage : +1, Déguisement +1, Déplacement silencieux : -2 ; Désamorçage/Sabotage : +1, Détection : +1, Diplomatie : +3, Discrétion : -3, Dressage : +1, Équilibre : -2, Équitation : +3 ; Escalade : -2, Escamotage : -2, Estimation : +2, Évasion : +3, Fouille : +2, Intimidation : +3, Maîtrise des cordes : +2, Perception auditive : +2 ; Premiers secours : +0, Psychologie : +2, Renseignements : +1, Saut : -1, Survie : +1, Utilisation d'objets magiques : +1

Dons : Combat en aveugle, Tir à bout portant, Tir de précision, Pistage

Armes : Arc composite de maître

Armure : Cotte de maille de maître

Possessions : 25 PO, 3 PA, 4 PC, Potion de soins modérés, carquois de flèches de maître (10), Corde en soie, 15 m, Grappin, Lanterne sourde, Outre, Silex et amorce, pendentif des Chiens-Hurlants

RANIR DES CHIENS-HURLANTS

Description : Ranir est un Guerrier Humain aux cheveux brun foncé coiffés d'une queue de cheval et possédant une barbe finement taillée. Aussi grand et costaud que Timère est petit et svelte. Il est équipé d'une épée longue et d'un bouclier en acier



Ranir des Chiens-Hurlants : Humain, Gue3 ; **FP** 3 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 2d10+26 ; **PV** 36 ; **Init** +6 ; **VD** 9m ; **CA** 18 (contact 12, pris au dépourvu 16) ; **Att** +3 ; **Part** : Affinité relationnelle ; **Langues** : Orques, Gnole, **AL** : LM ; **JS** : Réf.3 Vig.5 Vol.2 ; **Carac.** For :18, Dex :15, Con :15, Int :16, Sag :12, Cha :12

Compétences : Acrobatie : +0, Bluff : +4, Concentration : +2, Crochetage : +2, Déplacement silencieux : +0 ; Détection : +2, Discrétion : +0, Diplomatie : +3, Dressage : +2, Équilibre : -2, Équitation : +2, Escalade : +5, Estimation : +2, Évasion : -2, Fouille : +3, Intimidation : +3, Maîtrise des cordes : +2, Natation : +4, Perception auditive : +2 ; Premiers secours : +1, Psychologie : +3, Renseignements : +1, Saut : +3, Survie : +2, Utilisation d'objets magiques : +1

Dons : Arme en main ; Esquive expéditive (+1 à la CA en déplacements \geq 12m) ; Athlétisme ; Combat à deux armes (Malus de -4/-4 quand deux armes) ; Science de l'initiative (Init+2) ; Esquive (Bonus de +1 à la CA contre 1 adversaire)

Armure et bouclier : Cotte de maille de maître, Targe de maître

Armes principale : Épée longue de feu +1 : 1d8+1d8+4

Arme secondaire : Épée courte de maître

Arme à distance : Hache de lancer

Possessions : 40PP ; 54 PO, 43 PA, 12 PC, Bottes des terres gelées, Potion de soins modérés x1, Baguette de soins modérés charge = 5, pendentif des Chiens-Hurlants

PERSÈNE DES CHIENS-HURLANTS

Description : Persène est une jeune magicienne humaine spécialisée en évocations. Dans la vingtaine, elle est équipée d'une longue robe noire à capuche possédant des motifs complexes brodés dessus. Cheveux noirs, peau blanche, elle possède une apparence agréable mais gâchée par son regard dur et froid. En règle générale, on ne voit que ses cheveux noirs sortir de sous sa capuche



Persène des Chiens-Hurlants : Humaine, Mag3 ; **FP** 3 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 2d4+17 ; **PV** 23 ; **Init** +2 ; **VD** 9m ; **CA** 13 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; **Att** +1 ; **Part :** Affinité relationnelle humaine ; **Langues :** Commun, Abyssal, Elfe ; **AL :** LM ; **JS :** Réf.3+1 Vig.2+1 Vol.5+1 ; **Carac.** For :12, Dex :15, Con :12, Int :16, Sag :14, Cha :15

Compétences : Acrobatie : +2, Art de la magie : +6, Artisanat (alchimie) : +5, Bluff : +4, Concentration : +4, Connaissance (Mystères) : +5, Connaissances (Plans) : +5 ; Contrefaçon : +3, Crochetage : +2, Décryptage : +5, Déguisement : +3, Déplacement silencieux : +3 ; Désamorçage/sabotage : +3 ; Détection : +3, Discrétion : +2, Diplomatie : +4, Dressage : +2, Équilibre : +2, Équitation : +2, Escalade : +1, Estimation : +4, Évasion : +2, Fouille : +4, Intimidation : +2, Natation : +1, Perception auditive : +3 ; Premiers secours : +2, Psychologie : +6, Renseignements : +2, Saut : +1, Survie : +2, Utilisation d'objets magiques : +4

Dons : Prodige magique, Incantation silencieuse, Incantation statique

Capacité de classe : Sorts de magicien (Évocation), Appel de familier (corbeau), Écriture de parchemin

Sorts connus (grimoire) : (5/4/3//0/0/0/0/0/0) ; **DD base** 13 + niveau du sort : **Niv0 :** Détection de la magie, Lumière dansantes, Résistance, Hébètement, Rayon de givre / **Niv1 :** Armure de mage, Poignard de glace, Brume de dissimulation / **Niv2 :** Flèche acide, Rayon ardent, Mur de ténèbres

Sorts bonus : (0/1/1//0/0/0/0/0/0)

Armes : Dague en argent de maître

Armure : Robe de mage noire de sauvegarde +1

Possessions : 50 PO, 3 PA, 8 PC, Potion de soins modérés, grimoire de sorts, sacoche de composantes, Étui à parchemin, Outre, Parchemins x3, Plume d'écriture, encre (2 fioles), baguette de projectiles magique niv3 (20 charges), pierre iun (CA+1), pendentif des Chiens-Hurlants

BATRIM DES CHIENS-HURLANTS

Description : Batrim dénote au milieu des autres Chiens-Hurlants par son calme et son apparence physique. Il s'agit d'un prêtre famélique qui dégage une étrange impression. Portant une toge de prêtre blanche et grise, il porte un masque d'argent et il est impossible de savoir à quelle race il appartient. Il possède un étrange sceptre surmonté d'une sphère de verre remplie de brume qui semble animée d'une vie propre.



Batrim des Chiens-Hurlants : Glamer, **FP** 8 ; Extérieur de chaos de taille M ; **DV** 10d8-20 ; **PV** 25 ; **Init** +10 ; **VD** 9m ; **CA** 25 (contact 25, pris au dépourvu 15) ; **Att** - ; **Part :** Incorporel, Régénération (2), Immunité aux illusions, Vulnérabilité aux magie de négation et de drainage, Résistance à la magie 19 ; **Langues :** Commun, **AL :** CN ; **JS :** Réf.5 Vig.17 Vol.8 ; **Carac.** For :-, Dex :30, Con :7, Int :20, Sag :13, Cha :20

Compétences : Art de la magie : +18, Bluff : +18, Concentration : +11, Connaissance (magie) : +18, Connaissance (plans) : +12, Connaissance (Religion) : +12, Décryptage : +12, Détection : +12, Diplomatie : +16, Fouille : +12, Langage secret : +12, Lecture sur les lèvres : +12, Perception auditive : +10

Dons : Extension de sort, sort persistant, Ecole renforcée (illusion) : Ajouter +1 à la classe de difficulté pour tous les jets contre les sorts de l'école de magie d'illusion.

Sorts actifs en permanence : Détection de la magie, lecture de la magie, Lien télépathique de Rary.

Sorts utilisable à volonté : Couleurs dansantes, Image silencieuse, Modification d'apparence, Prestidigitation, Sons imaginaires, Ventriloquie

Sorts utilisables 3x/j

Bouche magique, Déplacement, Flou, Image accomplie, Image imparfaite, Invisibilité, Lueurs hypnotiques, Sphère d'invisibilité,

Sorts utilisables 2x/j : Apparence trompeuse, Image persistante, Invisibilité supérieure, Mirage. Mur illusoire, Terrain hallucinatoire, Vision fausse, Lueur d'arc-en-ciel

Sorts utilisables 1x/j : Double illusoire, Écran, Image permanente, Image programmée, Invisibilité suprême, Voile

DD de sauvegarde des sort : Classique : 15+ niveau du sort, Illusions : 17+ niveau du sort

Spécial : Une fois par heure, un Glamer peut ajouter extension de sort ou sort persistant à n'importe lequel des sorts possédés.

Possessions : Sceptre de Leïra

Annexe 3 – Hameau de Scindeleau



1. **Palissade** : La palissade protège le hameau des invasions et des monstres. Celle-ci est construite de manière à ce que les défenseurs puissent facilement y monter pour défendre le hameau. Une analyse de celle-ci permettra de constater que les épaisses poutres de bois qui la composent portent des traces de griffes récentes
 2. **Taverne de la Belle-Ecaille**: Cette petite taverne n'est qu'un bar et ne possède pas d'hébergement pour les voyageurs de passage. Elle est cependant très propre et entretenue avec soin par le tavernier. La Belle-Ecaille est dirigée par un homme chauve et possédant une bedaine imposante, qui manque de faire sauter son tablier, nommé Tedric. Tedric se battra si on le lui demande ou si son établissement est envahi. 4 nains polaires en voyage depuis Eaugégivre y sont en train de boire et de manger, se racontant des contes et légendes de leur peuple en riant de manière bruyante.
 3. **Comptoir commercial** : Un magasin général qui permet également à ses clients de troquer pour les marchandises si nécessaire. Pour preuve, un petit local se trouve à l'arrière du magasin avec divers animaux vivants qui ont été troqués par les habitants du hameau. Ce comptoir est tenu par un humain du nom de Barn et sa famille. Barn est cependant un lâche, comme toute sa famille, et tentera de fuir le village dès que les choses se corseront. Il sera retrouvé mort le lendemain matin.
 4. **Forgelune** : Une forge d'excellente qualité, spécialisée dans la fabrication des outils de la paysannerie. Elle est dirigée par Hirrn Grandemasse, un nain rondouillard au tempérament colérique et qui semble passer son temps à grommeler dans sa barbe en même temps qu'il bat le fer. Il prend ses affaires au sérieux et s'en prend à qui l'insulte. Hirrn se joindra volontiers à la bataille en cas de besoin
 5. **Temple de la Vierge Lunaire** : Le temple de la Vierge Lunaire est un édifice de belle facture, qui semble de construction récente même si les fondations apparaissent clairement plus anciennes que le reste du bâtiment. Celui-ci est voué à la déesse de la lune Séluné, comme en témoigne l'étendard possédant la marque de la déesse, et est tenu par la grande prêtresse Ameline Bornevar. Le temple offre des services de guérison et autres services magiques aux non-fidèles, moyennant des frais. Pour ceux qui adorent Séluné, ces services sont gratuits. Ameline ne quittera pas le temple, car son seul but à est de préserver le village en activant les runes par ses prières et celles de ses acolytes.
 6. **Port de Scindeleau** : Le port du hameau de paye pas de mine avec ses quelques barques et ces quelques filets tendus mais il permet au village de subvenir à ses besoins sans craindre les attaques venant de l'extérieur ou les vols des monstres. Même si chaque pêcheur gère sa barque, le port est sous du temple de Séluné.
 7. **Cimetière** : Le cimetière est presque en ruines, avec des pierres tombales et des tombes éventrées. La plupart ont l'air d'avoir été ouvertes de l'intérieur. Très peu de tombes sont indemnes, mais un total de 32 a été « dépouillées » des corps. Si l'enquête est approfondie, on remarque que toutes les tombes qui n'ont pas été profanées ont des glyphes et symboles gravés de Séluné.
- c. **Champs cultivés**



CARTE DU HAMEAU DE SCINDELEAU



Annexe 4 : Alliés potentiels

GARDE DE LA MILICE

Description : Un garde de la milice des Marche d'Argent comme on en trouve dans tous les villages et hameaux de la région



Garde : Humain, Homme d'arme 1 ; **FP** 1 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 3d10+3 ; **PV** 19 ; **Init** +0 ; **VD** 6m ; **CA** 18 (contact 10, pris au dépourvu 18) ; **Att** +3 ; **Part** : Faveur **Langues** : Commun ; **AL** : LN ; **JS** : Réf.1 Vig.4 Vol.1 ; **Carac.** For :14, Dex :11, Con :13, Int :9, Sag :10, Cha :8

Compétences : Équitation : -3, Intimidation : +5, Perception : +3, Perception : +2

Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Vigilance

Armure et bouclier : Armure de plaques

Arme : Arbalète lourde avec 10 carreaux, , fléau d'armes lourd, hallebarde, matraque

Possessions : 5 PO ; potion de soins légers

Combat au corps à corps : hallebarde, +5 (1d10+3/×3) ou fléau d'armes lourd, +5 (1d10+3/19-20) ou matraque, +5 (1d6+2 non létal)

Combat à distance : arbalète lourde, +3 (1d10/19-20)

Faveur : Un garde peut indiquer précisément le chemin qui mène à n'importe quel lieu non secret de la ville et peut permettre à un PJ d'entrer ou de sortir de la ville en-dehors des heures normales ou sans payer de taxe.

OFFICIER DE LA MILICE

Description : Un officier chargé de superviser les gardes de la milice des Marche d'Argent.



Garde : Humain, Guer4 ; **FP** 4 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 4d10+12 ; **PV** 34 ; **Init** +1 ; **VD** 6m ; **CA** 20 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; **Att** +4 ; **Part** : Faveur **Langues** : Commun ; **AL** : LN ; **JS** : Réf.2 Vig.6 Vol.1 ; **Carac.** For :16, Dex :13, Con :14, Int :10, Sag :10, Cha :12

Compétences : Équitation +2, Intimidation +11, Perception +3, Psychologie +2

Dons : Bonus de +1 aux sauvegarde contre la terreur ; Arme de prédilection (guisarme), Attaques réflexes, Démonstration, Maniement d'une arme exotique (filet), Spécialisation martiale (guisarme), Talent (Intimidation)

Particularités : entraînement aux armures 1

Armure et bouclier : Harnois

Arme : Arbalète lourde avec 10 carreaux, , fléau d'armes lourd, hallebarde, matraque

Possessions : 15 PO ; filets (2), guisarme de maître, harnois, javeline

Combat au corps à corps : Guisarme de maître, +9 (2d4+5/×3) (allonge : 3m)

Combat à distance : filet, +5 contact à distance (enchevêtrement) ou javeline, +5 (1d6+2)

Faveur : Un officier peut mettre les PJ au courant des coutumes, des traditions, des astuces et des activités suspectes locales, et ainsi leur octroyer pour 24 heures un bonus de +2 aux tests de Perception et de Psychologie opposés au sein de la ville. Il peut aussi arranger une entrevue entre les PJ et un capitaine de la garde.

NAIN POLAIRE



Nain polaire : Nain, Rod2 ; **FP** 2 ; Humanoïde de taille P ; **DV** 1d8+14 ; **PV** 18 ; **Init** +1 ; **VD** 6m ; **CA** 14 (contact 12, pris au dépourvu 13) ; **Att** +1 ; **Part** : Vision dans le noir (18m), Connaissance de la pierre, Armes familières, Stabilité **Langues** : Commun, Nain ; **AL** : LN ; **JS** : Réf.4 Vig.5 Vol.1 ; **Carac.** For :14, Dex :12, Con :14, Int :10, Sag :12, Cha :8

Compétences : Acrobatie : +1 ; Artisanat (alchimie) : +2 ; Artisanat (création de pièges) : +2 ; Bluff : -1 ; Concentration : +4, Connaissance (exploration souterraine) : +3 ; Crochetage : +1 ; Déplacement silencieux : +3 ; Désamorçage/sabotage : +2 ; Détection : +2, Discrétion : +0, Diplomatie : +3, Dressage : +1, Équilibre : +1, Équitation : +1, Escalade : +2, Estimation : +2, Évasion : +1, Fouille : +0, Intimidation : -1, Maîtrise des cordes : +1, Natation : +2, Perception auditive : +1 ; Premiers secours : +1, Psychologie : +1, Renseignement : -1 ; Représentation (instruments à vents) : +1 ; Saut : +3, Survie : +3, Utilisation d'objets magiques : +0

Dons : Impétueux (+2 aux jets de Volonté. Immunisé : statut secoué) ou Tradition orale (+1 connaissance histoire et représentation)

Capacités de classe : Empathie sauvage, Ennemi juré (Orc), Sort de rodeur, Pistage, Style de combat (arc)

Immunité : Froid

Armure et bouclier : Armures de cuir

Armes principale : Bâton (+4 / 1d6+4 / 20x2)

Arme à distance : Arc court (1d6 / 18m / 20x3)

Possessions : 45 PO, 10 PA, carquois de flèches standard (10)

Sources des images

- Couverture : <https://artuk.org/discover/stories/the-moon-in-art>
- Carte de Scindeleau : Création originale par Keul
- Cartes des Marches d'Argent : Manuel Donjons et Dragons 3 : Les Marches d'Argent
- Acolyte : <https://help-action.com/exploring-the-acolyte-background/>
- Nain polaire : <https://www.pinterest.com/pin/493073859200259310/>
- Garde et officier : https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/City_Guard
- Chiens-Hurlants : <https://www.pinterest.at/FantasytrpgPics/>
-

Cartes d'item



Tokens

