



## La disparition d'Idion le magicien

### Introduction :

Pour faire jouer cette aventure simple, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle de quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes.

### Contexte :

Cette aventure se déroule aux alentours du village de Crocheroc, près d'un petit bois solitaire. Crocheroc est un petit hameau entouré de terres agricoles. Il bénéficie d'un climat tempéré et est peuplé principalement d'humains et de quelques demi-humains.

### Notes pour le Maître du Donjon :

Ce module est conçu pour des joueurs débutants. Le nombre de personnages doit être compris entre quatre et six. Les objets magiques disponibles pour le groupe au début de l'aventure doivent également être limités. Les joueurs peuvent soit utiliser des personnages existants, soit créer de nouveaux personnages. Cette aventure fait directement suite au scénario La Malédiction d'Idion mais peut être jouée séparément.

Vous trouverez ci-dessous un tableau des rencontres aléatoires. Tous les monstres rencontrés sont considérés comme errants et ne font pas partie de la zone explorée. Ce tableau est valable pour la plupart des rencontres en plaine, en forêt ou sur les collines.

Lancez 2d6	Créatures
2	1d6 Loups
3	1d6-1 Hobgobelins
4	2d6+3 Gobelins
5	2d6 Rats géants
6	1d6+2 Elfes
7	1d6 Orques
8	1d3 Ogres
9	1d6+1 Bandits
10	1d3 Bêtes hérissées
11	1d3+1 Sangliers
12	1d4 Mouches géantes

**Rumeurs et faits divers :** La liste suivante compile diverses histoires, rumeurs et faits concernant Crocheroc et ses environs. Tout habitant du village pourrait connaître au moins une de ces histoires.

1. Idion est un ancien aventurier et il est bien plus que cela. Un ermite un peu fou qui a déclenché une invasion de zombis il y a quelques années. (vrai)

2. La maison forestière d'Idion est protégée par toutes sortes de pièges, à la fois normaux et magiques.

3. Idion est toujours aussi fou qu'auparavant, il se cache dans la forêt et rassemble une nouvelle armée de mort-vivants pour attaquer le village. (faux)

4. Idion est le meilleur ami de Korec, le propriétaire de l'auberge du Mouton à cinq pattes, et Korec paiera si quelqu'un le retrouve. (vrai)

5. Istan est extrêmement jaloux d'Idion. (vrai)

6. Istan et Idion ont grandi ensemble et sont allés à la même école de magie. (faux)

7. Istan est bien plus qu'un simple vendeur de potions, c'est aussi un mage puissant. (faux)

8. Les potions d'Istan ne sont pas magiques comme il le prétend. (vrai)

9. Des humanoïdes se rassemblent dans la forêt avec l'intention de détruire Crocheroc.

10. La nièce d'Idion, Lora, a un faible secret pour le chef de la milice Talon. (vrai)

11. Il y a des gens malfaisants dans cette ville, quoi qu'en dise le chef des gardes (vrai)

12. Korec est un assassin secret. (faux)

13. Korec est de mèche avec les forces du mal dans la forêt. (faux)

14. Il y a quelques mois, un squelette a été aperçu en train de marcher près de la maison d'Idion. Pire encore, il a parlé à voix haute. (faux)

15. Un groupe de voyageurs a été attaqué par des humanoïdes alors qu'il traversait la forêt. (vrai)

16. Il y a une grande meute de loups juste à l'extérieur de la ville au sud. Ce sont les animaux de compagnie d'un géant maléfique et ils obéissent à ses ordres. (faux)

17. Idion possède une importante réserve de magie puissante cachée quelque part dans la forêt. (faux)

18. Il existe une entrée vers une ancienne mine abandonnée quelque part dans la forêt. (vrai)

19. La nuit, des silhouettes translucides hantent les bois. (faux)

20. Le prêtre du village est en réalité un adorateur des démons. (faux)

### Le village de Crocheroc :

En entrant dans le village, on découvre un endroit composé de quelques maisons, soigneusement alignées de part et d'autre de la rue principale qui le traverse. La plus grande est la première maison à droite ; au dessus de la porte, une pancarte indique « Mouton à cinq pattes ». Quelques personnes longent la rue et entrent dans les différentes maisons.

1 \*L'auberge:

En entrant, vous découvrez une taverne à l'éclairage modéré. Juste à votre droite se trouve un bar. Un homme en tablier se tient derrière, essuyant un verre avec une serviette. Il a le nez retroussé et une longue cicatrice qui lui barre le front, traverse son nez et descend le long de sa mâchoire. Il vous observe sans dire un mot lorsque vous entrez.

Plusieurs tables sont disposées de manière désordonnée. Assis à la table du fond, un homme à la barbe épaisse et aux vêtements sales sirote une pinte de bière. Une pancarte au dessus du bar indique : « Renseignez-vous sur nos potions. »

Dans le coin arrière droit de la pièce se trouve un escalier qui monte. Tandis que vous l'observez, un homme descend précipitamment les marches, vous frôle d'un coup et sort par la porte.



L'Auberge du Mouton à cinq pattes est la seule auberge de Crocheroc. Sans être luxueuse, elle est plutôt propre et confortable. Le propriétaire n'est autre que Korec, un demi-orque. C'est un homme bourru qui répond généralement aux questions en quelques mots. Ancien aventurier, il a investi toutes ses économies dans la construction de l'auberge.

Derrière le bar se trouve une petite cuisine. Les joueurs peuvent prendre un verre, manger un morceau ou même une chambre pour la nuit. L'homme assis au fond, en train de boire, est un fermier du coin nommé Carl, qui vient de vendre sa récolte à l'épicerie. Si le groupe engage la conversation, il sera amical et jovial. Carl connaîtra toujours au moins une rumeur qui circule au village (voir la table du dessus.)

Si les joueurs posent des questions sur les potions, Korec leur répondra ce qui suit.

Pour l'instant, je n'ai qu'une seule potion de soin. Mon ami Idion les prépare et me les livre une fois par semaine, mais je ne l'ai pas vu depuis presque trois semaines. Il vit dans une chaumière isolée au fond des bois, à deux jours de cheval d'ici. J'ai parlé au chef de la milice pour qu'il prenne de ses nouvelles, mais il dit que son autorité ne s'étend pas au-delà des fermes les plus reculées.

Si les joueurs proposent leur aide, Korec leur donnera une carte et les indications pour se rendre au chalet d'Idion. Sinon, la rencontre suivante aura lieu :

Alors que vous êtes au bar, une jeune femme blonde entre en courant. Elle s'appelle Lora.

Lora : « Korec, as-tu eu des nouvelles de mon oncle ? »

Korec : « Non, Lora, malheureusement. »

Lora : « Il n'est jamais parti aussi longtemps. Ma mère et moi craignons qu'il lui soit arrivé quelque chose de terrible. Tu sais, un groupe de voyageurs a été attaqué par des humanoïdes alors qu'il traversait la forêt. »

Korec : « Je sais, mais je ne peux rien y faire. »

Korec se tournera ensuite vers le groupe : « Vous avez l'air d'être des durs à cuire. Je vous donnerai 15 pièces d'or chacun si vous allez voir mon ami. Si vous le retrouvez, je vous donnerai 25 pièces d'or supplémentaires. »

Lora fixera les personnages d'un air suppliant. Si les PJ acceptent, Korec leur donnera des indications et une carte pour se rendre au chalet d'Idion.

Une fois que le groupe aura accepté d'aider, Korec dira : « Il se fait tard. Je vous offre à tous une chambre pour la nuit et un repas chaud. Vous pourrez partir demain matin. Prenez aussi cette dernière potion, et vous pourrez vous réapprovisionner à l'épicerie de Silo et explorer le reste du village. Vos chambres et votre nourriture seront prêtes à votre retour. »

Potion de guérison d'Idion (potion à usage unique soigne 2d6 PV)

2\* La Forge de Jord : En approchant de ce bâtiment en pierre, vous apercevez de la fumée s'échappant d'une cheminée et une enseigne au-dessus de la porte indiquant « Forge de Jord ». En entrant, vous voyez un homme imposant à la peau sombre martelant une enclume près d'un foyer. Il lève les yeux vers vous et dit : « Une minute. »

Il saisit ensuite délicatement un fer à cheval avec des pinces et le plonge dans une bassine d'eau. Le fer à cheval crépite et siffle tandis que de la vapeur s'échappe de la bassine. Jord dépose le fer à cheval, désormais terminé, dans une boîte à côté de lui et s'approche de vous. « Puis je vous aider ? » demande t il.

Voici la forge de Jord Hammerlin. Jord est un enfant du pays, dont le père tenait la boutique avant lui. Jord connaîtra toujours au moins de rumeurs si les personnages engagent la conversation avec lui à propos de la région.

Les personnages peuvent acheter des marchandises ici. Jord vend des objets typiques fabriqués par un forgeron. Il peut également réparer les armes et armures courantes endommagées. Jord est ami avec Korec et Idion. Il sait, grâce à Korec, qu'Idion a disparu, mais il ignore ce qui lui est arrivé. Si on l'interroge sur les autres habitants de la ville, Jord mentionnera Istan. Il n'aime pas Istan et dira aux joueurs qu'il le considère comme une personne peu fiable.

3\* Cartes et objets merveilleux de Minter.

Au-dessus de la porte de cette boutique, une enseigne indique « Cartes et objets merveilleux de Minter » avec l'image d'une carte pliée. Des étagères poussiéreuses tapissent les murs, remplies de livres et d'étuis à rouleaux, dont la plupart semblent avoir été jetés pêle mèle. Une porte se trouve au fond de la pièce. Assis à un bureau, un homme aux longs cheveux bruns et à la fine moustache vous accueille. « Bonjour. Je m'appelle Minter. Comment puis-je vous aider ? »



Minter se prend pour un sage et un bibliothécaire. En réalité, c'est un magicien qui a beaucoup lu sur les voyages et les différentes régions du monde. Il possède de nombreuses cartes, certaines de sa région avec les villes, les villages et les routes, d'autres de contrées lointaines. Il a aussi beaucoup de livres sur des sujets profanes comme l'anatomie, la faune et la flore, et il vend deux parchemins magiques si on le lui demande.

Minter propose également d'identifier la nature magique des objets trouvés par les personnages pour 10 po par objet. Il utilise pour cela des lunettes magiques qui lui indiquent si un objet qu'il observe est magique. Lorsqu'il s'agit d'identifier des objets, il refuse de le faire devant les personnages et insiste pour le faire seul. Il se retire dans l'arrière boutique pour que son « sort » ne soit pas interrompu. Il agit ainsi pour dissimuler à tous le caractère magique de ses lunettes.

Minter ne sort pas beaucoup et n'est pas au courant des derniers potins, mais il connaîtra au moins une rumeur. Il connaît Idion et semble être ami avec lui, mais il n'avait pas entendu dire qu'il avait disparu. Il connaît aussi Istan, mais ils se parlent rarement. Istan l'a accusé d'avoir tenté de voler la formule de ses potions

#### 4\* Poste de la milice

Au-dessus de la porte, une simple pancarte indique « Milice ». En entrant, vous apercevez un bureau sur votre gauche, derrière lequel est assis un homme en armure de cuir cloutée, en train d'écrire. Au fond de la pièce se trouvent deux cellules. L'une d'elles est occupée par un homme à l'air sale qui vous lance un regard noir et édenté dès votre arrivée. « Puis je vous aider ? » demande l'homme derrière le bureau.

Le garde est Talon, un homme imposant et bien bâti, avec une petite cicatrice sur la joue droite. Il accueillera les visiteurs et leur indiquera l'auberge, la seule de la ville. Il connaîtra au moins deux des rumeurs mentionnées plus haut. Si on l'interroge sur Idion, il répondra :

« Korec et Lora m'ont contacté à ce sujet ; malheureusement, je ne peux rien faire. J'ai parcouru toute la zone relevant de ma compétence et je n'ai trouvé aucun indice. Je suis toutefois inquiet, car on parle depuis peu de voyageurs harcelés par des créatures dans la forêt. »

#### 5\* Magasin général de Silo :

Au dessus de la porte, une enseigne représente un cheval mangeant dans un sac de nourriture. On peut y lire « Magasin général de Silo ». En entrant, vous découvrez des étagères remplies de marchandises en tous genres. Un homme corpulent, portant un tablier et arborant un large sourire vous salue derrière son comptoir : « Bonjour chers voyageurs. Comment puis je vous être utile aujourd'hui ? »

Silo est un homme aimable, désireux d'aider le groupe à dépenser son argent dans sa boutique. Il propose les articles suivants : vêtements, équipement et fournitures divers, provisions, harnachement et équipement d'équitation.

Silo est un grand bavard et, de ce fait, il connaîtra quatre rumeurs. Il les partagera volontiers avec les PJ, allant même jusqu'à parler des événements de la ville sans qu'on le lui demande. Silo connaît tout le monde en ville et n'a que des éloges à leur égard. Il a entendu dire qu'Idion a disparu, mais ignore ce qui lui est arrivé.

#### 6\* Les élixirs extraordinaires d'Istan :

Au dessus de la porte, une pancarte indique « Les élixirs extraordinaires d'Istan ». Vous entrez dans une pièce sombre et mal éclairée où flotte une odeur de cheveux brûlés. Au fond, un homme en robe grise s'affaire à une longue table, entouré de béciers et de bocaux bouillonnants. À votre entrée, il se retourne et vous apercevez un homme d'âge mûr, petit et mince, aux cheveux noirs et gras et au nez pointu et tombant. Il vous adresse un sourire en coin et dit : « Bienvenue dans ma boutique. Comment puis je vous aider, voyageurs ? » Peut être seriez vous intéressé par un élixir pour guérir vos maux.

Istan est un homme avide et égocentrique qui rejette la plupart de ses problèmes sur la communauté. C'est un magicien raté (un peu comme Idion) et un alchimiste en herbe. Il possède cependant une grande connaissance des plantes locales et a trouvé le moyen de mélanger

certain ingrédients pour leur donner une certaine utilité. Il tentera avec zèle de convaincre les membres du groupe d'acheter ses élixirs. Si Idion est mentionné, Istan fera la grimace et dira : « Ce crétin est incapable de concocter une potion correcte. Mes élixirs valent dix fois plus cher que les siens. Il a convaincu tous les habitants de la ville de conseiller aux passants d'aller à l'auberge acheter ses babioles. Il arnaque tout le monde. Ce n'est qu'un mage de pacotille. Je ne sais pas ce qui lui est arrivé et, franchement, je m'en fiche. »

En réalité, Istan croit savoir ce qui s'est passé. Grâce à une potion de sa fabrication, Istan découvrit la position d'un lieutenant gobelin envoyé par son chef pour piller la région. Il rencontra le gobelin et lui offrit en tribut un objet magique (qu'il avait soutiré à un ancien client), le persuadant qu'Idion dissimulait un trésor d'objets magiques. Il lui remit ensuite une carte menant à la chaumière de ce dernier. Istan est un homme rusé et sournois ; il est au courant de toutes les rumeurs, mais il n'en révélera aucune à moins d'y trouver un intérêt quelconque.

#### Les Élixirs d'Istan

L'Élixir Merveilleux d'Istan : Istan prétend que cette potion à l'odeur nauséabonde guérit les blessures. Il affirme qu'elle est supérieure aux potions d'Idion. Istan la prépare à partir de la racine d'une plante locale, mélangée aux feuilles d'un arbre à baies poussant dans le bois solitaire. Il y ajoute également les chenilles qui se nourrissent de ces feuilles. (Cela ne fait qu'accentuer l'odeur pestilentielle et la texture visqueuse et grumeleuse de la potion.) Boire cette potion soigne 1 point d'Endurance.

L'Élixir anti-venin d'Istan – Istan prétend que cette potion neutralise tous les poisons naturels. Istan crée cet élixir à partir d'un poison à base de venin d'araignée et de sève d'aloès provenant d'une vigne locale. Il se faufile aussi la nuit pour prélever de la terre autour des fondations de l'église. Il croit que cela confère à la potion des propriétés magiques, mais en réalité, cela lui donne simplement un goût de terre. Cette potion ne guérit personne d'un empoisonnement, mais si on la boit, elle confère un bonus de +1 pour résister aux poisons pendant 24 heures. En revanche, l'urine du buveur devient violette pendant 24 heures.

#### 7\* Temple de Galana :

En approchant de ce bâtiment en bois sombre, vous apercevez une statue représentant une belle femme en tunique, armée d'un arc. À l'intérieur, un homme en robe verte nettoie quelques bancs face à un autel. « Bonjour, et que Galana vous bénisse. »

Cet homme est Cariwin, prêtre de Galana. Il se montrera amical envers les PJ et les invitera à entrer. Il saisira l'occasion de parler de Galana et de l'harmonie de la nature si on lui en donne l'opportunité.

Si on l'interroge sur Idion, il sourira et dira : « J'ai parlé avec Korec, je connais ses inquiétudes et je les partage. Idion venait toujours me voir lorsqu'il était en ville pour parler de questions théologiques, mais je ne l'ai pas vu depuis des semaines. » Si un membre du groupe est blessé, Cariwin proposera de le soigner pour la somme de 8 pièces d'or.

#### Voyagez jusqu'à la demeure d'Idion :

La route menant au Bois Solitaire est dégagée et fréquentée. Le sol est compact et on s'y déplace aisément. De temps à autre, on aperçoit ce qui semble être un ancien poste de garde abandonné.

La route principale qui traverse la forêt est empruntée par les voyageurs et les marchands pour franchir les collines. C'est un lieu fréquenté et relativement sûr en journée. Le long de la route se dressent des postes de garde qui servaient autrefois, lors de sa construction, à une époque où la région abritait encore une importante population orque. Aujourd'hui, les orques ont quasiment tous disparu et les postes sont abandonnés.

Il faudra une journée entière de voyage à cheval pour atteindre le carrefour avec le chemin menant chez Idion. Il fera nuit lorsque les PJ arriveront au carrefour. Si le campement des PJ se trouve près de la route, il y aura une chance sur six de faire une rencontre aléatoire. Si les PJ continuent d'essayer de progresser, il y aura 4 chances sur 6 de faire une rencontre lors de leurs déplacements nocturnes.

#### \* Le chemin menant au chalet d'Idion

On aperçoit un sentier près d'un ancien poste de garde qui ressemble davantage à une piste de chasse qu'à un véritable chemin. Ce sentier serpente entre les arbres, les broussailles et les branches basses, ce qui le rend difficile à parcourir à cheval. Il faut descendre et le guider pour avancer.

Note du MJ : Le sentier est facile à repérer, mais la végétation dense le rend difficile à suivre. Les personnages devront mener leurs montures et ne pourront se déplacer qu'à vitesse réduite de moitié



Il y a une chance sur six de faire une rencontre aléatoire au cours de la journée. La nuit tombera lorsque les PJ auront parcouru les  $\frac{3}{4}$  du chemin jusqu'à chez Idion. Si les PJ décident de camper pour la nuit, il y a 2 chances sur 6 de faire une rencontre. S'ils poursuivent leur route, il y a 4 chances sur 6 de faire une rencontre.

S'ils campent pour la nuit, ils atteindront la clairière du bosquet d'Idion juste avant midi le lendemain.

### Description du chalet d'Idion

Le sentier débouche sur une grande clairière et, au loin, on aperçoit une petite maison en bois, apparemment à deux étages, entourée d'une haie. Le sentier se poursuit tout droit au travers de la haie, puis vers une porte d'entrée qui semble grande ouverte.

Voici la chaumière d'Idion. À l'insu du groupe, une petite patrouille d'orques, menée par un hobgobelin, y est déjà entrée à la recherche du mage. Ils sont arrivés par un sentier derrière la maison, qui mène à la mine abandonnée qu'ils utilisent comme avant-poste. En s'approchant de la maison, les personnages constateront que la porte d'entrée ne tient plus qu'à un fil et que la serrure est brisée. La lumière filtre à travers les fenêtres et le silence règne.

\* 1 : En entrant dans le chalet, vous apercevez le salon. Un portemanteaux est renversé et un manteau ainsi qu'un peignoir sont jetés au sol. Le tapis a été soulevé et projeté contre un mur. Les orques ont saccagé la maison à la recherche d'un indice permettant de localiser Idion.

\*2 La salle à manger : En contournant le mur, on accède à ce qui semble être une salle à manger. On y trouve une grande table ronde en chêne et des placards muraux qui contenaient probablement de la vaisselle. Le sol est jonché d'éclats d'assiettes et de bols cassés, ainsi que de débris de chaises en bois.

\*3 Le bureau : La porte de cette pièce est ouverte. En entrant, on aperçoit un bureau en bois au centre et une bibliothèque le long du mur. Le contenu des tiroirs du bureau est éparpillé en un tas sur le sol, mêlé aux livres de la bibliothèque. Des flacons d'encre renversés forment des flaques le long des livres et des feuilles de papier, et des fragments de plumes jonchent le sol.

Si les personnages fouillent dans la pile de livres et de papiers, ils trouveront un étui à parchemin en cuir. À l'intérieur se trouve un parchemin contenant le sort de \*\*\*\*\*

#### \*4 Escalier menant au niveau 2

Devant vous se trouve un escalier en bois menant à l'étage.

#### \*5 Escalier menant au sous-sol

Cette porte a été arrachée de ses gonds et vous voyez un escalier descendant vers un sous-sol. Cet escalier mène au sous-sol où attendent les orques et le hobgobelin. Voir les notes concernant le sous-sol

#### \*6 La cuisine :

Un poêle à bois se trouve dans un coin et les murs sont recouverts de placards. Le contenu de ces placards est éparpillé un peu partout dans la pièce. Le sol est recouvert de farine. On y voit de nombreuses empreintes de pas.

Cette pièce ne contient rien d'intéressant, seulement des denrées alimentaires (principalement séchées) et des ustensiles de cuisine.

Description du 2e étage : En montant les escaliers et en entrant au 2e étage de la maison, vous remarquerez plusieurs portes forcées et une fenêtre au bout du couloir.

#### \*7 La salle de bain :

Vous entrez dans ce qui semble être une salle de bain. Un pot de chambre et un lavabo sont renversés de leur support et gisent au sol. Un miroir brisé est adossé au mur ouest, et une baignoire vide est appuyée contre le mur nord de la pièce.

#### \*8 Chambre principale :

Il semblerait qu'il s'agisse de la chambre principale. Il y a un grand lit, la tête de lit appuyée contre le mur est de la pièce, sous une fenêtre. Les couvertures ont été jetées à terre et la fenêtre est brisée. Les oreillers sont déchirés et des plumes jonchent le sol.

Contre le mur nord se trouve une petite bibliothèque dont les livres ont été jetés au sol. Juste en face, sur le mur sud, gisent les restes de deux tableaux déchirés. À côté du lit se trouve une table de chevet renversée, dont les tiroirs ont été vidés sur le sol.

Si le groupe fouille les alentours de la table de chevet, il a une chance sur deux de trouver une bague en argent coincée dans une fissure du plancher. Il s'agit d'une bague magique. À côté d'une lanterne cassée se trouve une fiole d'huile, ainsi qu'une petite bourse contenant 15 po. Les livres posés au sol sont des ouvrages savants : histoire, anatomie, animaux, etc.

#### \*9 La réserve :

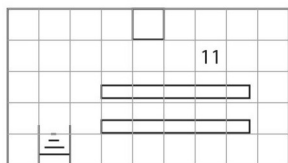
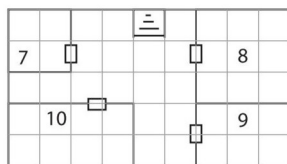
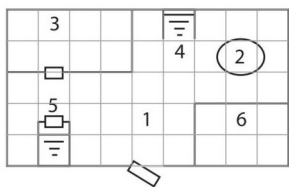
Il s'agit vraisemblablement d'une réserve. Au sol, des piles de vêtements, de manteaux et de chaussures, arrachés de leurs cintres et lacérés, jonchent le sol. Le long du mur est, des caisses en bois brisées semblent avoir contenu la farine, le sel et les fruits confits qui traînent désormais sur le sol. Si le groupe fouille dans la pile de vêtements, il trouvera une petite bourse contenant des composants de sorcellerie.

\*10 La chambre : Vous entrez dans une chambre. Le lit est défait et la table de chevet ainsi que le lavabo sont renversés. Une lanterne cassée gît sur le sol.

Le sous-sol : Quatre orques et un hobgoblin les attendent au sous-sol. Ce sont eux qui ont saccagé la chaumière plus tôt et ils auront entendu les PJ entrer dans la maison.

Ils les attendront en embuscade. Deux orques et le hobgoblin se trouvent derrière la grande table au bout de l'escalier. Les deux autres orques sont derrière la table à l'est de l'escalier. Une fois qu'au moins trois membres du groupe auront commencé à descendre les escaliers vers le sous-sol, ils attaqueront. Les deux orques et le hobgoblin postés devant l'escalier tireront à l'arbalète sur le premier assaillant. Les deux autres orques tireront ensuite sur le deuxième. Après l'embuscade, les cinq créatures laisseront tomber leurs arbalètes et dégaineront leurs armes pour se ruer sur le groupe.

Chaque orc possède : 5 po, une épée courte, une arbalète légère et 5 carreaux. Le hobgoblin possède : 10 po, une épée large, une arbalète légère, 5 carreaux.



Si les PJ capturent un orque vivant, celui-ci leur donnera des informations s'il promet de le libérer, mais seulement s'il croit qu'ils tiendront parole. Il leur dira « Je ne veux pas être ici, ce sont les hobgobelins qui nous y obligent. Ils sont dans la vieille mine et nous ont envoyés chercher des objets pour le mage. »

Les orques ignorent où se trouve Idion. Un prisonnier indiquera aux joueurs le chemin menant aux mines s'ils le détachent en gage de bonne foi. Si le hobgoblin est capturé vivant, il refusera toute coopération, crachant au passage sur les personnages et promettant : « Balgor vous fera décapiter ! » Il tentera également d'intimider les orques pour les empêcher d'aider les personnages. Le hobgoblin possède un message de Balgor lui ordonnant de ramener le mage aux mines.

Si le groupe fouille les tables, ils trouveront plusieurs liquides non identifiés et une fiole dont le bouchon porte l'inscription « PG ». Il s'agit d'une potion de guérison d'Idion (une seule dose soigne de 1 à 6 PV).

### Chemin vers les mines :

Le sentier animalier menant aux mines abandonnées se trouve près d'un ruisseau, à une centaine de mètres à l'arrière de la maison d'Idion. Si les PJ sont accompagnés d'un orque, celui-ci leur indiquera le chemin. Sinon, un personnage doué en connaissance de la nature devrait pouvoir retrouver sans difficulté les traces du groupe depuis le sentier jusqu'à la maison.

Les mines sont à une journée de marche du chalet (le sentier est impraticable à cheval). Si les PJ décident de passer la nuit au chalet et de partir le lendemain matin, il n'y a aucune chance de rencontre

pendant la nuit et une chance sur six de faire une rencontre aléatoire sur le chemin des mines pendant la journée.

Le soleil se couchera lorsque les PJ atteindront les mines. S'ils décident de camper, il y aura une chance sur six de rencontrer des orques pendant la nuit. Le cas échéant, la rencontre aura lieu avec une patrouille de 2 à 4 orcs armés d'épées courtes. Si les personnages partent immédiatement et passent la nuit sur le sentier, il y a une chance sur six de faire une rencontre pendant la journée et autant de faire une rencontre pendant la nuit.

### Description du niveau 1 des Mines :

Au terme du sentier que vous suiviez, vous apercevez une entrée creusée à flanc de colline. L'entrée carrée est encadrée par d'épais troncs de bois. Celui du haut s'affaisse car il a commencé à pourrir avec le temps. Autour de l'entrée se trouvent plusieurs planches et de gros rochers qui semblent avoir été déplacés, comme s'ils avaient autrefois bloqué l'entrée.

Le tunnel mesure 3 m x 3 m, avec un sol en pierre et des murs et plafond de terre compactée. Des étais épais et anciens sont placés tous les 1,5 m environ pour soutenir les parois. Le tunnel présente une pente marquée et, après six mètres l'entrée n'est plus qu'un mince rayon de lumière derrière vous, puis vous êtes plongé dans l'obscurité totale.

Après encore 6m, vous arrivez à une bifurcation, le tunnel se séparant vers le sud-est et vers l'ouest.

Les tunnels font 3 mètres de large et 3 mètres de haut. Les gobelins ont déplacé leurs opérations au deuxième niveau des mines, car il y a plus d'espace.

\*1 Bureau du contremaître : Lorsque vous poussez la porte, elle manque de s'effondrer sur ses gonds rouillés. Elle s'ouvre sur une pièce de 9 m x 6 m. Au centre se trouve un vieux bureau et des étagères longent les murs. Dans un coin, on aperçoit un gros tas de papiers déchetés, des meubles cassés et les restes d'un tapis déchiré.

Le tas dans le coin est un nid de rats géants. Quatre rats se trouvent actuellement dans le nid, et cinq autres rôdent autour du bureau. Si les personnages s'approchent du nid ou du bureau, les rats les attaqueront. À l'intérieur du nid, les rats ont amassé un certain nombre d'objets brillants : 200 pièces d'or, 1 petite améthyste (d'une valeur de 100 pièces d'or)

\*2 Salle de stockage : Il s'agit d'une ancienne salle de stockage pour les mineurs, dissimulée derrière une porte secrète. Si les personnages la découvrent, lisez ce qui suit

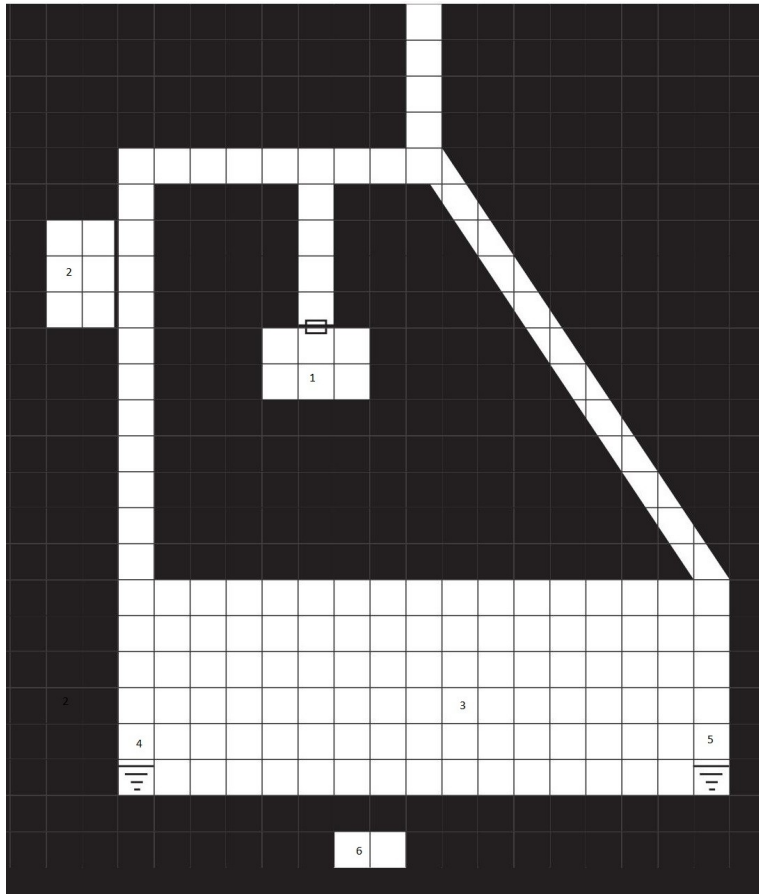
« Cette pièce poussiéreuse de 6m par 9m semble être un espace de stockage. » Il y a trois wagonnets de mine et plusieurs caisses en mauvais état le long des murs. Si les PJ fouillent les chariots et les boîtes, ils trouveront des fruits et du pain pourris, ainsi que cinq grosses pépites d'or (d'une valeur de 10 po chacune)

\* 3 Zone de chargement : Le tunnel débouche sur un grand espace ouvert, où le plafond semble se situer à 6 mètres au-dessus de votre tête. En arrivant dans cet espace ouvert, vous apercevez un cercle de lumière rougeâtre. Un cliquetis se fait entendre tandis que la lumière se rapproche. À mesure qu'elle s'approche, vous apercevez trois coléoptères d'environ 90 cm de long, chacun portant deux orbes lumineuses au-dessus de la tête et une au-dessous de l'abdomen

Trois scarabées de feu ont remonté des cavernes souterraines. Ils attaqueront les PJ. Quand un scarabée perd les trois quarts de ses points d'End, il explose, causant 1d6 points de dégâts de feu.

**\*4 et 5 Escaliers vers le niveau 2**

Un large escalier taillé dans la roche descend dans l'obscurité. L'escalier descend de 12 mètres jusqu'au deuxième niveau des mines. Trois gardes gobelins se tiennent au pied de chaque escalier. Si les PJ empruntent l'escalier en utilisant une source de lumière, il y a 5 chances sur 6 que les gardes les repèrent. S'ils n'utilisent pas de source lumineuse, mais ne se déplacent pas silencieusement, il y a 4 chances sur 6 qu'ils les remarquent et soient préparés. Chaque garde est armé d'une arbalète légère à six carreaux et d'une hache de guerre. Une fois le combat engagé avec les PJ, les gardes appelleront à l'aide et les deux gobelins de l'autre escalier arriveront en un round. Chaque garde possède entre 5 po et 10 pièces d'arg.



**\*6 L'ascenseur :** Vous voyez une vieille plateforme délabrée à laquelle il manque de nombreuses planches, avec des cordes tendues le long de poulies sur les côtés.

Cet ascenseur servait autrefois aux mineurs pour descendre dans les mines. Il est toujours fonctionnel, mais pas totalement sûr. Si les PJ tentent de l'utiliser, chaque personnage présent sur la plateforme doit effectuer un jet de Chance sous peine de voir les planches céder et de chuter à l'étage inférieur. Ce test doit être effectué tous les 3 mètres de déplacement de l'ascenseur vers le haut ou vers le bas. Les personnages doivent effectuer trois tests avant d'atteindre le fond.

**Description du niveau 2 des Mines :**

**\*7 Zone de chargement :** Une vaste zone creusée. Des wagonnets rouillés gisent près de l'ascenseur ; ils servaient autrefois au transport des pierres précieuses extraites des mines.

**\*8 La salle à manger :** En descendant le tunnel, vous apercevez une faible lueur verte. Vous pénétrez dans une pièce de 15 m x 15 m dont les murs sont recouverts d'algues luminescentes d'un vert éclatant. Des tables et des bancs en bois sont disposés dans la pièce, qui semble avoir autrefois servi de réfectoire aux mineurs. Des tunnels à l'est, à l'ouest et au sud permettent de sortir de cette pièce.

Les algues présentes sur les parois sont inoffensives ; on peut les gratter et les utiliser comme source de lumière. L'effet dure 12 heures.

**\*9 Caserne des Orques :**

Une épaisse porte en chêne se dresse devant vous. Les orques ne cherchent pas à se faire discrets. Si les PJ tendent l'oreille, il y a 3 chances sur 6 qu'ils les entendent derrière la porte. Des sacs de couchage sales jonchent le sol de cette pièce, et au centre se trouvent huit orques. Deux d'entre eux sont agenouillés, quelques pièces d'argent entre eux, tandis que l'un d'eux fait rouler des osselets. Les cinq autres sont debout et discutent du jeu.

Si les PJ entrent dans la pièce et attaquent les orques, il y a 3 chances sur 6 que les hobgobelins du couloir (pièce n° 10) les entendent et viennent enquêter. Il leur faudra 2 rounds pour arriver.

**\*10 Caserne des Hobgobelins :**

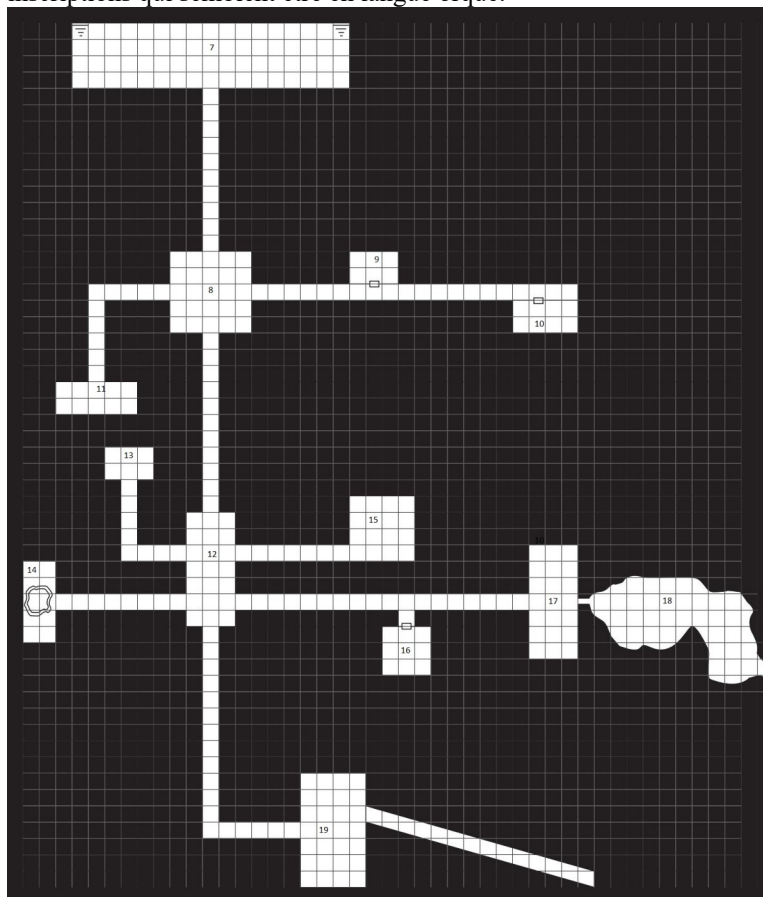
Une épaisse porte en chêne se dresse devant vous. Chaque hobgobelin est armé d'une épée large et porte 8 po. Ce sont ces hobgobelins qui viennent enquêter si les orques sont attaqués par les PJ. Cette pièce de 12 m x 6 m est tapissée de lits de camp sales ; quatre hobgobelins y sont assis et parlent dans leur langage guttural.

**\*11 La tanière du loup :**

Le tunnel s'ouvre sur une caverne de 9m par 6m remplie de paille, dans laquelle se tiennent 4 loups grondants. Ces loups ont été élevés et dressés par les hobgobelins. Ils attaquent instinctivement les PJ.

**\*12 Centre minier :**

Vous pénétrez dans une zone de 9 m x 21 m avec un plafond haut. Il semble s'agir d'une caverne naturelle découverte par les mineurs. Les parois sont recouvertes d'algues luminescentes similaires à celles rencontrées précédemment. On aperçoit au sol les anciennes voies ferrées empruntées par les chariots. Cinq tunnels partent de cette zone : deux à l'est, deux à l'ouest et un au sud. Des rails descendent dans les cinq tunnels. Les deux tunnels situés sur la paroi ouest et celui sur la paroi sud-est sont recouverts de panneaux portant des inscriptions qui semblent être en langue orque.



Il s'agissait du centre d'exploitation minière. Les mineurs découvrirent que cette caverne regorgeait de minerais précieux et commencèrent à

creuser dans toutes les directions. Si l'un des joueurs sait lire l'orque, le panneau indique : « Attention, n'y allez pas. »

#### \*13 Nid de Chauves souris géantes :

Le tunnel est recouvert des mêmes algues que la caverne. On peut observer des creux sur les parois, vestiges d'anciennes veines de minerais précieux. Après une douzaine de mètres, le tunnel bifurque brusquement vers le nord. Une douzaine de mètres plus loin, il débouche sur une petite caverne naturelle. Le sol et le plafond sont ornés de stalactites et de stalagmites. Au centre de la pièce gît le corps en décomposition avancée de ce qui semble avoir été un orque.

La pièce abrite un petit nid de chauves-souris dans une crevasse du mur est. Ce sont elles qui ont tué l'orque, et lorsque les joueurs entreront dans la pièce, elles sentiront la présence d'une proie et attaqueront.

Dans le nid se trouvent plusieurs objets brillants qui ont été collectés : 16 pa, deux petites émeraudes brutes (d'une valeur de 100 po chacune) et une bague en argent. Il s'agit de la Bague d'Aristor (permet à son porteur de toucher une créature nécessitant une arme magique pour être blessée).

#### \*14 La fosse des morts :

Le tunnel recouvert d'algues mène à une grande salle qui semble avoir été creusée, contrairement à la salle principale qui paraissait naturelle. Au centre de la pièce se trouve une grande fosse. En regardant au fond de cette fosse de 6 m x 6 m, on aperçoit deux squelettes enfouis sous des cailloux et du sable. Un troisième squelette est enterré jusqu'à la taille, le torse dépassant et la tête gisant à côté. Une échelle permet de descendre.

Cinq zombies sont enfouis juste sous la surface de la fosse. Si les PJ y pénètrent, ils se redresseront et les attaqueront. Si les PJ remontent l'échelle, les zombies ne pourront pas les suivre ; ils se heurteront à l'échelle et la feront tomber. Si les PJ examinent le squelette enterré jusqu'à la taille, ils trouveront, juste sous la surface, une petite bourse contenant deux pépites d'or (15 po chacune)

#### \*15 Salle de stockage :

En descendant le couloir recouvert d'algues, vous entendez des cris gutturaux venant de plus loin et le claquement distinct d'un fouet. Il s'agit d'un entrepôt utilisé par les hobgobelins pour leur butin. Un hobgoblin et quatre orques s'y trouvent. Le hobgoblin donne des ordres à voix haute tandis que les orques déplacent de gros tonneaux. Le hobgoblin possède une épée, un fouet et 3 pièces d'or. Chaque orque possède une épée courte et 6 P, arg.

Il y a trois caisses et trois tonneaux dans la pièce. Il y a aussi un tas de peaux d'animaux dans le coin. 10 peaux d'animaux tannées (d'une valeur de 5 po chacune).

Caisse 1 contient 10 tapis roulés de belle facture (d'une valeur de 4 po chacun)

Caisse 2 : contient 6 armures de cuir neuves et 6 épées courtes neuves.

Caisse 3 : contient de la poterie décorée (10 pièces d'une valeur de 5 po chacune).

Tonneau 1 contient du pain (20 miches valant 1 pièce chacune)

Tonneau 2 contient de la viande séchée (pour 4 semaines de nourriture pour 3 personnes)

Tonneau 3 contient une bière à l'odeur nauséabonde (50 litres)

\*16 Chambre des mineurs : Une vieille porte en bois tient à peine sur ses gonds. À l'intérieur, on découvre ce qui était autrefois un dortoir. De vieux lits de camp pourris et divers ustensiles de cuisine jonchent le sol. Un vieux coffre se trouve au pied d'un des lits.

Le coffre contient de vieux vêtements et un livre. Ce livre est le journal d'un mineur. Il contient des entrées éparées, principalement sur les mines et le minerai trouvé chaque jour. On y trouve aussi des

plaintes contre ses collègues mineurs. La dernière entrée se lit comme suit :

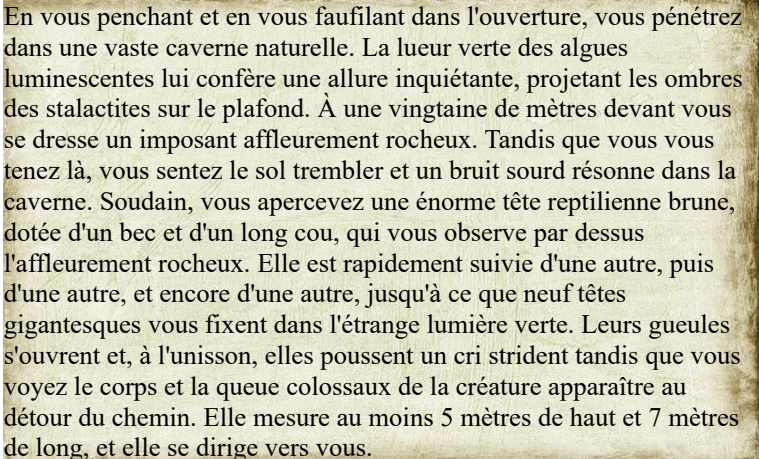
« La dernière section que nous avons défrichée dans toutes les directions nous a permis de découvrir plus de minerai que nous n'en avons vu dans les mines depuis dix ans. Aujourd'hui, sur la paroi est, nous avons trouvé la plus grosse pépite d'or que j'aie jamais vue. Elle devait peser au moins 11 kilos. Tout le monde est impatient d'être à demain. Cela fait longtemps que nous n'avons pas vu d'or ici, car il n'y avait que du charbon et du minerai de fer impur. Le contremaître a dit que demain, toute l'équipe se concentrera sur la paroi est. Si nous avons de la chance, nous repartirons tous riches. »

#### \*17 Fin de la mine :

Vous sortez du tunnel et vous retrouvez dans une grande salle creusée de 21 mètres de large. En observant les parois marquées par le temps, vous entendez un léger cliquetis au-dessus de vous.

Il s'agit de la pièce mentionnée dans le journal du mineur. Le cliquetis provient d'une araignée cavernicole géante qui a élu domicile au-dessus de la porte. Elle a dû percevoir les vibrations à l'approche des visiteurs et s'apprête à leur sauter dessus. Cette araignée mesure 1,20 m de long et possède un exosquelette rigide, mais elle n'est pas venimeuse. Sur la paroi est de la mine, on aperçoit un trou irrégulier d'environ 1,20 m de haut et 90 cm de large. En regardant à travers, on a l'impression que le trou débouche sur une caverne naturelle.

#### \*18 Le Repaire de l'Hydre :



En vous penchant et en vous faufiletant dans l'ouverture, vous pénétrez dans une vaste caverne naturelle. La lueur verte des algues lumineuses lui confère une allure inquiétante, projetant les ombres des stalactites sur le plafond. À une vingtaine de mètres devant vous se dresse un imposant affleurement rocheux. Tandis que vous vous tenez là, vous sentez le sol trembler et un bruit sourd résonne dans la caverne. Soudain, vous apercevez une énorme tête reptilienne brune, dotée d'un bec et d'un long cou, qui vous observe par dessus l'affleurement rocheux. Elle est rapidement suivie d'une autre, puis d'une autre, et encore d'une autre, jusqu'à ce que neuf têtes gigantesques vous fixent dans l'étrange lumière verte. Leurs gueules s'ouvrent et, à l'unisson, elles poussent un cri strident tandis que vous voyez le corps et la queue colossaux de la créature apparaître au détour du chemin. Elle mesure au moins 5 mètres de haut et 7 mètres de long, et elle se dirige vers vous.

Voilà pourquoi la mine a été abandonnée. Les mineurs ont percé le trou menant à l'antre de l'hydre. Le corps et la tête de l'Hydre sont bien trop gros pour passer par l'ouverture ; si les PJ retournent en courant par là, ils auront le temps de fuir avant l'arrivée de l'hydre.

L'hydre a amassé une belle quantité de trésors auprès de ceux qui se sont aventurés par hasard dans son antre au fil des ans 800 pièces d'or 200 pièces d'argent

On y trouve les restes squelettiques d'un homme (enfin, presque) dont la cape est complètement décomposée, mais l'armure de cuir qu'il portait semble intacte, et l'épée qu'il tient dans sa main est exempte de rouille et de corrosion. Il porte également un pendentif serti de pierres précieuses qui a besoin d'être poli, un pendentif en argent serti de petits rubis (d'une valeur de 100 po)

#### \*19 Le repaire de Balgor :

En descendant ce couloir recouvert d'algues, vous apercevez un virage serré vers l'est. Au bout du couloir, au coin, des hobgobelins gardent une porte en fer. Si les PJ sont prudents et qu'un éclaireur les précède, les gardes ne les remarqueront pas. Si les PJ tentent d'attirer les hobgobelins, ces derniers viendront vérifier d'où viennent les bruits suspects. Si les PJ parviennent à tuer ou à maîtriser les gobelins sans les attaquer directement devant la porte, les occupants de la pièce ne s'apercevront pas de leur présence et vous devrez suivre le scénario A ci-dessous. Si les PJ engagent le combat avec les gobelins devant la

porte, les occupants de la pièce seront avertis et vous devrez suivre le scénario B . Chaque hobgobelin possède une lance et 2 pièces d'or.

#### Scénario A :

Lorsque vous poussez la lourde porte en fer vous voyez deux grands gobelins qui discutent. Un des gobelins tient en laisse un loup gigantesque qui bave et grogne à votre entrée. Trois orques se tiennent à proximité. Plusieurs caisses en bois sont appuyées contre le mur, et au centre se trouve une table rudimentaire. Sur un côté de la table repose une grande caisse sur laquelle est posé un coussin moelleux.

Voici Balgor, son lieutenant et son loup-garou. Le lieutenant lâchera immédiatement le loup, qui chargera les PJ tandis qu'il dégaine son épée. Balgor, armé d'un bouclier et d'une hache de guerre, engagera également le combat. Après un round, les deux gardes postés dans le couloir secret entreront dans la pièce et attaqueront les PJ. Chaque orque possède une épée courte et 3 pièces d'or.

Le lieutenant possède une longue épée, un bouclier et 15 pièces d'or. Balgor est un grand hobgobelin très puissant (+1 aux dégâts). Il porte un bouclier et une hache de guerre magique qu'Istan lui a offert en guise de pot-de-vin. Il possède 20 po et 20 pa dans une bourse à sa ceinture. Chacun des 2 gardes a une lance et une arbalète légère avec 6 carreaux et 2 po.

#### Scénario B :

Après avoir vaincu les gardes, vous poussez la lourde porte en fer. Trois hobgobelins, deux orques et un grand loup menaçant vous accueillent. Au bruit de l'attaque contre les gardes, Balgor aura fui par le passage secret et aura envoyé les 2 gardes dans la pièce. Balgor aura emporté sa hache, mais laissé le reste de son butin dans la caisse surmontée d'un coussin. Une fois la bataille terminée, Balgor aura disparu et sera en route pour sa tribu.

Les caisses contiennent des provisions supplémentaires, du pain, de la viande séchée et des petits fûts de bière infecte. Il y aura également 2 bouteilles de vin correct (d'une valeur de 3 po chacune). La caisse avec l'oreiller dessus est la réserve personnelle de Balgor, elle contient : 150 po, 200 pa, 6 potions (4 élixirs merveilleux d'istan, 2 élixirs d'anti poison d'istan)

On trouve également un mot qui dit : « Voici les potions et la hache magique que je vous ai promises. » Vous trouverez également une carte menant à la maison du mage. N'oubliez pas qu'il ne révélera pas facilement l'emplacement de sa cachette magique ! Ce message a été envoyé par Istan, concluant ainsi son accord avec Balgor. On ne verra aucune trace d'Idion.

#### Conclusion :

Suite à votre enquête , que les PJ retournent d'abord au chalet d'Idion ou simplement à Crocheroc, ils n'auront trouvé aucune information sur l'endroit où se trouve Idion. Lorsqu'ils arriveront enfin à l'auberge du mouton à cinq pattes, ils verront ce qui suit.

En entrant dans la taverne, vous apercevez le visage familier de Korec. Il vous regarde en souriant d'un air édenté. Assis au bar, un homme en robe grise, arborant une longue moustache en guidon et un crâne dégarni, est assis à côté de lui. Le chef de la milice est assis près de lui et Lora sourit en tenant son...bras

« Ce sont ceux dont je te parlais », dit Korec.

L'homme se lève et tend la main : « Bonjour. Je suis Idion. » Désolé pour tout ce remue-ménage.

Idion n'a pas été enlevé par les hobgobelins comme on le craignait. En fait, il n'est même pas encore rentré chez lui et ignore que sa maison a été vandalisée. Il devait se rendre à Salamonis et pensait n'être absent que quelques jours, mais son séjour a finalement duré plusieurs semaines.

Si les héros montrent au chef de la milice le mot qu'ils ont trouvé, il arrêtera Istan en disant : « Je vais devoir faire appel à un magistrat, mais je l'enfermerai dans la prison de la ville en attendant. »

Korec paiera 50 po à chacun des PJ et demandera à sa serveuse d'aller chercher « sa meilleure marchandise ». Il leur offrira du vin de feu nain : « Il a plus de cent ans. » Si les PJ boivent, ils doivent effectuer un test d'Endurance sous peine d'être ivres morts et de s'évanouir en quelques heures.

Si Istan est arrêté, il crochêtera la serrure pendant la nuit et s'échappera, se dirigeant vers les collines où il sait que se trouve le repaire des hobgobelins. S'il n'est pas arrêté, il fuira tout de même la ville cette nuit-là, soupçonnant qu'il pourrait être arrêté plus tard.

**PNJ :**

Idion

Idion est un homme d'un certain âge, dégarni et portant une longue moustache en guidon. Ses cheveux ont blanchi avec l'âge et il a un sourire avenant et désarmant. Idion est un homme affable, mais il apprécie sa solitude, raison pour laquelle il s'est installé dans la cabane au fond de la forêt. Il voue une grande passion aux potions et aime en concocter. Jusqu'à présent, sa potion de guérison est sa seule réussite et il en est très fier.

Korec

Korec a les dents tordues et une longue cicatrice qui lui barre le visage. Korec est un peu bourru et très soucieux de ses origines. Il s'offusque si on le qualifie d'orque.

Talon

Talon est un homme grand et beau, aux cheveux bruns courts et aux yeux bruns. Talon est aimable avec tous ceux qu'il rencontre, mais il est très attaché au respect de la loi et de l'ordre et prend son travail très au sérieux.

Istan

Un homme d'âge mûr, petit et mince, aux cheveux noirs et gras et au nez pointu et tombant. Istan est un magicien raté. Plus jeune, il a fréquenté l'école de magie de Yore, mais il a été renvoyé car il passait plus de temps à voler ses camarades qu'à étudier. Il est très jaloux d'Idion et pense que ce dernier s'est mis à fabriquer des potions uniquement pour nuire à son commerce. Il est paranoïaque et se méfie de tout le monde, persuadé que chacun cherche à lui nuire ou à lui voler ses formules.