

# DUNGEONS & DRAGONS

## Un Nouveau Départ



une forteresse abandonnée d'une époque passée cachée dans les limites boisées à l'ouest du bois de l'Es Gourde.

Les Pjs peuvent facilement localiser le site. Il sert en fait de base aux pillards, mais la plupart d'entre eux sont dispersés dans la région. Ceux qui restent là ne sont que quelques prêtres, un garde et quelques morts-vivants commandés par les prêtres.

Si les aventuriers parviennent à vaincre ces adversaires, ils peuvent apprendre le but secret derrière le raid sur Boremium, et gagner un indice quant à l'emplacement d'un trésor fabuleux caché quelque part dans le royaume...

### Pour le Mj

Les pillards sont des adeptes du dieu du mal Asmodée, et ce culte bien que prédominant dans son royaume d'origine se développe aussi rapidement dans le Val de Nentir. Il est maintenant assez puissant pour fournir des prêtres et des hommes pour piller les villages locaux.

### CREDITS

Rédaction/traduction/adaptation 4.0:  
Relecture et correction:  
Conception graphique:

Baron.Zéro  
Freya Haukursdottr  
Wizards of the Coast, Pinterest

Ces raids sont encouragés par le souverain du royaume de Sarthel. Récemment, Vor Rukoth a engagé ses propres attaques contre le sud du Val et les troupes frontalières du Val ont été concentrées dans des positions sur la frontière sud-est.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

**D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.**

Le roi du Sarthel sait que le Vor Rukoth de par son histoire commune avec la sienne fait un territoire parfait à manipuler en sous main et trouve facile de manipuler les prêtres déchus d'Asmodée qui le contrôlent plus ou moins pour parvenir à ses propres fins.

Avoir des pillards tieflings de Vor Rukoth menaçant le Val est une raison suffisante pour que le seigneur protecteur de Cascadonne et le baron Stockmer de Sylvesgourde amassent des troupes sur la frontière sud-est. Les prêtres de Vor Rukoth vont bien sur protester de leur innocence, feignant d'ignorer ces raids et escarmouches mais cela pourra donner au Sarthel un avantage supplémentaire pour annexer le Val de Nentir en entrant par le sud-ouest.

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des livres de règles suivants de D&D: les Manuels des Joueurs, le Guide du Maître et les Bestiaires. Bien évidemment cette aventure est destinée aux seuls yeux du Mj. Si vous avez l'intention de jouer un personnage dans cette aventure, ne lisez pas au-delà de ce point!

### Préparatifs:

### Synopsis :

Les aventuriers se rencontrent pour la première fois dans le petit village rural de Boremium. Cette communauté est située au sud du Val de Nentir, sur la piste loin au sud de Marchelune, près de la région connue sous le nom de Dédale des Trolls. Le village se trouve au point où la piste de Marchelune rejoint celle jusqu'à la frontière de Therund, près du pont sur la rivière Nentir.

Des rumeurs courent à Boremium et ses citoyens sont mécontents. La plupart des garnisons frontalières ont été massacrées et la frontière est menacée. Par conséquent le Val souffre, comme des monstres une fois de plus descendent des montagnes proches et reprennent leurs vieilles habitudes de pillages.

Tandis que les personnages font connaissance et recueillent des informations auprès des gens du pays, un raid de pillards balaie Boremium! Un mélange d'humains, de gobelins et de morts-vivants traverse le village, brûlant les bâtiments, tuant des innocents et fournissant aux héros un avant-goût du combat réel. Car suite à l'intervention des aventuriers, les pillards se retirent rapidement vers le bois au sud des collines d'Ogrepoing.

Les pjs ont la possibilité de s'aventurer dans la forêt, à la recherche du camp de base des pillards et recueillir des informations à leur sujet pour le gouvernement impérial.

Ils pourront également découvrir ds informations concernant



### Le village de Boremium :

Boremium n'était jamais qu'un simple village, mais jusqu'à récemment, il était assez prospère. Les terres agricoles de la région sont fertiles; la forêt au sud est une bonne source de bois d'œuvre et les collines d'Ogrepoing permettent une activité minière considérable malgré la présence de plusieurs clans de géants des collines.

L'emplacement de Boremium près du seul sentier majeur et du pont sur la rivière Nentir en ont fait un centre pour l'industrie et le commerce. La carte suivante montre le centre du village, les quartiers qui servent de résidence aux négociants de tous bords est une villa en pierre dans le style méditerranéen. Les autres bâtiments sont en bois, y compris une arène vestige de l'empire de Nerath, qui n'est rien de plus qu'un champ plat entouré de gradins et d'un mur en bois.



Le marché se tient dans une grande grange en bois, ouverte des deux côtés. Elle est divisée en stalles qui sont louées par les commerçants désirant vendre leurs marchandises. La carte montre peu de commerces individuels où les pjs pourraient se fournir en matériel. Les prix sont seulement légèrement au-dessus de la moyenne, mais la sélection des marchandises est limitée.

Avec l'augmentation des raids sur les groupes de travail par les gobelins, bandits, ogres et autres créatures féroces les habitants quittent la région. Comme la main-d'œuvre diminue, tout le commerce duquel dépend le village a tendance à diminuer en ce moment.

### Impliquer le groupe :

Lorsque l'aventure commence les personnages se trouvent dans la taverne de Boremium. C'est le crépuscule et nous sommes au début d'été. Par chance les personnages se trouvent assis les uns près des autres et les conversations entre eux devraient surgir naturellement. Chacun d'entre eux explique pourquoi il est à Boremium en ce moment. Si certains joueurs ont des difficultés à inventer une histoire crédible, voici quelques suggestions:

1. Les personnages de classe martiale ont entendu des rumeurs de problèmes dans le Val de Nentir. Il est de notoriété publique que des troupes de garnison ont été enlevées, et repositionnées au sud de la forêt de l'Esgourde pour contrer des attaques sur la frontière avec le Vor Rukoth. Les activités des gobelins, des ogres et autres monstres ont incité les jeunes guerriers indépendants, désireux de prouver leur courage et soucieux de gagner une ou deux pièces à se rendre dans la région.

2. Un ou plusieurs sorciers ont entendu un conte (bien que faux) que le fabuleux livre de sorts du troisième plus grand magicien de l'ancien empire de la savane dorée se trouverait dans une ruine quelque part près de ce petit village. Comment est-il arrivé ici est un mystère enfoui dans les limbes de l'histoire.

3. Des voleurs ont entendu dire que l'extraction de minerai de fer a diminué dans les collines d'Ogrepoing, les mineurs seraient attirés par de nouvelles occasions bien plus précieuses. La découverte éventuelle d'or ou d'argent et le manque de présence militaire dans la région devrait être plus que suffisante pour attirer des voleurs.

4. Les prêtres ont erré dans la région, attirés ici par des rêves étranges, ou tout simplement ayant ressenti un «appel» vers cette région, où il y a une augmentation de la souffrance en raison de l'activité du mal.

Lorsque les personnages seront devenus un peu plus familiers ou si l'un d'eux en demande plus sur leur environnement immédiat donnez leur une brève description du village (ils l'ont vu sur leur chemin) et allez à la Rencontre 1.

### Rencontres :

#### 1-A l'auberge

L'auberge dans laquelle vous êtes assis présente des signes de prospérité. Elle est assez encombrée, bien que la plupart des clients boivent et mangent légèrement. L'aubergiste, un homme mince à la mine pincée semble flotter entre la cuisine et la salle principale demandant constamment aux clients si tout va bien, et ce qu'il peut leur apporter. Les plats, autrefois de bonne facture sont maintenant ébréchés et fissurés. En tout, il y a une trentaine de clients.

Un gros homme richement vêtu se trouve près de la grande table sur le mur ouest, jouissant du feu et la protection de ses quatre gardes du corps humains. C'est Balakas, l'administrateur local, qui n'en rapporte qu'à la maire de Marchelune Kéléne Dhoram.

La majorité des clients sont des agriculteurs locaux. Deux nains sont

assis parmi un groupe de mineurs humains; ils profitent d'un bref repos dans le village.

Un homme est assis seul à la table la plus proche du mur est. Il porte un manteau brun clair sur une chemise de lin blanc, des culottes brunes et de simples bottes molles. C'est Arnaulf, un prêtre de Pelor. Arnaulf n'est pas aussi fanatique que d'autres membres de son ordre. Arnaulf refuse poliment mais fermement le contact avec quiconque s'approche de lui.

Les personnages qui écoutent les conversations autour d'eux ou qui en engagent une avec les gens du pays peuvent apprendre les rumeurs suivantes. Leur véracité est indiquée après le texte.

1-Des gobelins, des hobgobelins, des ogres et autres créatures non identifiables effectuent des raids sur ces frontières du Val. De nombreux ouvriers ont quitté les mines pour d'autres travaux moins dangereux au nord, et les opérations sont ralenties. (Vrai)

2-Le commerce du bois d'œuvre a ralenti, même raison. (Vrai)

3-Un dragon énorme a été vu haut dans le ciel nocturne il y a pas plus d'une semaine. Il se dirigeait vers la Marche de Pierre. (Absolument faux)

4-Un trappeur fou est revenu des profondeurs des bois il y a une semaine. Il a dit que quelque rituel hideux se déroulait parmi les ruines d'une vieille forteresse dans la forêt à l'ouest du village. (Partiellement vrai, il y a là une vieille forteresse, mais pas de rituel.)

5-Les affaires dans le village sont ralenties. (Vrai)

6-On dit que les ruines de cette ancienne forteresse contiennent un trésor fabuleux, mais aucun de ceux qui connaissent l'existence de ce site ne l'a jamais trouvé. (Faux.)

L'atmosphère générale dans l'auberge est amicale envers les étrangers – même de la part de Balakas. Ce village voit passer beaucoup de voyageurs et marchands et ce serait contre les intérêts de la population locale qu'ils ne soient pas traités avec un minimum de courtoisie.

Lorsque les aventuriers se sentent un peu plus à l'aise passez à la Rencontre 2.

### 2- Pillards !

Soudain, un tonnerre de sabots se fait entendre et quelques secondes plus tard, un mélange guttural de hurlements et de cris se font entendre en ce début de soirée. La porte d'entrée de l'auberge s'écrase bruyamment au sol et un homme criant comme un fou fixe tout le monde, une lame sanglante dans une main et un flacon d'huile dans l'autre!

Un raid frappe la ville. Les pillards sont divisés en trois groupes:

#### Groupe A

Adeptes noirs du Cercle de Fer (3): Page 73 du bestiaire du Val de Nentir

Brigands du Cercle de Fer (4): Page 74 du bestiaire du Val de Nentir

Squelettes décrépits (12): Page 248 du Bestiaire Vol 1

Charognes zombies (4): Page 274 du Bestiaire Vol 1

Les 3 adeptes et les 4 brigands sont montés sur des chevaux légers. Les chevaux eux-mêmes n'attaquent pas sauf s'ils sont acculés.



Son principal souci est de ne pas être repéré comme un prêtre de Pelor par les adeptes d'Asmodée. En dernier recours et pour se protéger, il tentera de repousser les morts-vivants avec ses pouvoirs.

Arnaulf: Prêtre niv 1 FOR 11, DEX 9, CON 10, INT 11, SAG 13, CHA 9.

Les héros peuvent prendre les mesures qu'ils désirent. Cependant, avec tout le monde qui tente de s'échapper, ils devront soit attaquer les villageois en fuite pour s'ouvrir un chemin pour eux-mêmes, ou se tourner face aux pillards. S'ils peuvent se frayer un chemin à l'extérieur, ils peuvent bien être amenés à combattre avec d'autres groupes de bandits.

Au total, le raid ne durera que 15 assauts. Si les pillards n'ont pas été mis en fuite avant cela ils quitteront d'eux même le village. Les bandits quitteront le village en direction de l'ouest, vers les bois.

Tout prisonnier goblin capturé par les héros seront heureux de parler en échange de sa vie, ou d'une chance raisonnable qu'il soit épargné. Les gobelins en savent peu, sinon que leur petite bande a été envoyée depuis les collines par le chef de leur village pour aider lors du raid. Ils sont venus principalement pour la promesse de butin qu'ils pourraient prendre, ce qui au final ne représente pas grand chose. Les fanatiques humains ou Eran Talor'Za préfèrent mourir plutôt que de donner toute information.

Les gobelins ont en moyenne 8 pièces d'argent sur eux. Aucun des autres pillards ne portent de valeur.

### 3-Après le raid

Ce qui se passe après le raid dépend en grande partie de ce que les joueurs ont fait. S'ils ont combattus, ils seront recherchés par Balakas dès que les combats auront pris fin. Ce dernier a désormais un grave problème sur les bras. Il ne peut pas envoyer de troupes pour poursuivre les pillards car il n'en a plus. D'autre part, son échec va affaiblir le prestige du gouvernement (et le sien) aux yeux des villageois.

Des plaintes pourraient être transmises jusqu'à Marchelune voir plus loin et il pourrait se faire remplacer dans ses fonctions. La solution de Balakas réside dans les aventuriers. Il a besoin d'information sur les bandits et peut-être de quelques prisonniers. Si les Pjs acceptent de lui fournir cela, il les récompensera grassement. Balakas offre l'équivalent de 500 P.Arg pour l'ensemble du groupe (il peut être amené à négocier jusqu'à 1000 si les Pjs réussissent un test de Diplomatie DD14). Il s'agit d'une somme forfaitaire pour le groupe, pas pour chaque personnage!

Balakas suggère même que les brigands devraient avoir des trésors cachés dans leur cachette, probablement dans les ruines de la forêt. Tout villageois peut donner des indications générales sur les ruines. Si les aventuriers n'essaient pas de combattre les bandits, ou se comportent d'une autre façon tout aussi honteuse, Balakas annoncera publiquement la récompense qu'il compte offrir en échange d'informations et de prisonniers. Les personnages peuvent alors se porter volontaires pour le travail.

Arnaulf viendra voir les Pjs peu de temps après les combats. Si certains ont été blessés il offrira une potion de guérison et les exhortera à accepter l'offre de Balakas. Si la potion de guérison n'est pas utilisée après le raid il la laissera de toute façon au groupe pourvu qu'ils entreprennent la mission de Balakas.

### Groupe B

Le groupe B se compose de 20 Brigands du Cercle de Fer (comme ci-dessus).

### Groupe C

Coupe-jarret gobelins (20): Page 137 du Bestiaire Vol 1

Le chef du raid se nomme Eran Talor'Za, un diable de goudron : Page 75 du Bestiaire du Val (Tar Devil Harrier)

Il est monté sur un cheval léger au regard fou et chevauche entre les Groupe B et C. La tâche du groupe A est de mettre le feu à l'auberge et aux écuries, tuant quelques personnes et hasard avant de se retirer.

La tâche du groupe B est de mettre le feu à des commerces et de couvrir la retraite des deux autres groupes.

La tâche du Groupe C est de mettre le feu à l'arène locale et d'abattre les villageois.

Le groupe B entre dans le village en criant, seulement après que les groupes A et C étaient déjà au cœur de la ville et en position de frapper. Lorsque la rencontre commence pour les aventuriers, l'un des fanatiques du groupe A a défoncé la porte de l'auberge. Il a l'intention de lancer son huile enflammée, de sortir et de rejoindre les adeptes qui attendent juste à l'extérieur de l'auberge avec 8 squelettes et les 4 zombies. Aussitôt que l'homme se retire, les adeptes dirigent les morts-vivants vers l'intérieur pour abattre tout ceux qu'ils peuvent atteindre. Si possible un des adeptes entrera dans l'auberge pour les soutenir. Pendant ce temps, un autre entre avec 4 squelettes en brisant une fenêtre des chambres arrières et progresse dans le couloir, tuant les clients qui s'y trouvent.

Le reste des brigands du Groupe A reste devant le bâtiment et aide les adeptes à s'échapper si besoin est. Ni eux ni personne d'autre ne se soucie de ce qui arrive aux squelettes et aux zombies. Pendant que l'attaque sur l'auberge a lieu, les groupes B et C atteignent simultanément leurs objectifs.

Le groupe B doit couvrir le retrait, en particulier des gobelins, qui sont à pied. Des clients de l'auberge, tous paniqueront et tenteront de s'échapper, à l'exception d'Arnaulf. La plupart courent à l'étage, essayant soit d'atteindre le toit, voir même de sauter par une fenêtre.

Arnaulf tentera de se déplacer en sécurité et, en même temps, observera avec attention les actions de tout le monde.



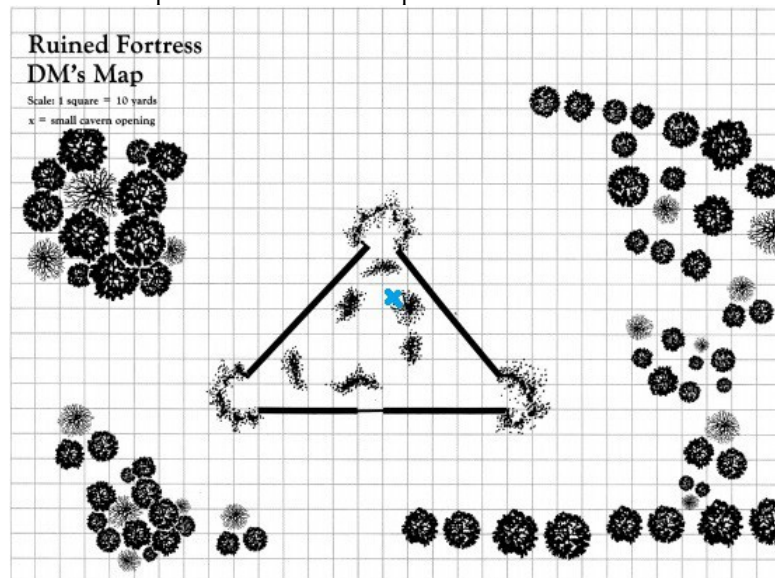


A l'ouest du village, le terrain s'élève en une série de collines basses avec des affleurements rocheux se terminant par plusieurs crêtes élevées. Pendant plusieurs centaines de mètres, la forêt est quelque peu clairsemée, défrichée par les bûcherons. Toutefois, à une distance d'environ 600 à 800 mètres, la forêt devient beaucoup plus dense, le sous-bois est beaucoup plus épais. Les ruines se trouvent à moins de deux kilomètres du village et aucune rencontre ne devrait se produire pendant le voyage. Les pillards ont laissé un chemin qui n'est pas trop difficile à suivre.

### 5-Les pillards d'Eran Talor-Za

Quand ils ont plongé dans les bois, les survivants de la bande d'Eran se sont divisés en deux groupes. Les adeptes, les gobelins et les morts-vivants restant restent dans les ruines, les fanatiques les ont accompagnés avant de continuer leur route vers le sud. Eran leur a laissé les chevaux.

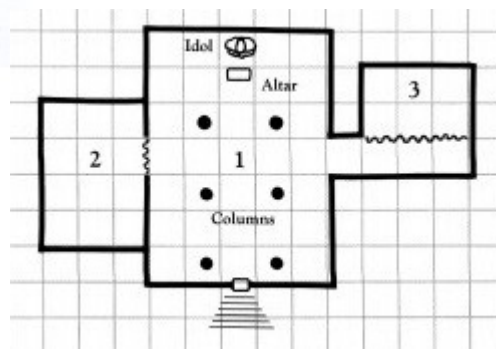
À moins que les Pjs n'aient suivi les pillards (difficile, car ils n'ont probablement pas de chevaux) seuls les survivants gobelins, morts-vivants et adeptes seront aux ruines quand ils arriveront.



En examinant la forteresse, ils pourront constater que le terme "ruines" s'applique parfaitement. Cette grande forteresse construite du temps de Nerath tient à peine debout. La forteresse était autrefois une construction de pierre de forme triangulaire. Une structure de 12m de haut et 100 mètres de long de chaque côté. Chaque coin du triangle était une haute tour avec des créneaux. Maintenant, les tours et la plupart des murs ne sont que des tas de cailloux. La végétation a envahi l'intérieur de la ruine. Par endroits, il semble que la terre elle-même est déterminée à détruire l'ancienne structure.

Si les Pjs fouillent soigneusement les ruines, ils découvrent à l'endroit marqué d'une croix une petite ouverture de caverne. Elle est si petite que les humains ou les personnages plus imposants doivent ramper pour avancer. Le passage descend très progressivement, mais après environ 6m il s'ouvre sur un escalier de pierre.

L'escalier est de construction récente, construit dans les 10 dernières années. Tous les personnages nains du groupe devrait être en mesure de savoir cela. Au pied de l'escalier se dressent deux grandes portes recouvertes de plaques de bronze. Les portes sont extrêmement lourdes, mais pas verrouillées. Derrière les portes se trouve le premier temple d'Asmodée jamais construit dans cette région.



#### 1-Salle du temple principal:

Dès que les portes s'ouvrent, les héros sont confrontés à tous les morts-vivants restant du raid sur Boremium. Eran les a placés ici comme sentinelles silencieuses. Leurs instructions sont simples: ils doivent attaquer n'importe qui ou tout ce qui tente d'entrer. Ils ne peuvent pas être surpris, puisqu'ils n'ont rien d'autre à faire que de regarder que les portes s'ouvrent. Si les aventuriers ont réussi à détruire tous les morts-vivants du raid, la chambre est vide quand ils entrent. (C'est une juste récompense pour un travail bien fait.)

La salle du temple principal n'est pas encore terminée. Les murs sont en pierre nue, dépourvus de décoration. Cependant, à l'extrémité de la salle se trouve une statue d'Asmodée. Les prêtres le reconnaîtront immédiatement. Un autel se trouve devant la statue, mais est parfaitement propre, car il n'a pas encore été utilisé pour les rites sanglants du culte.

Trois tours après que les héros ouvrent les portes, ou le premier tour après la mort des morts-vivants, des cris de rage s'échappent de la zone 2. De derrière le rideau de soie bleue un féral émerge, une énorme hache serrée dans ses mains. Il ne perd pas de temps à charger les guerriers cherchant plutôt à massacrer les jeteurs de sorts en premier.

Ce féral est un ancien combattant d'arène récemment converti au culte d'Asmodée.

Féral griffe-effilée : Page 115 du Bestiaire Vol 1

Lorsque le féral attaque, tout adepte survivant ainsi qu'Eran entrent dans la bataille. Comme tous ces PNJ sont des disciples fanatiques, ils se battent à mort.

#### 2-Quartiers des prêtres:

Cette grande salle contient peu d'objets d'intérêt. Il y a quatre lits pour les trois adeptes et le féral, des coffres contenant des vêtements et le trésor combiné des pillards ce qui ne représente que 87 Pièces d'argent.

#### 3-Quartiers d'Eran:

Ce sont les quartiers inachevés du 'souverain sacrificateur' du temple, utilisé par Eran. Les personnages peuvent trouver un lit, plusieurs vêtements de rechange et un sac contenant 600 P.arg. Il y a aussi une petite lettre posée sur une table avec une plume et de l'encre.

Le texte est le suivant :

Mon cher Fils dans la foi Eran Talor-Za:

Vos efforts au nom de nos amis du Sarthel sont bien connus et Asmodée vous récompensera généreusement! Et, je pense qu'il le fera une fois votre travail au Val de Nentir achevé. Rendez moi alors visite. J'ai obtenu des informations concernant une grande découverte dans les monts Aubeforge, et je vous permettrai de prendre part à une



petite expédition que j'y planifie.

Que les malédictions d'Asmodée soient avec vous.

Lord Vhennyk

## 6-Fin

La découverte de la lettre de Lord Vhennyk met fin à l'aventure. A partir de là le Mj peut développer sa campagne de plusieurs façons.

1-Les problèmes persistant dans la région de nombreuses aventures pourraient prendre place ici, comme simplement nettoyer la zone, étant donné le manque de troupes impériales.

2-Les Pjs font leur rapport à Balakas. Ce qu'ils disent (ou pas) pourrait créer la base de relations intéressantes maintenant et dans l'avenir.

3-Ce temple nouvellement construit n'est évidemment pas encore fini. Eran n'est pas assez puissant pour l'avoir construit, alors qui l'a fait? Quels autres plans ce prêtre avait-t-il pour cette région?

4-Qu'en est-il de l'expédition de Lord Vhennyk?

