

La grotte de Pierrechandelle

Les PJ se connaissent et se reposent dans une auberge. Au cours d'une dispute (mauvais regard, accusation de tricherie), les PJ se bagarrent avec des gens du coin. Après les avoir mis en fuite, ils sont informés qu'ils doivent rembourser les dégâts sous peine d'aller en prison et risquent des poursuites pour s'être battus.

Un serviteur d'un mage, présent dans la taverne, leur propose alors de les tirer de ce mauvais pas. Son maître, un mage plongé dans des recherches, a besoin d'un ingrédient rare. Si les PJ le trouvent, il y aura une récompense en or, et c'est l'occasion rêvée de se faire oublier.

L'ingrédient se trouve au terme d'un donjon (grottes naturelles, troll des cavernes), atteint au terme d'un voyage (embuscade de kobolds). Lors de leur aventure, les PJ découvrent que cet ingrédient entre dans très peu de sortilèges, dont le principal est l'invocation d'un dragon. Ils ont alors le choix, au dernier moment, de refuser de donner l'ingrédient, ce qui entraîne un combat final contre le mage.

Acte 1: du grabuge à Sombrelune

Les PJ se reposent dans une taverne d'un village du sordide val de Sombrelune, une région sauvage de l'Andoran. Après un dur labeur, ou une première aventure réussie, ils ont passé la soirée à se restaurer. Les humeurs s'échauffent parmi les clients, et suite à une parole malheureuse, ou une accusation de tricherie aux cartes, les tables se renversent et les PJ se retrouvent au combat avec 3-4 gredins, en combattant à mains nues.

On peut imaginer une partie de cartes:

Un des client convie un ou les PJ à une partie de cartes. Si un ou des PJ gagnent (tests INT **DD 12**), le client les accuse de tricherie et cherchera la bagarre; s'ils perdent, le client réclamera de l'or pour avoir gagné, et cherchera la bagarre.

Ivrogne x3 / x4

Init +0 ; Sens Perception -1

DÉFENSE

CA 12

pv 6

Réf +0, Vig +7, Vol -1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps mains nues, +3 (1d4+1) temporaires

Qu'ils soient victorieux ou non, les PJ ne perdent pas de pv (ce n'est qu'une bagarre de taverne). Néanmoins, les ennuis commencent: le tavernier, un humain avec du sang orc dans les veines, met fin au pugilat d'un hurlement. Il menace les PJ de leur envoyer la garde s'ils ne paient pas pour les dégâts engendrés, sans compter la peine encourue pour une bagarre. Alors que les PJ sont en mauvaise posture, un inconnu, présent dans la taverne mais discret jusqu'ici, se propose de payer pour les PJ. Il leur tient ce discours:

“Je vous ai observé et doit vous faire part de mon admiration. Je suis Vilicus Fabregor, assistant du mage Astaron. Si je vous ai sorti de ce mauvais pas, c'est que je pense que nous pouvons trouver un terrain d'entente. Mon maître est à la recherche d'un ingrédient

difficile à trouver pour ses recherches, et vous me paraissez compétents. Vous conviendrez que vous gagnerez à vous faire oublier quelque temps, et mon maître est disposé à récompenser richement quiconque lui apportera ces fameux ingrédients.”

Les PJ devraient logiquement tenter d'en savoir plus sur cette mission. Il s'agit de récupérer des champignons lumineux des grottes de Pierrechandelle, dans le val de Sombrelune, à deux jours de marche d'ici. Le mage Astaron attendra les PJ à la taverne pour leur remettre leur récompense (de quoi les appâter, 200 po). Les champignons lumineux se trouvent au plus profond des cavernes; Astaron ne peut y aller lui-même car il est accaparé par ses recherches. Les PJ sont sans argent, et devront y aller avec leurs propres possessions actuelles, et peuvent se mettre en chemin tout de suite (de nuit), ou attendre le lendemain matin.

Acte 2: sur la route de Pierrechandelle

Les PJ se mettent en route dans cette région sauvage et dangereuse. La marche n'est pas difficile, le val de Sombrelune est une vaste vallée entre deux chaînes de montagnes. Néanmoins, les PJ entendent parfois, dans des fourrés ou des hautes herbes, des bruissements, qui les accompagnent tout au long de leur trajet (**perception DD 17** pour apercevoir de petites créatures au visage reptilien ou draconique); il n'y a pas de sentiers, aussi les PJ se fient aux indications données par Vilicus Fabregor.

Alors que le jour arrive à sa fin et que la lumière décroît, les PJ s'engagent dans une passe étroite, aux parois rocheuses (**survie DD 12** pour remarquer que les rochers sont instables). Le soleil couchant se situe dans l'axe de cette passe étroite et colore les environs de magnifiques teintes dorées. Soudain, une voix retentit:

“Un peu ssstupidés de ss'aventurer sssur des sssentiers sssinueux et sssuspects! Sssaisissez-les!”

Une petite créature, juchée sur un loup, coiffée d'un crâne portant des bois de cerf, brandit un grand os garni de plumes à l'attention de créatures semblables. Des kobolds encerclent les PJ et les ont pris en embuscade!

Kobold x6

Humanoïde (reptilien) de taille P, LM

Init +1 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15

pv 5

Réf +1, Vig +2, Vol -1

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps lance, +1 (1d6-1)

Distance fronde, +3 (1d3-1)

Chaman Kobold

Humanoïde (reptilien) de taille P, LM

Init +1 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +5

DÉFENSE

CA 13

pv 5

Réf +1, Vig +2, Vol -1

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps massue en os, +1 (1d6-1)

Sorts: Flamme en boule, +4 (1d4+1 de feu sur un jet d'attaque de sort)

Loup

Animal de taille M, N

Init +2 ; Sens odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 12

pv 13

Réf +5, Vig +5, Vol +1

ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

Corps à corps morsure, +2 (1d6+1 et [croc-en-jambe](#))

Une fois les kobolds terrassés, les PJ peuvent fouiller les cadavres, et y trouvent:

- trois portions de soins mineures (1d8 de pv restaurés)
- une baguette de télékinésie (projette un objet vers un ennemi pour 1d6 de dégâts, déstabilise un ennemi comme dans une manoeuvre de combat), trois charges restantes
- un anneau de protection (+1 CA)
- des torches (si les PJ n'en ont pas)
- un lot de dagues de lanciers (x3, 1d4 perforant; mod DEX +3 pour le mod de jet)

Franchir la rivière sauvage

Le chemin indiqué par Vilicus imposait de franchir la rivière sauvage au pont de l'écume. Malheureusement, arrivés au pont, les PJ constatent que celui-ci a été emporté par les flots! La rivière sauvage porte bien son nom, un cours d'eau large (environ 12m) et tempétueux, un débit capable d'emporter un cheval. A cet endroit, des rochers pointent au-dessus de l'eau, sur lesquels était appuyé le pont de bois. Il faudra alors franchir la rivière, d'une façon ou d'une autre.

Les PJ peuvent:

- Sauter sur les pierres pour tenter de passer de l'autre côté (Acrobatie **DD 18**, risque de chute dans le cours d'eau)
- Placer un tronc d'arbre en travers du cours d'eau, préalablement coupé, pour tenter de traverser (Acrobatie **DD 12**, mais lors du passage du dernier PJ, le tronc se déplace, et il doit réussir un test Acrobatie **DD 18** pour se maintenir et rattrapper l'autre rive, sinon il tombe à l'eau, se cogne contre les rochers, et finit sa course dans le filet d'un ermite nain, et pêcheur, le vieux Gârak). Le nain dispose d'une cabane, et proposera le gîte et le couvert aux PJ (en tentant de les empoisonner avec un somnifère, Jet de sauvegarde Vigueur **DD 18** ; Durée maximum 4 h ; **Stade 1** inconscient avec test CON **DD 18** pour se réveiller (1 round) **Stade 2** inconscient sans test de Perception pour se réveiller (1d4 h, si test vigueur raté). Les PJ se font voler leur argent et quelques consommables, voire la dague de clan si un nain est présent.

Le Vieux Gârak

Humanoïde de taille M, NM

Init +2 ; Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 15

pv 25

Réf +4, Vig +3, Vol +0

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps Marteau, +4 (1d6+2)

Loot: marteau, feu grégois x3, potion de soin mineure x3, parchemin de boule de feu

- Chercher un passage à gué: plus bas dans la vallée, un passage à gué est gardé par un Ogre. A moitié intelligent, il fait payer le passage quelques PO par PJ. Il a l'air très menaçant, mais est à portée des PJ

Le gué de l'Ogre

Un peu en contrebas de la rivière sauvage, les flots deviennent moins impétueux, et la rivière moins profonde. Les PJ arrivent en vue d'un passage à gué. Devant celui-ci, un ogre est assis sur un gros rocher, d'environ 2m de haut. Si les PJ veulent passer, l'Ogre les interpelle:

"Halte! C'est 15 PO pour passer"

Il porte une armure de mailles noires, un casque et il porte un hache à doubles lames. Les PJ peuvent tenter de marchander, négocier (diplomatie **DD 15**), et le tarif diminue de moitié. Néanmoins, il indique ensuite que c'est le tarif par personne!

Les PJ peuvent continuer de tenter de négocier, ou de s'en prendre directement à l'Ogre.

L'ogre Bildubigdil

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init -1 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 14

pv 30

Réf +0, Vig +6, Vol +3

ATTAQUE

VD 9 m (6 c) (12 m (8 c) base)

Corps à corps Hache d'arme, +5 (1d6+1)

Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c)

Les PJ peuvent monter leur camp pour la nuit. Ils mangent et se reposent, et se posent probablement la question du tour de garde. Ils récupèrent 1+ mod CON de pv. La nuit est étrangement calme.

Un appel à l'aide

Le PJ ayant le moins interagi fait un rêve, dans lequel il voit le fantôme d'un homme, le visage ensanglanté, qui l'enjoint à le venger des créatures qui l'ont tué, dans la grotte de Pierrechandelle. Le fantôme semble sourd aux questions du PJ, et ne fait qu'insister plus encore de délivrer la grotte de Pierrechandelle du mal qui l'occupe.

Acte 3: la grotte de Pierrechandelle

1: le cadavre de l'aventurier

En fin d'après-midi, les PJ parviennent en fin de journée aux abords de la grotte de Pierrechandelle. S'ils souhaitent se reposer avant d'affronter la grotte, ils gagnent à nouveau 1+ mod CON, mais ils sont alors attaqués durant leur sommeil! Si un PJ était de garde, le MJ fait pour lui un test de perception **DD 15**. S'il est réussi, les PJ sont alertés. S'il est raté, les PJ sont pris au dépourvu pour tout le combat (-1 CA).

Strige

Créature magique de taille TP, N

Init +4 ; Sens odorat, vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 16

pv 5

Réf +6, Vig +2, Vol +1

ATTAQUE

VD 3 m (2 c), vol 12 m (8 c) (moyenne)

Corps à corps contact +7 (fixation)

Espace 75 cm (1/2 c) ; Allonge 0 m (0 c)

Attaques spéciales absorption de sang

Absorption de sang (Ext) A la fin de son tour, si la strige est attachée à un ennemi, elle suce son sang et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Une fois qu'elle a absorbé 4 points de Constitution, elle se détache et s'éloigne pour digérer son repas. Si la victime meurt avant que la strige ne soit rassasiée, elle se détache et cherche une nouvelle cible.

Le lendemain (ou une fois arrivés), les PJ découvrent l'entrée de la grotte de Pierrechandelle. L'entrée est une ouverture naturelle percée dans la roche, et s'enfonçant rapidement dans les profondeurs des contreforts du val de Sombrelune. L'entrée est assez imposante, presque 4m de hauteur, mais ses abords sont garnis de petites pierres blanchâtres enfoncées dans la terre. Lorsque les PJ regardent d'un peu plus près, il se rendent compte qu'il s'agit en fait d'ossements. Tous ne proviennent peut-être pas d'humains ou de races conscientes, mais certains os sont de belle taille.

La grotte ne s'enfonce pas tout de suite dans les profondeurs, elle est d'abord au même niveau que l'entrée, laissant passer quelques lueurs. Les parois sont mouillées, suintant de l'humidité de la montagne. Après quelques dizaines de mètres dans le couloir sombre, les PJ sont contraints d'allumer des torches, ou de lancer un sort de lumière pour s'éclairer. C'est en mettant un peu plus de clarté dans le corridor rocheux que les PJ distinguent le cadavre putréfié de ce qu'il semble avoir été un être humain. L'humidité naturelle a depuis longtemps fait pourrir les tissus du malheureux. Difficile d'estimer la date de sa mort...

Néanmoins, son sac abrite quelques maigres ressources: des torches moisies, une potion émettant une faible lueur qu'un adepte de la magie identifie comme une foudre en fiole, et un cahier relié en cuir, probablement les notes du malheureux. Il s'agit en effet de son journal: l'homme était un explorateur, décidé à cartographier tout l'Andoran. Talentueux, au service de personnages prestigieux, il voulut laisser son nom dans la postérité, en explorant la grotte de Pierrechandelle afin de lui donner son nom.

Visiblement, tout ne s'est pas passé comme prévu... Mais la lecture est interrompue par des hurlements sinistres, que l'un des PJ identifie comme des gobelins...

2: la tanière des gobelins

Dans le noir, des hurlements retentissent... Il était trop beau que personne ne vienne gâcher cette cueillette aux champignons. Alors que l'obscurité s'estompe, de petites torches sont allumées qui éclairent petit à petit, et dévoilent des dizaines de têtes de gobelins, armés jusqu'aux dents. Tout à coup, 6 gobelins, dont deux marchent sur des tonneaux qu'ils font ainsi rouler, chargent les PJ sous les cris de leurs congénères.

Gobelin montés x2

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +6 ; Sens [vision dans le noir](#) 18 m (12 c) ; [Perception](#) -1

DÉFENSE

CA 16

pv 6

Réf +2, Vig +3, Vol -1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps lance en pierre, +2 (1d4)

Gobelin pyromane

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +6 ; Sens [vision dans le noir](#) 18 m (12 c) ; [Perception](#) -1

DÉFENSE

CA 14

pv 4

Réf +2, Vig +3, Vol -1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps dague en pierre, +2 (1d4)

Bombe explosive allumée en bouche

Gobelin x3

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +6 ; Sens [vision dans le noir](#) 18 m (12 c) ; [Perception](#) -1

DÉFENSE

CA 16

pv 6

Réf +2, Vig +3, Vol -1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps hache en pierre, +2 (1d4)

Les PJ parviennent à les repousser, mais c'est alors des dizaines de gobelins qui s'apprêtent à fondre sur les PJ, et la plupart se trouvent dans le dos des PJ, leur coupant toute retraite!! Sur leur

gauche, un tunnel s'enfonce dans les profondeurs. Cela semble être la seule issue étant donné que les gobelins encerclent presque les PJ.

Les PJ doivent courir dans un corridor rocheux, faiblement éclairé, alors qu'ils sont poursuivis par les gobelins. Des cris retentissent derrière eux, alors qu'ils tentent d'éviter de tomber (Athlétisme **DD 15** ou DEX **DD 12** pour éviter de perdre 1 pv en tombant).

La situation semble désespérée alors qu'aucune issue ne se profile à l'horizon, quand soudain, les PJ remarquent quelque chose. Les cris ont cessé, les gobelins ne les poursuivent plus.

3: l'antre du troll

Les PJ se sont réfugiés dans une caverne haute et ont (apparemment) semé les gobelins qui ont préféré rebrousser chemin. La grotte empeste mais laisse apparaître une espèce d'autel central, un simple cube de pierre de 1.50 m de hauteur, 4m de longueur et 2m de largeur. Les PJ y trouvent **le reste du journal de l'aventurier**. S'ils le lisent, ils comprennent deux choses: les champignons lumineux se trouvent au fond de la grotte, là où semblent être les PJ.

Enfin, l'aventurier écrit, dans les dernières lignes, qu'il regrette de ne pas s'être mieux renseigné sur la grotte, car au fond de la cave la plus profonde se cache un troll des cavernes, qui rend extrêmement dangereuse la recherche des champignons! Les PJ comprennent alors mieux pourquoi les gobelins ont subitement abandonné leur poursuite.

La caverne est très vaste, mais parsemée de **stalactites et de stalagmites**, qui rendent l'espace obstrué, mais les stalactites peuvent aussi servir d'armes...

Le troll est sensible au feu et sera ébloui par des torches (pour le savoir: test survie **DD 15**).

Troll

Init +2 ; Sens **odorat**, **vision dans le noir** 18 m (12 c), **vision nocturne** ; **Perception** +8

DÉFENSE

CA 17

pv 30 (régénération si le corps n'est pas brûlé ou aspergé d'acide)

Réf +4, Vig +7, Vol +3

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps morsure, 2 griffes +5 (1d8+3)

Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c)

Attaques spéciales **éventration** (2 griffes, 1d6+7)

Les PJ peuvent récupérer les dents du troll, qui entrent dans la composition de potions, et pourront en tirer un bon prix.

Enfin, une fois le troll abattu, les PJ remarquent un passage dans la roche, en hauteur, qui déverse un petit filet d'eau: ça pourrait être un passage vers l'extérieur, et éviter de repasser devant les gobelins? Sur un test d'acrobatie **DD 12**, un PJ peut passer et lancer une corde à ses coéquipiers.

Une fois sortis de la grotte, **le PJ en possession du journal de l'aventurier est pris d'une envie de lire les dernières pages**, et découvre ainsi le reste du travail décrit dans l'ouvrage.

En bon homme de terrain, l'explorateur ne manque pas de noter que l'intérêt principal de la grotte est qu'elle dispose des conditions extrêmement précises pour permettre la pousse des très rares champignons lumineux. Cette variété n'a pourtant que peu d'utilité, *hormis pour des rituels*

innommables de sacrifices humains par des cultistes de Lamashtu ou de sectes plus sombres encore... Ces derniers mots font frémir les PJ les plus dévots ou simplement ceux d'alignement bon.

Visiblement, le mage Astaron a un objectif des plus sombres derrière l'innocente mission confiée par les PJ. Dans leurs têtes, les questions se bousculent, se demandant même si finalement ce mage existe bien, ou alors s'est-il présenté sous les traits de son serviteur afin de ne pas pouvoir être inquiété?

Epilogue: confrontation avec Astaron

Le trajet de retour ne pose pas de soucis aux PJ. S'ils dorment deux fois, ils regagnent 2+2x mod CON pv. En retournant au village, les PJ trouvent Astaron qui les attend sous le chêne centenaire. C'est un homme d'âge mûr, à la robe usée bien que de bonne facture. Son crâne dégarni est caché par un couvre-chef à large bord. Il accueille les PJ chaleureusement:

“Chers amis, je vous souhaite un bon retour en terres civilisées. Je me présente, Astaron, mage formé à l'académie de Korvosa. Mon émissaire Vilicus ne s'est guère trompé sur vos talents, et si vous m'apportez ce que je convoite, il ira de soi que tout travail mérite salaire, et un généreux salaire.”

Astaron est sur le point d'offrir aux PJ une somme de 200 po à se partager, plus un anneau d'invisibilité mineur (invisibilité une fois par jour pendant 10 secondes). Mais la scène peut être pleine de tension si les PJ rechignent à donner les champignons: Astaron ne donnera la récompense qu'une fois en possession du sac. Les PJ peuvent aussi chercher à le tromper, mais ils subiront la colère du mage (combat). Enfin, les PJ peuvent refuser de donner les champignons au mage, voire les détruire auparavant et se retrouver sans récompense, mais avec une nouvelle quête: celle d'empêcher le mage de poursuivre ses projets.

Astaron

Humanoïde de taille M, N

Init +1 ; Sens Perception +6

DÉFENSE

CA 13

pv 30

Réf +3, Vig +3, Vol +6

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps dague, +2 (1d4)

A distance dague, +3 (1d4)

sorts de magicien préparés:

2^e – *Arme spirituelle* (invoque une épée de dégâts 1d8, +3, qui attaque d'elle même, disparition sur dissipation de magie, si plantée dans un tronc ou si mort du lanceur), flèche d'acide (DD 16, 2d4 + 2d4 au round suivant)

1^{er} – *couleurs dansantes* (DD 15, cécité et étourdissement pendant 1d4 round), convocation de monstres (convoque 1d4 loups)

0 (à volonté) – *projectile magique x2 (2d4)*

Loup

Animal de taille M, N

Init +2 ; Sens odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 12

pv 13

Réf +5, Vig +5, Vol +1

ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

Corps à corps morsure, +2 (1d6+1 et *croc-en-jambe*)