

**La forteresse  
de  
Sanctepierre**



## Préambule

- Quand ? La compagnie peut entreprendre cette quête à n'importe quel moment à partir de 2946.
- Où ? L'aventure débute dans la citadelle de Sanctepierre, à mi-chemin entre l'orée de la forêt et la demeure de Béorn.
- Quoi ? Les personnages, attachés aux hommes des bois ou à Béorn sont chargés de maintenir l'ordre dans les terres à l'est de la forêt noire. Valter un seigneur de guerre venu du sud va rencontrer Béorn dans la citadelle pour des pourparlers. Les héros sont chargés de veiller à la bonne tenue de cette entrevue et à la sécurité de Béorn, protecteur de ces terres.
- Qui ? Valter le sanguinaire, Béorn le changeforme.

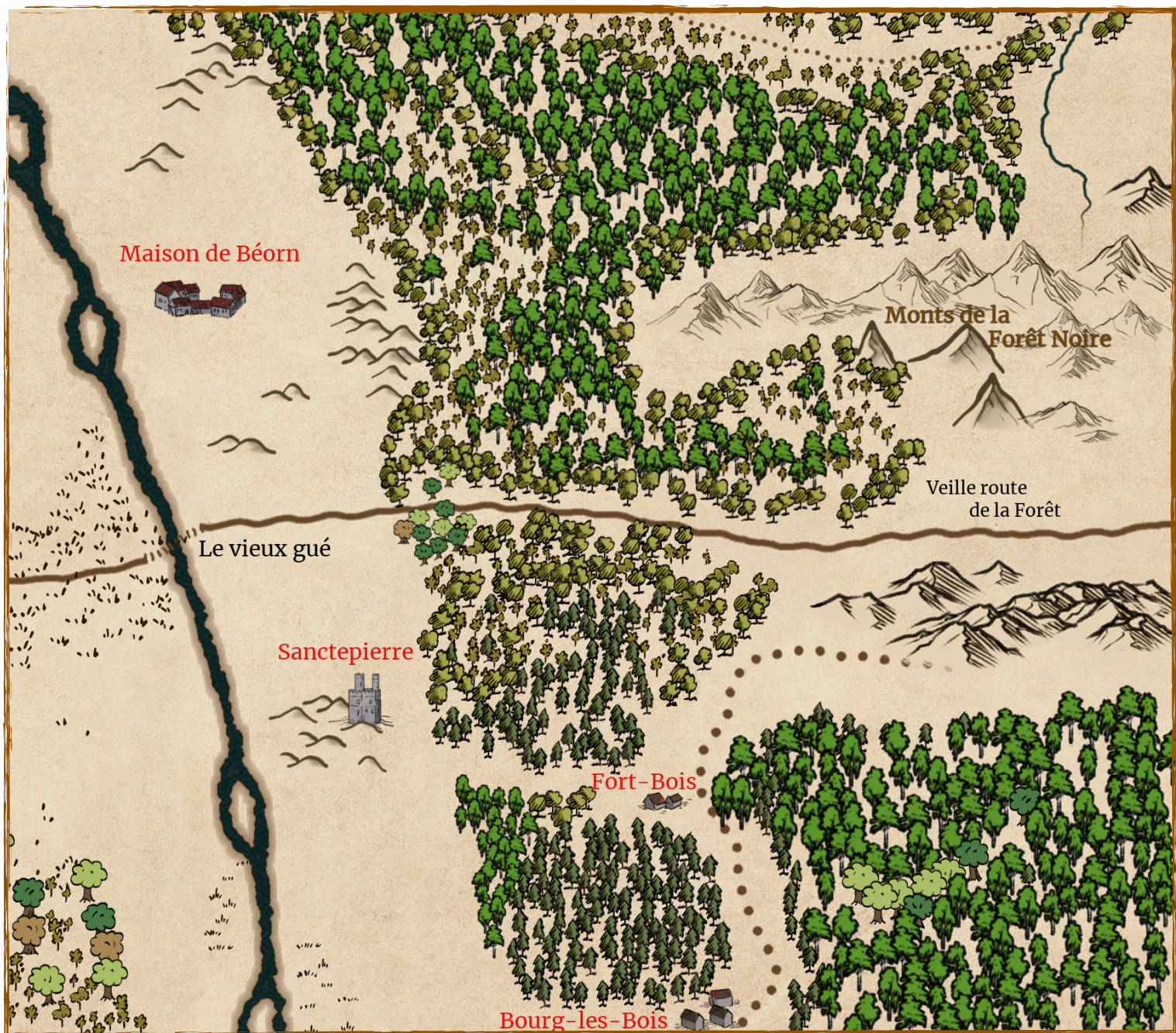
Ce scénario a été écrit pour donner suite à "Fratricide et mauvaises nouvelles" que l'on trouve dans le supplément "Contes et légendes des terres sauvages". Valter est un seigneur de guerre venu du sud pour se tailler un domaine dans les terres peu peuplées à l'ouest de la Forêt Noire. Lui et sa troupe sèment la pagaille dans les communautés de pêcheurs et de paysans à la frontière sud des terres béornides. Au prix d'une petite introduction où les compagnons entendent parler d'un seigneur de guerre nommée Valter le sanguinaire qui venant du sud s'est emparé de la localité de Pierregué ce scénario est jouable sans avoir joué "Fratricide et mauvaises nouvelles".

## Le fond de l'histoire

Valter est un chef de guerre charismatique qui sait se montrer séduisant et éloquent mais pour lui, seule la force et le désir ont de la valeur. Dans ce scénario Valter est la tête de pont des armées du Mordor qui au travers de sa troupe viennent tester les défenses des Terres Sauvages. Pour cela il est accompagné d'un nécromant mineur qui lui sert essentiellement pour communiquer avec son seigneur qui attends dans l'ombre à l'est. Les pouvoirs obscurs du sorcier se résument à animer des têtes momifiées qui servent de focus de communication à Valter et son maître. La présence de ses têtes momifiées sur les esprits les plus faibles ont cependant le pouvoir de faire remonter leurs plus grandes peurs et de les entrainer dans de sombres délires.

Les espions de Valter ont entendu que dans la forteresse de Sanctepierre se trouvait un objet de grand pouvoir, le seigneur de guerre et le sorcier

rêvent de mettre la main sur cet objet voir de s'emparer de la forteresse pour en faire leur camp principal et le cœur de leur nouveau royaume. A cette fin Valter a proposé à Béorn, celui qu'il prend pour un petit seigneur local, des pourparlers de paix dans cette citadelle neutre occupée par les hommes des bois.



# Phase d'Aventure

## 1ère partie - La Patrouille

Que les aventuriers soient liés aux hommes des bois, à Béorn ou qu'ils soient indépendant ils ont été missionnés pour assister les hommes de la forteresse de Sanctepierre à sécuriser la région. A peine arrivés à la forteresse ils doivent porter secours à l'une des patrouilles pris dans les rets d'un sortilège.

## 2ème partie - Sur le pied de guerre

De retour à la citadelle les aventuriers sont interrogés sur leur patrouille. Grimald le commandant alerté par les rapports de ses éclaireurs prend des dispositions pour préparer au mieux ses hommes. Les personnages sont mis à contribution pour entraîner les jeunes recrues et préparer la citadelle.

## 3ème partie - Les seigneurs entrent en scène

Grimald, le commandant de Sanctepierre, averti ses hommes que le nouveau seigneur de Pierregué est attendu dans la soirée, un certain Valter, un chef de guerre venant du sud à la tête d'une troupe de vétérans bien équipés. Il refuse cependant de dévoiler pourquoi il donne le gîte à cet homme.

Plus tard dans la soirée c'est Béorn et ses hommes qui se présentent, visiblement une entrevue secrète a été organisée entre le protecteur des Terres Sauvages et le seigneur de guerre du sud.

## 4ème partie - Une nuit agitée

Alors que tout le monde regagne ses pénates les choses sérieuses commencent. L'alarme est donnée dans la cour, deux bâtiments sont en feu et des intrus sont sur les murailles, la porte du donjon où se trouve Béorn est fermée de l'intérieur, des sentinelles retrouvées mortes dans le donjon... une belle pagaille qui devrait donner l'occasion aux personnages de faire preuve d'initiative et de donner le meilleur d'eux-mêmes.

Epaulés par les hommes des bois et la troupe de Béorn nos héros devraient réussir à ramener le calme dans la forteresse. Valter et ses hommes se sont évanouis, à l'évidence le chef de guerre n'était pas là pour trouver un compromis et sa présence dans la région n'annonce rien de bon.

## Première Partie - La Patrouille

### La forteresse

A leur arrivée en fin de matinée, les compagnons rencontrent Odéric, le jeune intendant de la forteresse qui les accueille au mieux. La forteresse a clairement connu des jours meilleurs, une vingtaine de jeunes hommes des bois composent la garnison et semblent bien insuffisant pour résister à une attaque organisée. Si certains des personnages sont des hommes des bois ils ont probablement passé une année de leur jeunesse entre ces murailles et côtoyé Grimald et Evermud.

Dans la cour, sous l'œil attentif du capitaine Evermud, six jeunes hommes et femmes des bois préparent leurs montures pour une patrouille. Les jeunes recrues semblent disciplinées et motivées mais leur inexpérience saute aux yeux des aventuriers. Alors qu'ils passent devant le groupe le regard du personnage **avec le score en Cœur le plus élevé** est attiré par l'une des recrues qui ne le quitte pas des yeux, des yeux noirs profonds, des yeux longs qui encadrent un visage à peine sorti de l'enfance et une expression de peur qu'il (ou elle) essaie de cacher en serrant les dents. Voyant son élève les bras ballant, Evermud l'interpelle "Cilderic qu'est-ce que tu attends ? Scelle ton cheval !"

Adossées à la muraille, de part et d'autre de la porte principale, des maisons de bois et de chaume accueillent une petite communauté de chasseur, d'agriculteurs et d'artisans béornides. Les enfants jouent dans la cour, s'occupent des volailles et se rendent utile de mille façons différentes : nettoyage, puisage de l'eau, ramassage de bois, etc.

Les montures des personnages sont prises en charge par les plus grand des enfants alors qu'Odéric les amènent à leurs chambres au deuxième étage. Puis Grimald les reçoit dans la pièce principale, il leur fait servir un gruau chaud à base de seigle et d'orge et prend le temps de discuter avec

eux. C'est un commandant compétence, pointilleux qui leur demandera des détails sur l'état des chemins, l'équipement des gens qu'ils ont croisé, les rumeurs qu'ils ont pu entendre et tous les détails qui peuvent être utile pour déceler une menace et se préparer à y répondre. Puis le commandant les remercie et les laisse finir leur repas.

## Le miroir de Balloïn

Au milieu de l'après-midi, alors que les personnages quittent ou regagnent leurs chambres ils passent devant un renforcement dans un couloir auquel ils n'avaient jusque là pas prêté attention. Le personnage avec le score le plus élevé en Cœur voit ses mouvements se ralentir, sa tête se tourne vers le mur, une immense dalle de granit, lisse comme un miroir dont le contour a été décoré par des artisans nains.

Dans la dalle il voit le patrouilleur qu'il avait remarqué tout à l'heure, une branche le frappe violemment à la tête alors qu'une flèche se fiche dans son flanc. La voix d'Evermud retentit "On est attaqué ! Pied à terre ! Derrière les arbres !", la vision se brouille et le miroir est à nouveau une dalle de granit. Ses compagnons n'ont rien remarqué.

Si les personnages ne se lancent pas d'eux-mêmes au secours des patrouilleurs, Grimald ou Odéric leur demandera de le faire. La patrouille devait suivre un chemin qui fait le tour de la citadelle en passant par quelques lieux stratégique, à cette heure elle devrait être sur le point de rentrer. Si l'attaque vient de se produire la patrouille ne devrait pas être loin.

Si les compagnons ne partent pas au secours des patrouilleurs c'est un **méfait** LdR p 230 + gain de deux points d'ombre. Evermud revient à la tombée de la nuit ayant perdu deux hommes et trois montures, l'ambiance dans la forteresse va devenir beaucoup plus pesante.

Si vous souhaitez éviter d'introduire trop rapidement du fantastique dans le scénario Grimald ou Odéric inquiet de ne pas voir la patrouille rentrer peuvent également missionner les compagnons pour aller à la recherche de la patrouille en suivant en sens inverse le chemin.

## L'embuscade

Alors qu'ils cavalent sur le chemin de la patrouille les aventuriers aperçoivent un cheval sans cavalier, l'animal est paniqué et se laissera difficilement calmer. Les aventuriers sont alors alertés par des cris dans les bois à l'ouest de la route. Un combat est en train de se dérouler. En entrant dans la forêt les personnages sont surpris par la faible lumière qui perce les frondaisons, la progression est rendue difficile par les ronces et le sol spongieux. Ils aperçoivent enfin les premiers patrouilleurs entre les arbres qui semblent mener un combat inégal, la plupart sont épuisés, adossés à des troncs et fouettent inutilement l'air de leurs armes. Demandez aux joueurs un **test de Corruption** (LdR p 153), en cas d'échec les personnages gagnent 1 point d'Ombre et sont sous l'emprise du sortilège du nécromant qui accompagne Valter car c'est bien de lui qu'il s'agit.

Valter a chargé le nécromant et quelques hommes de limiter le rayon d'action des patrouilles de la citadelle pour le laisser positionner ses hommes librement. Le nécromant utilise l'une de ses têtes momifiée pour instiller la peur et la folie dans le cœur de ses victimes. Il ne prendra pas le risque d'engager un combat frontal pour ne pas dévoiler l'origine de l'attaque.

Les compagnons qui échouent au test de Corruption entament un combat contre des ennemis qui se dissimulent dans les branches, ils prennent les branches qui les entourent pour des épées ennemis, frappent les troncs, s'épuisent à éviter des projectiles imaginaires, perdent quelques points de vie en chargeant des buissons épineux.

Après quelques passes d'arme, Evermud ou mieux un compagnon aperçoit une tête momifiée pendue à un arbre. Dès que la tête est décrochée la lumière se fait plus vive, les ombres se retirent et les illusions cessent. La patrouille est exténuée, des dizaines de branches ont été broyées autour d'eux, les buissons découpés, le sol retourné par les passes d'armes, sur tout les arbres des impacts d'arme. Peu à peu les patrouilleurs comprennent qu'ils ont été les jouets d'un sortilège, mais la fatigue est bien réelle, l'angoisse et la peur aussi. Evermud organise la retraite et aidé par les personnages tous regagnent la forteresse. Cilderic a réellement été atteint par une flèche, une flèche à l'empennage blanc et à la facture inconnue dans la région. Si les compagnons n'en prennent pas l'initiative Evermud récupère la tête momifiée pour l'étudier de retour dans la citadelle.

## Deuxième partie - Sur le pied de guerre

### Un commandant inquiet

Le commandant Grimald laisse aux compagnons l'initiative de leurs premières actions au retour à la forteresse, il observe le comportement de ses hommes et des personnages sans intervenir. Il est présent, rassure et félicite mais surtout il juge les capacités, les réactions et les paroles des uns et des autres et en meneur d'homme d'expérience note les qualités et les défauts après cette expérience stressante.

Lorsque le calme revient Grimald convoque Evermud, Odéric et les compagnons. Installé près de la grande cheminée Grimald invite ses lieutenants et les compagnons à prendre place près du feu sur des bancs pourvus de peau tannées. De jeunes adolescents béornides leur servent une bière épaisse et nourrissante dans des chopes de bois.

Le commandant semble fatigué, ses yeux noirs, éclairés par intermittence par les flammes sont pensifs, il attend plusieurs minutes avant de prendre la parole.

"Valter, le seigneur de guerre qui s'est emparé de Pierregué, bien au sud d'ici est attendu dans deux jours à la forteresse. Il mène une troupe de vétérans rompus à la guerre et je ne peux me permettre de lui refuser l'hospitalité qu'il demande. C'est un guerrier d'expérience et nul doute qu'il vienne également pour juger de notre force. A vous Evermud, Odéric et, s'adressant aux personnages, à vous compagnons de valeurs je vous demande de préparer nos hommes et la forteresse pour que cet étranger nous pense puissant et bien préparé.

La paix a duré longtemps et nous nous sommes trop peu aguerris, faites que nos hommes aient les traits tirés et le regard déterminé, que nos murailles semblent repousser chaque semaine des assauts gobelins, que les messagers aillent et viennent comme si nos alliés étaient nombreux. Faisons de cette forteresse une citadelle de guerre il nous reste deux jours, notre sécurité en dépend. Allez, allez vous reposer une longue journée vous attends demain. »



## La confession du patrouilleur

*La scène suivante a pour but de donner une âme à la forteresse, d'attirer à nouveau l'attention des compagnon sur le Miroir de Balloin, un objet magique dont les capacités se rapprochent des légendaires Palantirs certes bien plus imposant mais un objet magique fabriqué par les nains. En dehors d'attirer l'attention de Valter sur la forteresse cet objet n'a pas de rôle spécifique dans ce scénario mais c'est une amorce pour bien des aventures ultérieures et un appel du pied pour des joueurs créatifs qui pourraient l'utiliser de façon surprenante.*

Alors qu'ils regagnent leurs chambres les compagnons peuvent surprendre un des patrouilleurs de Grimald près du miroir plongé dans une étrange confession : "j'ai été lâche et faible dans cette patrouille, mais pour l'honneur de ma famille et de mon frère qui ne peut intégrer Sanctepierre je me vais me rattraper. Père je vous en fait le serment..." etc.

Si les compagnons interrogent le patrouilleur il expliquera que cette pierre, lorsqu'il parle avec franchise et à cœur ouvert lui fait parfois entendre les conseils de son père. Il explique que se sont les anciens patrouilleurs qui lui ont expliqué que lorsque l'on se confie devant la pierre elle nous permet de communiquer avec une personne avec qui on est très proche. Il comprend que cela paraisse difficile à croire mais parler au miroir l'apaise et renforce sa volonté.

## A marche forcée !

Il reste donc deux jours à nos compagnons pour faire de la forteresse une citadelle sur le pied de guerre. Récompensez toutes les initiatives, facilitez la vie de vos joueurs, Odéric est capable de mobiliser des ressources impressionnantes en quelques heures et les habitants de la région ne demandent qu'à se mobiliser pour ce symbole de leur fierté.

Dès l'aube une rumeur se répand dans la forteresse, Valter à la tête d'une centaine de guerrier sera demain aux portes de la forteresse. Il a mis le sud du pays à feu et à sang et ses intentions ne sont probablement pas amicales.

Alors que nos héros sont dans la cour leur attention est attirée par un remue-ménage, un jeune garçon semble être au prise avec trois poules furieuses qui semblent vouloir l'énucléer. Les premiers signes de la folie induite par la tête momifiée apparaissent.

Parmi les actions possibles les compagnons peuvent : entrainer les archers, renforcer la porte, planter des pieux dans les douves sèches qui entourent les remparts, débroussailler le terrain autours des remparts, mobiliser un village proche pour en faire des figurants, fabriquer des armes factices, etc.

## **Troisième partie - Les seigneurs entrent en scène**

### **L'arrivé de Valter**

Le lendemain, alors que le jour commence à faiblir une quinzaine de cavaliers s'approchent de la citadelle, tout le monde se réfugie à l'intérieur. Valter et ses guerriers s'arrêtent à quelques mètres de la porte et mettent pied à terre Grimald accompagné d'Evermud et éventuellement des compagnons sortent.

Valter se montre amical, charmant, de bonne grâce il est même prêt à entrer accompagné uniquement de deux compagnons désarmés dans la citadelle. Le cas échéant il fera remarquer que la méfiance de ses hôtes n'est pas une marque de confiance très prononcée mais il se pliera de bonne grâce à toutes les demandes raisonnables.

Le repas du soir se passe bien, Valter semble vouloir montrer patte blanche aux Hommes des Bois, se présentant comme le chef de guerriers décidés à troquer leur passé violent contre une vie civile paisible.

Un observateur attentif remarquera cependant que le vieux guerriers ne peut s'empêcher de jauger les hommes, les armes et les défenses de la forteresse. Une fois à l'intérieur du donjon il fouille du regard les coins sombres de la pièce il semble évident qu'il cherche quelque chose.

## L'arrivée de Béorn

Alors que nos héros se préparent pour la nuit un cor retenti sur les remparts, les gardes ont repéré une dizaine de cavaliers en approche. Béorn à la tête de la colonne est reconnu à la porte, Grimald ordonne de laisser entrer la troupe.

L'intendant Odéric accueille le changeur de peau et l'installe dans la grande salle du rez-de-chaussée pour une collation. Béorn s'installe face à Valter qui ne semble pas étonné de son arrivée.

## L'entrevue

A l'évidence l'entrevue était préparée. Béorn laisse parler le vieux guerrier, il veut savoir ce que cet homme à la tête d'une troupe non négligeable vient faire sur son territoire. Valter reste courtois et explique que son passé violent est un vieux souvenir et que lui et ses hommes cherchent à s'intégrer pacifiquement dans la région.

Pour preuve de sa bonne volonté Valter pose un sac sur la table, il l'ouvre en dévoilant une tête d'homme décapitée. Laissant un moment de silence, il déclare "Nous sommes disposés à vous aider à maintenir l'ordre dans cette région et pour preuve de notre bonne volonté nous vous avons amené la tête d'un criminel". Les intentions de Valter sont claires, seul un seigneur a droit de vie et de mort sur ses sujets et se faisant Valter se déclare seigneur des terres béornides du sud. Il sait que Béorn n'est pas homme à user de ce droit et Valter connaît sa réputation. Il se trompe cependant dans son interprétation, il perçoit cette attitude comme une faiblesse, veut humilier Béorn, l'impressionner et par son geste se déclarer maître de la région.

Béorn se lève alors, pris de court il déclare "un procès en bonne et due forme aurait été préférable", sur ces mots, suivi des siens, il monte l'escalier pour gagner ses appartements. Après le départ de Béorn, un sourire envahit le visage de Valter, un signe de soulagement comme s'il venait de gagner une bataille difficile. A son tour il gagne ses appartements en prenant le même escalier.

Deux serviteurs se présentent alors torse nu, le visage couvert de boue pour débarrasser la table. Ils se comportent de façon grotesque mais

particulièrement habile, l'un se met à quatre pattes alors que l'autre entasse les bols de bois et les chopes sur son dos, puis tout deux se dirige vers la cuisine. A nouveau les signes de la folie introduite par la tête momifiée.

## **Quatrième partie - Une nuit agitée**

### **Les précautions**

Devant cet ensemble de signes inquiétants il serait étonnant que les compagnons regagne leurs chambres sans tenter de prendre quelques précautions supplémentaires. Evermud et Odéric sont prêts à les aider de leur mieux, récompensez les initiatives en les rendant possibles, au cours de la nuit ces initiatives devront aider les compagnons à faire face aux imprévus.

Mise en place de sentinelles, de tour de garde pour surveiller le miroir, pose de piège, encourager vos joueurs à être créatif devant l'urgence évidente de la situation.

### **Au feu !**

Un cor d'alarme retentit dans la cour, deux bâtiments sont en feu les écuries et le chenil. Les enfants font sortir les animaux dans le chaos le plus total, certains cours à côté d'eux en aboyant, les plus grands montent à cru sur les poneys de Béorn et se livrant à des pitreries puérides.

Les plus attentifs des compagnons aperçoivent alors un corps chuter des murailles à un endroit plongé dans l'obscurité. Des hommes montent sur les remparts de ce côté ! La forteresse est prise d'assaut !

Les ennemis se contentent de défendre le haut des remparts, leur but unique est de créer une diversion pour laisser à Valter et ses deux acolytes le champ libre pour leurs exactions.

### **Porte close**

Si les héros tentent de regagner le donjon ils trouvent porte close, un drame est en train de se jouer à l'intérieur, Béorn est en danger !

Une scène d'escalade, à l'aide d'échelle ou de corde devrait permettre sans trop de difficulté aux compagnons de regagner l'intérieur.

Nos héros découvrent alors deux sentinelles mortes et désarmés, Valter le traître est passé à l'action.

*Si vous sentez vos joueurs en pleine forme les sentinelles peuvent se relever, la volonté de ces cadavres appartient désormais au nécromant de Valter et le combat s'engage.*

*Pour corser encore cette fin de scénario et si vos compagnons sont en pleine forme et ont pris des précautions dignes d'éloge des guerriers aux yeux bridés ont pu s'introduire dans la forteresse et mené par Evermud qui se révèle un traître à la solde de Valter peuvent les retarder au maximum.*

Pendant ce temps Valter et son nécromant ont brièvement étudié le miroir, ils ont pu apprendre certaines informations mais à l'évidence ils ont été surpris par la nature du puissant objet magique dont ils avaient eut vent et qui enchâssé dans la forteresse ne peut être déplacé.

Ils ont ensuite tenté de s'en prendre à Béorn mais la résistance du change-forme et de ses compagnons les ont surpris et après avoir enfoncé la porte des béornides ils ont battu en retraite estimant que l'heure de la retraite avait sonnée. Béorn et ses compagnons sont toujours retranchés dans la chambre, attendant un nouvel assaut.

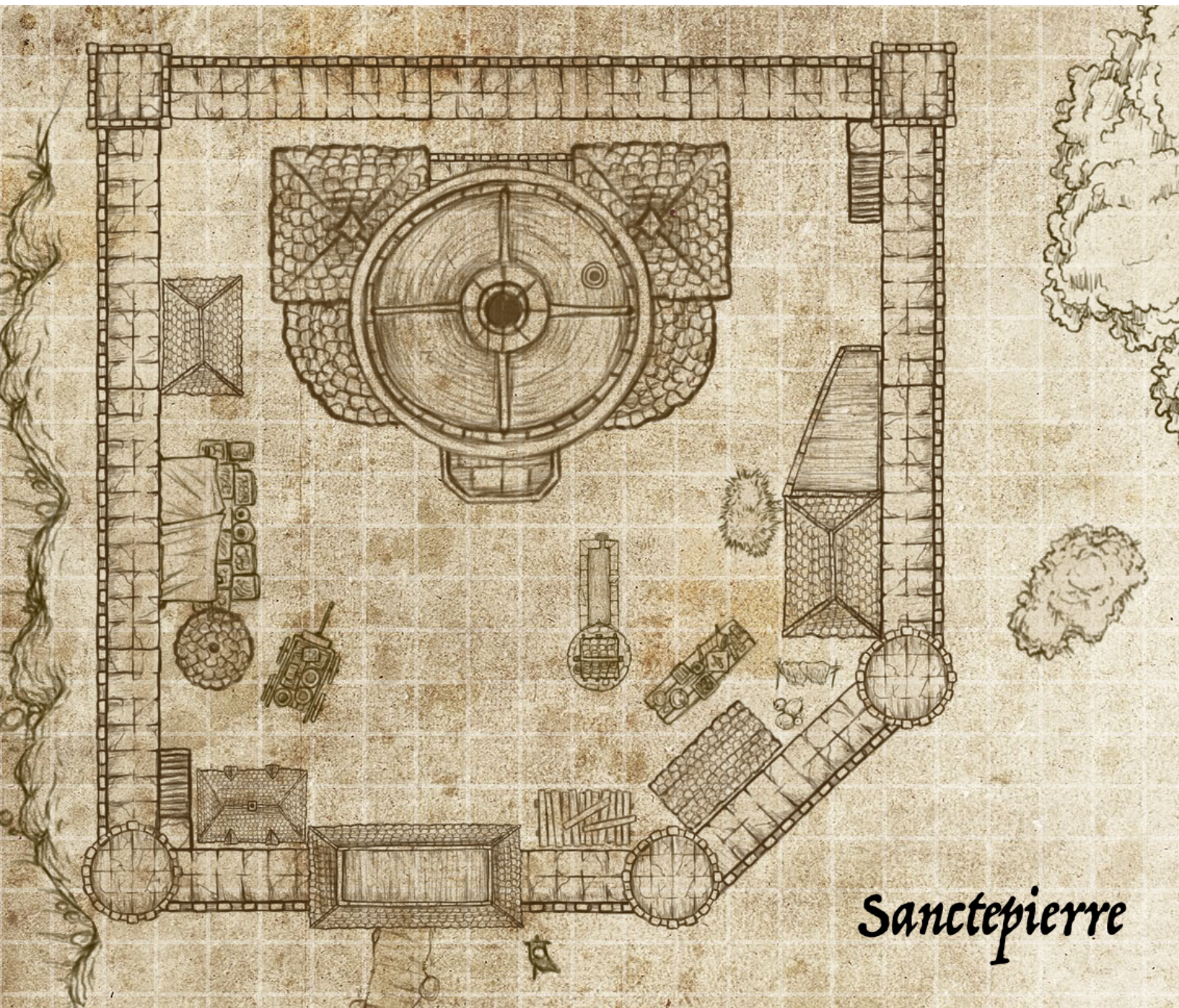
## La fuite de Valter

Descendant au rez-de-chaussée Valter et ses hommes ouvrent la porte du donjon, passent les portes des murailles et s'évanouissent dans la nuit.

Bien sûr vos héros aux milles ruses peuvent avoir prévu le coup, en fonction de leur réaction récompensez les par la mort du nécromant, voir la mort de Valter lui-même s'ils se montrent héroïques mais ce n'est pas une fin souhaitable. Le seigneur de guerre en liberté, retranché à Pierregué avec ses hommes fera maintenant un formidable ennemi pour votre groupe.

Leur récompense se trouvera plutôt dans l'alliance renforcée entre Béorn et les hommes des bois, en fonction de leurs actions leur statut de héros dans la forteresse, la reconnaissance de Grimald, voir l'amitié de Béorn. Voilà des trésors qui en ces temps troublés valent tous les sacrifices !

## Annexes - La forteresse de Sanctepierre



### La forteresse

La forteresse de Sanctepierre est une très ancienne construction, son architecture massive et la qualité des murailles et des bâtiments trahissent sans doute aucun ses origines naines.

En plus des maisons de bois et de chaume béornides adossées à la muraille, la forteresse compte une forge, un chenil et des écuries en pierre ainsi qu'un donjon à l'aspect martial.

Au rez-de-chaussée du donjon, la salle de réception, les cuisines et quelques pièces de stockage. Au premier étage les chambres du commandant, du capitaine et de l'intendant, une pièce réservée aux archives et trois chambres pour les rares invités de marque. Au deuxième et dernier étage des chambres spartiates d'une dizaine de mètre carré dans lesquelles dorment les recrues. Le toit du donjon est également accessible et permet d'avoir une vue magnifique sur toutes les terres alentours.

## Les habitants

Dans ces terres peu peuplées la citadelle est restée inoccupée durant des centaines d'années car trop coûteuse à entretenir pour les paysans et les chasseurs de la région. En 2922 un homme des bois, un guerrier respecté par toutes les communautés de l'orée de la forêt, Grimald, a convaincu les siens d'envoyer chaque année quelques jeunes gens pour les former aux arts de la guerre et pour maintenir une surveillance de leur frontière occidentale.

Le commandant Grimald avec la bénédiction de Béorn occupe donc ce point stratégique des terres sauvages. En plus des siens, il a également convaincu quelques familles béornides de s'installer ici pour subvenir aux besoins des jeunes guerriers. La communauté est devenue un point de passage pour les marchands de la région et peu à peu la citadelle a repris vie.

Le commandant prend son rôle très à cœur, c'est un guerrier compétent, un stratège de premier ordre, un chef né et un maître d'arme impliqué auprès de ses hommes. Mais les années commencent à peser, il voudrait transmettre le flambeau à Odéric son neveu, intendant de la forteresse, qui est malheureusement beaucoup plus à l'aise une plume à la main qu'avec une lance.

Le jeune intendant n'est cependant pas dénué de talents, en plus d'avoir fait de la forteresse un lieu de halte pour les marchands il a mis sur pied un service de messagers qui transitent entre le vieux gué, la forteresse et les communautés d'homme des bois.

Grimald s'est également assuré les services du capitaine Evermud, un guerrier d'expérience béornide chargé de l'enseignement des armes. Dix familles béornides, soit une trentaine d'individus et une vingtaine de

jeunes hommes et femmes des bois en formation complètent la population de la forteresse.

La communauté de la forteresse, les patrouilles, le réseau de messenger, l'activité des marchands, toutes ces initiatives ont fait naître de grands espoirs dans la région mais cet espoir ne repose que sur l'énergie d'une poignée d'hommes de qualité et il faudrait peu de choses pour que la forteresse soit à nouveau abandonnée et que chacun regagne son foyer.

## Le miroir de Balloïn

Au deuxième étage du donjon se trouve le miroir de Balloïn un objet magique nain qui fut très important à l'époque. Des sages pourraient y voir le signe d'une époque où elfes et nains collaboraient étroitement. Ce miroir est-il unique où avait-il un vis-à-vis dans une autre forteresse ? Quel était le but de cet ouvrage dont la confection a dû nécessiter des ressources considérables ? Cette histoire ne le dit pas.

Toute personne qui ouvre son cœur devant le miroir peut entrer en communication à distance avec une personne qui lui est chère. La communication est à sens unique, seul celui qui se tient devant le miroir perçoit les paroles et parfois les pensées de l'autre personne. Cependant des personnages particulièrement sensibles, avec des émotions très fortes ou versés dans les mystères peuvent projeter certaines de leurs pensées vers autrui. Cela reste toujours subtile, une expérience vécue comme un rêve mais celui qui fait cette expérience est convaincu de sa réalité.

Scénario écrit par : Nyls Naej

<https://nylsjdr.blogspot.com/>



## Annexes - Références

**Photo de couverture** : La photo utilisée en couverture est sous licence [Creative Commons Attribution-Share Alike 2.0 France](#).

Attribution: Photograph by Rama, Wikimedia Commons, Cc-by-sa-2.0-fr

Lien original : [https://commons.wikimedia.org/wiki/](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mumified_head_IMG_0515.jpg)

[File:Mumified head IMG 0515.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mumified_head_IMG_0515.jpg)

**Carte de la forteresse de Sanctepierre** : Réalisée avec le logiciel Pixelmator, en utilisant les ressources graphiques (map assets) mise à disposition gratuitement par Gogots sur le site Deviant Art. [https://](https://www.deviantart.com/gogots/gallery/62165852/Map-Assets)

[www.deviantart.com/gogots/gallery/62165852/Map-Assets](https://www.deviantart.com/gogots/gallery/62165852/Map-Assets)

**Carte de la région de Sanctepierre** : réalisée avec le logiciel Wonderdraft.