

A la Recherche des Ecrits Perdus ou Eradication dans la Plaine

**Une aventure pour 3 à 4 personnages
de niveaux 2 à 4**

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et le logo TSR sont des marques de commerce appartenant à TSR, Inc.

Copyright © 1991, 1994 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.

En ce qui Concerne

Cette Aventure

"A la Recherche des Ecrits Perdus ou Eradication dans la Plaine" est une aventure grandiose, conçue spécialement pour le jeu AD&D® Seconde Edition. Cette aventure comporte de 15 pages.

Les PJs devront résoudre l'énigme des Gnomes Scribes et parvenir à retrouver le *Premier Tome de l'Altération* (N1). Ils devront ensuite repérer les caches des hobgobelins et gobelins qui occupent le sud de la Pommérannie. Les hommes des Os Brisés essaieront sûrement d'envahir la région du sud de la province pour ensuite marcher sur Rockfus !

Cette version de "A la Recherche des Ecrits Perdus ou Eradication dans la Plaine" est pleinement compatible avec les règles de AD&D® Seconde Edition. Elle a été écrite par Geoffrey Vancauwenberghe.

Introduction pour les Joueurs

Après le succès des missions précédentes, on vous demande d'exécuter votre dernière mission pour la SP, après vous êtes libre d'arrêter de travailler pour eux, votre engagement touche à sa fin. Vous avez quand même rendu de fiers services à la province de Pommérannie. Bien sûr, vous êtes libre de rempiler pour quelques temps supplémentaires. Vous serez alors rémunérés et vous

pourrez grimper un à un les échelons de la hiérarchie.

C'est ainsi qu'Adaman, chef de la SP, vous convoque pour votre dernière mission. Il vous explique qu'il a reçu une requête des marchands de Rockfus. Depuis quelques temps, il n'y a plus moyen pour eux de faire du commerce avec Marceau, ils se font sans cesse détrousser par une bande nombreuse de brigands. Ça ne peut plus continuer ainsi. Il vous demande alors de trouver ce groupe et de l'éliminer et puis de venir faire votre rapport à l'oppidum.

Comment Amorcer la Partie

Avant de commencer cette aventure, il vous faut savoir quelques précisions élémentaires. Cette aventure à l'origine était prévue pour suivre avec " Moississures VS Burbures " et faire progresser un nouveau groupe de PJs non expérimentés pour leur permettre de gravir un à un les marches de l'expérience.

Vous pouvez bien aussi la jouer d'une façon isolée. Alors créer avec quelques amis, le petit groupe requis. Vous pouvez aussi savoir que cette aventure était faite pour un groupe de classes toutes différentes. Par contre, vous pouvez toujours l'incorporez dans votre campagne comme une quête courte mais captivante avant une autre de plus grande envergure ou vous en servir pour faire débiter un groupe de nouveaux PJs.

Ou vous pouvez plutôt piquer des idées du scénario pour les bouturer aux vôtres. Mais n'oubliez pas de voir avec quelle sorte de PJs vous jouez pour ainsi modifier le scénario comme il se doit.

L'introduction pour les Joueurs est compatible commencer l'aventure d'un tout nouveau groupe de PJs juste créé pour passer un bon moment ou pour s'incorporer avec un jeu " de fond ".

Informations Pratiques pour le MD

Vous pourrez lire dans les lignes suivantes quelques explications essentielles à la bonne imprégnation de cette région. Vous lirez ainsi une description de la région et vous trouverez aussi une Table des Rencontres adaptée à la région. Vous aurez aussi quelques renseignements concernant la religion d'Harère.

La région de Pommérannie a comme capitale Rockfus. Le pays est truané par les orques pomméranniens et les tribus goblinoïdes des Os Brisés. La ville de Rockfus est au nord-ouest, entre la ville de Rockfus et le village de Marceau, il y a le bois de Marceau. Au sud, il y le village de Bytom proche de la frontière.

Table de Rencontre Aléatoire.

1. Au choix du MD
2. Ours noir
3. Araignée géante
4. Chacal

5. Sanglier
6. Chien sauvage
7. Loup
8. Orque
9. Gobelin
10. Hobgobelin
11. Au choix du MD
12. Ours noir
13. Araignée géante
14. Chacal
15. Sanglier sauvage
16. Chien sauvage
17. Loup
18. Orque
19. Gobelin
20. Hobgobelin

Religion du Dieu Harère.

Idéologie : Travail, solidarité, contact, respect de la nature. Les représentants du dieu Harère organisent les récoltes, s'occupent du travail sur les champs, améliorent les récoltes par les sciences et règlent les activités artisanales.

Apparence du dieu : Chasuble dorée, toge en jute, barbe blanche, ceinture de cuir, faucille, fourche de chêne.

Talisman : Médillon orné d'une faucille et d'un épi se croisant.

Habillement : Tunique en jute avec capuchon, talisman, ceinture, chasuble grise.

Lieux de rituels : Nombreux monastères et bâtiments du culte, « temples florissants » en ville et chapelles dans la campagne.

Culte : Artisans, fermiers, tous les gnomes, libre à d'autres.

Armes : Faucille, fléau, serpe, marteau de fantassin, gourdin et fourche de guerre.

Armures : Matelassée, brigandine, cotte de mailles, à

bandes feuilletées, plate en bronze, plates, armure de cuir de gnome artisan.

Sphères : Sphères MAJEURES, végétale, protection, divinité, soin et sphères MINEURE, élémentaire, général, garde. Hiérarchie : Missionnaires, mission mise en pratique de l'idéologie sur le terrain. N2. Monastères, frères, tâches différentes dans les monastères, bureaucratie et service administratifs. N3. Grand abbé prieur, chef du monastère. N5. Clergé (temples florissants), organisateur du culte, accueil, fabrique d'église et aide à l'office. N6. Maître du culte, préside le rituel. N7. Hautes autorités, légat de bourgade, sous sa tutelle une ville ou plusieurs villages. N9. Légat principal, un par région sauf s'il y a une seule région. N10. Bras droit fleuri, un par pays. Réunion tous les ans avec les différents Bras droit fleuris (tournante). Réunion avec les légats principaux tous les ans dans le temple principal (publique). N12

Brigandage,

Dommmages

Vous parcourez le bois, ne sachant pas vraiment où chercher, c'est dans la plus grande improvisation que vous déambuler dans le bois, n'étant même pas certain de trouver ces brigands.

Mais il faut croire que la chance est avec vous car vous tombez dans une embuscade préparée par ces fameux brigands, bon vous

allez pouvoir maintenant passer à l'action, ils se jettent tous féroceement sur vous.

Brigands (20) : CA 9 bouclier; dp 12; DV 1; pv 3, 2, 1, 4, 2, 1, 3, 5, 2, 2, 8, 6, 2, 5, 7, 2, 7, 1, 7 et 8; AT#1 couteau, javelot et fléchettes; dg 1-3, 1-6 et 1-3; AI LM; TACO 20.

Ils commenceront par lancer leur javelot puis s'ils en viennent au corps à corps ils utiliseront leur couteau. Ils possèdent chacun 3 fléchettes, assez pour en lancer pour un round de combat.

Gardes (4) : CA 8 armure de cuir; dp 12; DV 1; pv 1, 7, 6 et 6; AT#1 épée courte; dg 1-6; AI LM; TACO 20.

Meneur Voleur 5^e niveau : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 12; DV 5; pv 22; AT#1 épée large; dg 2-8; AI CM; TACO 18.

Il n'hésitera pas à s'enfuir si la situation dégénère.

Quatre des vingt hommes transportait deux coffres bardés d'une serrure. Ils pèsent tous deux 10 kg. Ils contiennent pour le premier 1000 PC et pour le second 300 PA, 30 PP, une alexandrite de 100 PO, 2 pierres de jade pour 200 et 250 PO.

La qualité de serrure est faible par l'état avancé d'oxydation en cas de tentative de Crochetage de Serrure.

Après avoir essuyé vos lames, vous repartez à Rockfus pour rapporter la victoire de votre mission.

Arrivés là-bas, Adaman vous explique que vous venez ainsi de clôturer les services que vous deviez rendre à l'Empire contre votre éducation. Vous êtes libre de rempiler dans la Sécurité Provinciale et ainsi prendre de l'importance dans cette armée de gens d'armes.

On vous demande si vous ne savez pas vous rendre dans le sud du pays où sévissent aux frontières les gobelins des Os Brisés. Ceux-ci brigandent et truantent la région et d'après les espions qui y ont été envoyés, ils préparaient une offensive contre la Pommerannie.

Depuis cette capture avortée de la ville de Bytom, les soupçons pèsent sur une invasion imminente.

Il faudrait que vous repériez leurs repaires et que vous neutralisiez leur défense avant qu'une *host* soient levée pour définitivement balayer cette racaille.

Ils vous envoient chez les prêtres d'Harère car ceux-ci au courant de votre mission, étant dans le cercle des conseillers d'Adaman, vous demandent si vous ne savez pas aller veiller à l'état d'un ancien temple du dieu qui bordait, il devrait être à l'abandon.

Ils vous expliquent aussi qu'il devrait s'y trouver le premier Tome d'Altération des Gnomes Scribes. Ils ont découvert cela par des fouilles dans des écrits oubliés depuis le fin fond des âges.

Ils vous précisent qu'un message accompagné le texte qu'il leur a révélé l'endroit où se cachait le premier tome d'Altération des Gnomes Scribes.

" Tu trouveras le premier tome sous l'autel du Sanctuaire d'Harère.

Prends garde aux 3 sentinelles de pierre. "

En Route pour

l'Eradication

Il s'offre trois chemins pour voyager sur la terre des Gobelins des Os Brisés. Sachez récupérer les paragraphes suivant l'exploration des PJs.

Par la Route.

Vous vous engagez sur la route qui file vers le nord, elle longe la forêt ouest du territoire gobelins. Après deux bonnes heures de marche vous apercevez au loin une sombre ruine. Il ne reste plus que trois colonnes qui se dressent sur le temple le reste n'est plus que gravats et ruines, des pierres sont éparpillées partout, les colonnes ont été renversées. Tout cela vous montre l'acte de barbarie et de vandalisme qui a détruit ce sanctuaire sacré.

Il faut savoir qu'il existe une Table Aléatoire de rencontres quand vous voyagez sur les routes. Faites un jet classique de rencontre aléatoire selon le temps et la colonne Plaine, si le résultat est inférieur ou égal à 2 (la région est patrouillée ce qui ajoute 1), procédez à un jet de 1d100. reportez vous au pourcentage obtenu.

De 0-25 %, 2 *gobelins* et 2 *worgs*. Il y a 2 patrouilles de ce type.

De 26-75, 3 *gobelins*, il existe 5 groupements de ce genre.

De 76-100 %, 3 *hobgobelins* et 10 *gobelins*, il compte 2 patrouilles de cette force.

Hobgobelins (6) : CA 6 armure de cuir clouté et bouclier; dp 12; DV 1+1; pv 7, 6, 3 et 4; AT#1 épée courte et fouet; dg 1-6 et 1-2; Al LM; TAC0 19.

Gobelins (39): CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv à tirer; AT#1 marteau de guerre et 2 fléchettes; dg 2-5 et 1-3; Al LM; TAC0 20.

Worgs (4) : CA 6; dp 18; DV 4+4; pv 23, 17, 22 et 19; AT#1 morsure; dg 2-8; Al NM; TAC0 15.

Vous atteignez le temple pour ne constater qu'il ne reste plus rien debout sauf l'autel avec l'effigie du dieu gravé dans la pierre et ces trois colonnes.

En vous approchant de l'autel, vous trouvez après une petite recherche un levier qui fait pivoter un flanc de l'autel pour découvrir le Tome parfaitement conservé, un aura magique l'a préservé du temps. Mais au même moment, les colonnes se mettent à bouger et à se transformer en trois redoutables cyclopes !

Une Détection de la Magie vous aurez attiré l'attention sur ces trois colonnes.

Cyclopes (3) : CA 3; dp 12; DV 5; pv 23, 18 et 28; AT#1 gourdin semblable à un morgenstern; dg 2-8 +4 bonus de force; AI CM; TAC0 15.

Les trois cyclopes ont sur eux une richesse considérable, une agate marbrée de 10 PO, 3000 PA et 5000 PC.

Au moment où vous tuez le dernier cyclope, Harère vous parle. Il vous remercie d'avoir délivré son temple de cette malédiction et vous demande quand le temps sera venu de le restaurer et d'y instaurer à nouveau un culte. Il vous aidera à trouver la main d'œuvre et l'argent nécessaire.

Lisez ceci après que les PJs auront poursuivi leur chemin.

Un bataillon de hobgobelins et de gobelins avancement péniblement

visiblement très fatigué, ils ont du marcher toute la nuit. Ils marchent d'un pas pressant vers le sud, ils doivent aller sûrement aller prêter mains fortes à une quelconque razzia. Dès qu'ils vous voient, ils foncent sur vous.

Gobelins (10) : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv 1, 5, 7, 5, 7, 4, 6, 6, 5 et 1; AT#1 marteau de guerre et 2 fléchettes; dg 2-5 et 1-3; AI LM; TAC0 20.

Hobgobelins (3) : CA 5 (chef) brigandine et bouclier et 6 armure de cuir clouté et bouclier; dp 12; DV 1+1; pv 9 et 7-8; AT#1 épée courte et fouet; dg 1-6 et 1-2; AI LM; TAC0 19.

Ils ont sur eux 17 PO et attaqueront en plus de la pénalité due au soleil, il faut ajouter une pénalité de 1 au Jet d'Attaque.

Par Vaux.

Vous traversez les vertes plaines avec entrain. Tout d'un coup, vous apercevez deux hommes sont poursuivis par une meute de worgs montés par des gobelins. Ils ont vite fait de courir vers vous pour vous crier de les protéger, ils sont dans un piteux état. Vous n'avez pas le temps de leur répondre quoi que se soient car déjà les gobelins fondent sur vous.

Gobelins (3): CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv 1, 1 et 1; AT#1

marteau de guerre et 2 fléchettes; dg 2-5 et 1-3; AI LM; TAC0 20.

Worgs (3) : CA 6; dp 18; DV 4+4; pv 25, 18, 21; AT#1 morsure; dg 2-8; AI NM; TAC0 15.

Il y a 75 % pour que vous rencontriez une patrouille de 3 gobelins pendant que vous étiez occupé à vous défendre face aux worgs et aux gobelins.

Si personne ne prend soin des moribonds, l'un des deux décèdera et l'autre dans un dernier rôle vous communiquera l'entrée de l'armurie. Si vous les soigner vous gagnerez de l'espérance mais ils ne seront pas vous accompagner car ils sont bien trop faibles vous leur conseillez d'aller se réfugier dans le temple et d'attendre l'host.

Marchez vers le nord jusqu'au village des hommes lézard, puis continuez au nord pendant deux jours de marche. Une fois que vous aurez trouvé la route du nord, longez la pendant un lieu vers l'est. Ensuite dirigez-vous de nouveau vers le nord dans la

forêt, vous vous engouffrez dans la forêt quand vous repérez le caillou de forme pointu.

A travers la plaine.

Vous arrivez en vue d'une zone rocheuse, un sentier sinueux vous permet d'en ressortir après une

demi-journée de marche. Vous marchiez dans l'étroit défilé quand soudain s'abat sur vous une pluie de rochers !

Faites un Jet de sauvegarde contre la Paralyse pour éviter l'éboulement pour 1d6 de dégâts.

Celui-ci n'est pas fortuit, vous voyez maintenant débouler des flancs escarpés une bande de gnolls sanguinaires.

Gnolls (5): CA 10; dp 9; DV 2; pv 9, 3, 14, 8 et 11; AT#1 épée longue et hache d'arme; dg 2-8; AI CM; TAC0 19.

Après avoir traversé quelques heurts, vous retombez dans la plaine. Vous arrivez après un jour de marche à un petit lac sur ses rives se trouvent des huttes de branchages. Au moment où vous vous approchez, surgissent des cases toute la petite tribu.

Hommes-lézards (9): CA 6; dp 6; DV 2+1; pv 11, 10, 12, 8, 13, 9, 8, 10 et 15; AT#3 morsure et griffes; dg 1-2/1-2/1-6; AI N; TAC0 19.

Dans leurs cases rudimentaires vous trouvez 4 pierres précieuses, 1 topaze d'orient de 1000 PO, 2 topaze de 200 PO au total et 1 azurite de 10 PO.

Après une demi-journée de marche vous tombez à

l'endroit où la route forme un coude pour virer à l'est. Vous remarquez un groupe d'une quinzaine de personnes qui s'approche.

Les PJs ont juste le temps s'ils le souhaitent de se cacher dans les bosquets qui longent la route.

Voir au paragraphe "par route".

Par la Forêt.

Vous prenez la direction des sombres bois. Un sentier touffu parcourt la forêt. Après une journée de marche, vous tombez sur un carrefour, l'un des chemins file au nord, tandis que l'autre court au nord-est.

Voyez ce que les PJs décident et lisez le paragraphe en conséquence.

Au nord.

Vous avancez assez facilement sur ce sentier bien dégagé, au loin dans les hauteurs, vous remarquez une vieille forteresse. Mais plus près de vous, vous atteignez une large clairière où se trouvent des orques pomméranniens entrain de camper, dès qu'ils vous voient, ils vocifèrent l'alarme et rapidement des orque sortent du bois pour leur prêter main forte.

Orques (9): CA 10; dp 12; DV 1; pv 3, 7, 8, 4, 4, 5, 4, 1 et 8; AT#1 gourdin; dg 1-6; AI LM; TAC0 19.

6 orques sont présents et vous attaquent directement, les trois autres attaqueront au 2^e round. Les chefs attaquent avec leurs hommes. Ils attaquent féroceement et ne jettent pas de Jet de Moral, ils sont portés par leurs chefs.

Chef orque : CA 7 amure de cuir et bouclier; dp 12; DV 1; pv 4; AT#1 épée longue; dg 2-7; AI LM; TAC0 19.

Sous-chef orques (2) : CA 9 bouclier; dp 12; DV 1; pv 6 et 4; AT#1 épée à une main; dg 1-6; AI LM; TAC0 19.

Si les chefs sentent le danger de votre force, ils feront arrêter le combat et vous proposeront un renseignement qui devraient vous intéresser contre la vie sauve.

Nous avons remarqué que les gobelins s'organisent pour une grande attaque, ils nous ont même invités à y participer et nous ont amenés à leur Q.G., nous pouvons vous révéler l'endroit où il se trouve.

Dans leur campement, ils avaient amassé dans un coffre un joli butin. A savoir : 2 coraux pour 100 PO, une lapis-lazuli de 10 PO, un cristal de roche d'une valeur de 50 PO, une émeraude d'orient valant 5000 PO et une aigie-marine de 500 PO.

En poursuivant le chemin laissant les cadavres du campement

derrière vous, vous atteignez la forteresse d'Ernac.

Consultez le chapitre *ad hoc*. La Forteresse d'Ernac dans les pages suivantes.

Au nord-est.

Vous bifurquez vers la gauche pour suivre ce chemin, après une bonne journée de marche, vous arrivez dans un espace rocheux remplie de petites ouvertures de cavernes qui sont aménagées en habitation pour kobolds. A peine arrivés, des kobolds surgissent des parois et fondent sur vous. Deux gardes foncent sur vous en appelant à l'aide à deux patrouilles qui croisaient dans les parages. Le chef coordonne l'attaque, cinq kobolds arriveront sur vous dans le deuxième round qui suit. Ils doivent descendre des repaires.

Kobolds de patrouilles I (3) : CA 9 bouclier; dp 6; DV 1/2; pv 4, 2 et 4; AT#1 épée courte; dg 1-6; Al LM; TAC0 20.

Kobolds de patrouilles II (3) : CA 9 bouclier; dp 6; DV 1/2; pv 2, 3 et 2; AT#1 épée courte; dg 1-6; Al LM; TAC0 20.

Gardes Kobolds (2) : CA 8 armure de cuir; dp 6; DV 1/2; pv 4 et 2; AT#1 épée courte; dg 1-6; Al LM; TAC0 20.

Les groupes suivants attaquent au deuxième round, et le chef n'attaque que s'il est directement menacé.

Kobolds (5) : CA 9 bouclier; dp 6; DV 1/2; pv 3, 2, 3, 3 et 1; AT#1 morsure; dg 1-4; Al LM; TAC0 20.

Chef Kobold : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1/2; pv 2; AT#1 javelot, hachette de jet et hache; dg 1-6/1-6/1-8; Al LM; TAC0 20.

Il attaquera d'abord avec son javelot puis se défendra avec sa hachette de jet, et attaquera avec sa hache.

Après ce rude combat vous découvrez sur les cadavres aucune richesse mais par contre dans les cavernes, vous trouvez des sacs et des coffrets. Deux pierres de jade pour 200 PO, un écrin avec une alexandrite de 100 PO. Dans le coffret, il y a 2119 PC. Dans l'un des sacs, il y a 307 PA, dans un autre 31 PP et dans un dernier 253 PO.

Retournez au paragraphe du nord. En effet le sentier recoupe vers la clairière des orques.

Château d'Ernac

Le château est niché sur le haut d'une colline, il est en mauvaise état et des oiseaux ont envahi les lieux, des dizaines de volatiles ont pris possession des lieux pour établir leurs nids. Après

avoir gravi le sentier caillouteux, vous arrivez devant l'entrée du château. Le pont-levis est abaissé, à cinquante mètres de haut, des vents violents balaient les hauteurs.

1. *Tour de garde*. Vous arrivez en haut de la tour, il fait assez froid, vous rencontrez au loin la patrouille de gobelins et de hobgobelins sur la route. Vous apercevez au loin le temple d'Harère.

2. *Quartier des gardes*. C'est l'ancienne salle de garde des soldats du comte, tout est usé et détruit, il n'y rien d'intéressant à part quelques armes rouillées et quelques piécettes de cuivre du comté d'Ernac. Celles-ci ont une valeur de 10 PO chez un collectionneur numismatique.

3. *Donjon*. L'escalier est détruit et les décombres de sa mise à sac obstruent l'entrée.

4. *Puits*. Il apparaît clairement avoir été construit récemment, comme s'il avait été aménagé pour un but précis. Il ne date pas de la même époque.

Quand vous pénétrez dans la cour, huit squelettes vous attaquent en agitant leurs bras. C'est dans des craquements sinistres que vous mettez fin à leur "vie".

Squelettes (8) : CA 7; dp 12; DV 1; pv 6, 8, 2, 1, 4, 4, 2 et 5; AT#1 épée courte rouillée; dg 1-6; Al LM;

TAC0 19. DF les armes coupantes n'infligent que la moitié des points. Les autres armes infligent des dégâts normaux. RM contre les sorts d'Immobilisation, de Charme et de Sommeil. Sans oublier les sorts de Froid inoffensif pour eux.

Au puits.

Le puits a été éayé et dégagé des gravats qui l'obstruaient jadis. Il est profond seulement de 2,5 m. Il y fait très sombre et vous ne voyez pas grand chose sans lumière, les rayons du soleil ne filtrent déjà plus beaucoup à l'intérieur, vous devez le descendre prudemment. Vous trouvez une trappe au fond. Elle donne accès à un escalier en colimaçon. Après avoir parcouru 10 mètres vous tombez dans deux pièces en enfilade.

1. *Vestibule blême.* Dans la première pièce de forme rectangulaire, deux goules montent la garde, elles avancent vers vous en poussant des cris rauques et terrifiants excités par tant de vie.

Goules (2) : CA 6; dp 9; DV 2; pv 10 et 8; AT#3 morsure et griffes; dg 1-3/1-3/1-6; AI CM; TAC0 19. AS paralysie de 2+1d6 rounds si la victime ne réussit pas un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie. DF contre les sorts de Charme et de Sommeil.

2. *Salle du trésor.* Les deux goules avaient reçu l'ordre de défendre le trésor du comte oublié depuis si longtemps, il y a ses armoiries sur le coffre.

Il contient 1000 PA, 900 PP et un bouclier +1.

3. *L'escalier.* Il descend en colimaçon pendant d'interminables minutes. Vous êtes descendu de 50 mètres. Arrivés en bas vous pouvez vous aventurer dans un couloir en bon état.

Dans le Sombre Couloir.

1. *Accès à l'intendance.* Après avoir traversé le sombre couloir, vous atteignez enfin la lumière du jour juste au moment où vous voyez un petit groupe de gobelins qui entrent dans l'une de leurs tanières.

2. *Accès au Cimetière du Comte d'Ernac.* Après avoir parcouru le couloir de moitié, vous remarquez une bifurcation à votre gauche. Elle donne accès à l'extérieur.

Au Cimetière Maudit.

Dehors il fait nuit et une douce brise vous caresse le visage, mais une odeur de pourriture vient subitement vous tirer de vos rêveries, neufs zombies sortent des tombes qui bordent l'allée du cimetière dans lequel vous êtes. Ils vous frappent de leurs mains griffues, de temps en temps des morceaux de chairs leur tombent du corps.

Zombies (9) : CA 8; dp 6; DV 2; pv 9, 8, 11, 8, 7, 5, 14, 8 et 9; AT#1; dg 1-8; AI CM; TAC0 19.

Vous ne tardez pas à vite sortir de cet endroit maléfique. Vous arrivez bientôt en bordure d'une route, la sinistre forteresse d'Ernac trône sur son pic majestueux et imprenable. Vous laissez vite derrière vous cette triste bâtisse. La route forme un coude à l'est et remonte vers le nord. En face de vous s'étire une sombre forêt.

Il faut croire que cette sortie de ce cimetière est un point de repère pour les gobelins, car vous remarquez un passage dans le mur de végétation qui mène à un tumulus où se trouve pratiquée une entrée éayée de poutrelles en bois.

Intendance

Voyez le plan d'investigation, si les PJs restent un petit temps à observer, ils verront sortir un petit groupe de chasseurs de gibier. C'est le même groupe qui se trouve dans la pièce n° 1.

Un groupe de 4 gobelins sort du terrier, ils sont fortement armés pour aller chasser, ils possèdent de grandes gibecières et des filets de chasse pour piéger les animaux. Ils s'en vont vers le nord, au plus profond de la forêt.

Remarque importante, ils ne chassent qu'à la levée et à la tombée du jour. Pour trouver leurs caractéristiques de combat, reportez-vous à la pièce n° 1.

Vous pénétrez dans le souterrain, aussitôt une odeur âcre de fumées de salaisons vous prend à la gorge sans parler de l'odeur étouffante et écœurante du sang et de la chair morte.

1. *Pièce du repos des chasseurs.* Voyez si les chasseurs ne sont pas partis. La pièce est composée de paille en toile de natte. Des peaux de bêtes grossièrement tannées servent de couverture. Celles-ci sont envahies par la vermine. On peut trouver dans tout ce fatras quelques pointes de lances et de flèches ainsi qu'un remarquable piège à homme de fabrication goblinoise. Il faut un PJ qui possède le talent de fabrication de piège pour s'en servir et une connaissance un peu poussée de la culture des gobelins. Mais ce piège est redoutable car il marche à la perfection s'il est mis en place par un expert.

Gobelins (4) : CA 8 armure de cuir; dp 6; DV 1-1; pv 1, 5, 7 et 5; AT#1 lance et arc; dg 1-6 et 1-6; Al LM; TACO 20.

2. *Cantine.* Dans cette pièce se trouvent des tables et des bancs pouvant accueillir sans problème 80 convives. Sur le bord d'une table se trouve une pile gigantesque d'écuelles sales que 3 kobolds asticotent. Vous voyant arriver, ils laissent en plan leur travail et se ruent vers vous, les crocs en avant sans pour autant crier et sonner

dans un glapissement aigu l'alerte. il ne faut pas connaître le kobold pour comprendre ça.

Les renforts arriveront dans 1d4 +1 rounds, ils proviennent de la pièce n° 3.

Kobolds (3) : CA 10 ; dp 6; DV 1/2; pv 3, 2 et 3; AT#1 morsure; dg 1-4; Al LM; TACO 20.

3. *Poste de garde des boucaniers.* Il y a dans cette pièce de rudes hobgobelins qui préparent la viande pour la conserver en la fumant, leur teint est brûlé par les fumées et la chaleur ambiante.

Les épaisses fumées créent un nuage semblable au sort Brouillard. Il ne se dissipe pas et les hobgobelins ont un avantage parce qu'ils ont l'habitude. Ils se battent avec leurs piques à viande et leurs haches de boucher.

Hobgobelins (3) : CA 8 plastron en cuir de boucher; dp 12; DV 1+1; pv 9 et 7-8; AT#1 piques et haches de boucher; dg 1-6 et 1-6; Al LM; TACO 19.

Ils ont sur eux 15 PO.

4. *Réserve de nourriture.* Au fond du couloir, vous arrivez dans une pièce où se trouvent sur des étagères et pendus à des solives des gros morceaux de jambon. 2 gobelins se retournent en vous entendant arriver, ils sont armés d'un esse. D'autres gobelins dépècent des cerfs.

Gobelins (4) : CA 8 armure de cuir; dp 6; DV 1-1;

pv 1, 5, 5 et 7; AT#1 esse, couteau, hachoir, racloir (faucille) et pique; dg 2-5, 1-4, 1-6, 2-5 et 1-6; Al LM; TACO 20.

Armurie

Vous arriverez ici guidés par les deux espions moribonds où en suivant la route et vous référant au rocher avec sa forme particulière.

1. *Entrée.* Elle est solidement gardée par des gobelins et hobgobelins. Elle se présente comme l'entrée d'un terrier pour s'enfoncer dans les entrailles de la terre.

Hobgobelin : CA 6 brigandine et bouclier; dp 12; DV 1+1; pv 8; AT#1 épée courte et fouet; dg 1-6 et 1-6; Al LM; TACO 19.

Gobelins (3) : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv 1, 1 et 2; AT#1 marteau de guerre et 2 fléchettes; dg 1-8 et 1-3; Al LM; TACO 20.

Ils attaquent en masse sans se poser de questions.

2. *Hall d'entrée.* une grande pièce suit l'entrée avec deux couloirs qui partent de là, l'un à gauche et l'autre à droite. Il se trouve dans cette pièce, sûrement prêt à partir une petite troupe, ils étaient rangés par rang par deux mais dès qu'ils vous ont vus, les officiers ne savent plus contenir les gobelins.

Hobgobelins Officiers (3) : CA 6 brigandine et bouclier; dp 12; DV 1+1; pv 9, 4 et 3;

AT#1 épée courte et fouet; dg 1-6 et 1-6; Al LM; TAC0 19.

Gobelins Troupe (10) : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv 6, 4, 6, 7, 3, 4, 1, 6 et 2; AT#1 marteau de guerre et 2 flèches; dg 2-7 et 1-3; Al LM; TAC0 20.

3. Forge. Il règne dans cette pièce une grande activité, la chaleur du foyer, les martèlements, les étincelles, les fumées de vapeur d'eau envahissent tous vos sens. Les forgerons présents laissent leur ouvrage artisanal pour en découper.

Hobgoblin Maître: CA 8 plastron de cuir; dp 12; DV 1+1; pv 3; AT#1 marteau; dg 2-7; Al LM; TAC0 19.

Gobelins Apprentis (2) : CA 8 tablier de cuir; dp 6; DV 1-1; pv 6, 4, 6, 7, 3, 4, 1, 6 et 2; AT#1 pique et tenaille; dg 1-6 et 1-6; Al LM; TAC0 20.

4. "Fouetterie". C'est une salle de confection. Des gobelins cousent des lanières de cuir ensemble pour en faire des fouets et assemblent de rudimentaires armures de cuir.

Gobelins (4) : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv 3, 6, 1 et 5; AT#1 crocs; dg 1-6; Al LM; TAC0 20.

5. Réserve d'armes. La porte est fermée par une serrure dont le chef possède la clef. La qualité de la serrure en cas de forçage est de moyenne.

Les murs sont couverts de râteliers d'armes. Il y a 12 épées courtes, 27 marteaux de guerre, 68 flèches et 14 fouets. Tout ceci permet d'équiper dans une norme standardisée 12 hobgobelins et 27 gobelins.

Deux hobgobelins sont occupés de s'équiper et se retournent vers en dégageant leurs épées courtes de leurs baudriers.

Hobgobelins (2) : CA 6 brigandine et bouclier; dp 12; DV 1+1; pv 6 et 2; AT#1 épée courte; dg 1-6; Al LM; TAC0 19.

6. *Cantine*. Quatre hobgobelins dont leur chef sont attablés à manger, en vous voyant, ils jettent méchamment leurs écuelles en l'air et foncent sur vous.

Dans la pièce, il y a un coffre qui contient 2 épées courtes, 2 marteaux de guerre et 10 flèches d'argent.

Hobgobelins (4) : CA 6 brigandine; dp 12; DV 1+1; pv 2, 8, 6 et 3; AT#1 fléau de fantassin; dg 2-7; Al LM; TAC0 19.

Hobgoblin Chef : CA 5 cotte de maille; dp 12; DV 1+1; pv 6; AT#1 fléau de fantassin; dg 1-6; Al LM; TAC0 19.

Quartier Générale

Il y a différents moyens de trouver le Quartier Générale. Soit par une recherche dans les bois de l'ouest et soit en menaçant les orques et en possédant des arguments

convaincants pour leur faire cracher le morceau.

Au plus profond du bois vous tombez face à une petite colline boisée où est pratiquée une entrée soutenue par des épaisses poutres. Des rails sortent de l'ouverture, ça devait être une ancienne mine, elle doit être à l'abandon et servir de repaire aux forces goblinoïdes à en juger la solide garde qui surveille l'entrée.

En effet, trois gobelins et un officier hobgoblin gardent placidement le passage. Le chef se tient près de l'entrée, derrière les gobelins. Ils sont tous armés d'épées courtes et de doloires.

1. *Entrée*. Les sentinelles combattent féroce pendant que l'hobgoblin ira chercher courageusement du renfort s'il en a l'occasion. Les renforts viennent de la pièce n°2 le couloir, ils se composent de 2 gobelins pendant que les autres se mettent prêts à recevoir une charge et envoyer une salve de javelots.

Gobelins (3) : CA 6 brigandine et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv 3, 3 et 1; AT#1 épée courte et doloire; dg 1-6 et 1-6; Al LM; TAC0 20.

Hobgoblin : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 12; DV 1+1; pv 7; AT#1 épée courte; dg 1-6; Al LM; TAC0 19.

2. *Couloir*. 4 gobelins feront une attaque surprise en

lançant leurs javelots sur l'ennemi. Les deux hobgobelins les dirigent et sont trop fières pour désertier le combat et se défendent avec l'énergie du désespoir.

S'ils ne savent pas organiser une embuscade, ils se battront directement au corps à corps.

Le couloir est traversé par une voie ferrée. Des outils jonchent le sol. Des lampes à huiles éclairent ce spectacle de vie souterraine dans des grandes lueurs dansantes et flamboyantes.

Gobelins (7) : CA 7 armure de cuir et bouclier; dp 6; DV 1-1; pv 3, 1, 7, 1, 6, 4 et 3; AT#1 épée courte et javelot; dg 1-6 et 1-6; Al LM; TAC0 20.

Hobgobelins (2) : CA 6 brigandine et bouclier; dp 12; DV 1+1; pv 8 et 6; AT#1 fléau de fantassin; dg 2-7; Al LM; TAC0 19.

3. Entrée de la Mine. Cette pièce est très grande, elle abrite l'entrée de l'ancienne exploitation minière. On y accédait par un large puits. Une poulie bien huilée et bien entretenue fait descendre un petit tonneau où seulement deux personnes peuvent prendre place. Il faut deux personnes pour manœuvrer et on peut embarquer que deux autres personnes. Il faut 4 rounds pour faire descendre et remonter l'ascenseur.

Un groupe de gobelins commandés par quatre hobgobelins allaient s'apprêter à descendre. Les deux gobelins qui s'occupent

de l'ascenseur se saisissent d'une pioche toute rouillée pour en faire une arme et vous attaquer.

Gobelins (2) : CA 7 brigandine; dp 6; DV 1+1; pv 8 et 6; AT#1 pioche; dg 1-6; Al LM; TAC0 20.

Hobgobelins (4) : CA 9 armure de cuir; dp 12; DV 1+1; pv 4, 2, 9 et 3; AT#1 épée courte; dg 1-6; Al LM; TAC0 19.

Gobelins (12) : CA 9 bouclier; dp 6; DV 1+1; pv 6, 7, 3, 4, 1, 6, 3, 4, 5, 2, 7 et 6; AT#1 pique; dg 1-6; Al LM; TAC0 20.

Vous accédez par le puits à l'étage inférieur. Vous comprenez que vous devez être dans un point névralgique vu le nombre de gardes qu'il y a dans l'endroit.

Etage inférieur, souterrain de commandement.

1. Salle du Trésor. Le passage est solidement barré par deux gigantesques hobgobelins et par le chef suprême de cette troupe. Derrière eux se trouvent tout ce qu'ils ont pu amasser jusqu'à maintenant et ils seraient enchantés d'ajouter vos effets personnels à ce petit butin.

Ils n'hésiteront pas à appeler à la rescousse les gardes du couloir, s'ils sont encore vivants bien évidemment.

Il y a dans les coffres entreposés dans la pièce, 9000 PC, 16000 PA 100 PP, 2000 PO et des pierres

précieuses dont 1 topaze (500 PO), 4 pierres de lune (200 PO), 3 ambres (300 PO) et 5 azurites (50 PO).

Hobgobelins (2) : CA 5 cotte de maille; dp 12; DV 1+1; pv 9 et 9; AT#1 fléau de fantassin; dg 2-7; Al LM; TAC0 19.

Hobgobelin CHEF : CA 4 cotte de maille et bouclier garni de l'insigne du groupe; dp 12; DV 1+1; pv 9; AT#1 épée longue; dg 1-8; Al LM; TAC0 19.

2. Couloir. Chaque fois que le groupe de PJs arrivent dans une portion de couloir, faites un jet avec 1d8, de 1 à 2 compris vous tombez sur le groupe. Celui-ci prendra 1d3 rounds pour aider les trois costauds de la Salle au Trésor.

Hobgobelins (2) : CA 5 cotte de maille; dp 12; DV 1+1; pv 6 et 3; AT#1 fléau de fantassin; dg 2-7; Al LM; TAC0 19.

3. Salle du Trône. Le trône est vide, le chef doit avoir fait un tour. Il est richement décoré de fourrures et de colliers de pierres précieuses.

Les peaux de bêtes représentent 100 PO et les pierres précieuses valent 200 PO.

Vous avez malheureusement dérangé 5 généraux hobgobelins dans leur grande discussion tactique. Et c'est sans ménagement stratégique qu'ils foncent sur vous.

Hobgobelins Généraux (4) : CA 6 cuirasse; dp 12; DV 1+1; pv 6, 5, 8 et 6; AT#1 épée courte; dg 1-6; Al LM; TAC0 19.

Hobgobelin Général : CA 5 cotte de maille; dp 12; DV 1+1; pv 6; AT#1 fléau de fantassin; dg 2-7; Al LM; TAC0 19.

4. *Commandement I.* Dans cette pièce, il y a de nombreux trophées et plan de la région et de la région frontière proche de la Pomméranie et des plans de la ville frontière de Bytom (cfr. *Moisissures VS Burbures*).

Si les PJs restent pour observer les trophées et les plans, faites un jet pour la patrouille du n°2.

5. *Commandement II.* Ici, il y a des couchettes en bois garnies de paille, cela doit être le dortoir des officiers gradés.

Vous trouverez si vous fouillez 50 PC et 36 PA et 14 PO dans les affaires personnelles qui traînent dans la pièce.

Si les PJs restent à fouiller, faites un jet pour la patrouille du n°2.

6. *Entrée de l'étage inférieur.* Deux gardes s'occupent de garder l'entrée du quartier des généraux, ils crieront l'alarme pour avertir les sentinelles du n° 2. Mais ceux-ci vu leur éloignement ont seulement 10 % de chance d'entendre l'alarme.

Hobgobelins (2) : CA 5 cotte de maille; dp 12; DV 1+1; pv 9 et 3; AT#1 fléau de fantassin; dg 2-7; Al LM; TAC0 19.

CONCLUSION et DENOUEMENT

L'objectif principal des PJs est de trouver tous les quartiers de cet avant-poste goblinoides et de prévenir leurs commandements de l'emplacement des caches pour venir faire le nettoyage dans la région pour repousser dans une grande offensive et débâcle les gobelins et hobgobelins qui infestent et infectent la région du sud.

Ils pourront au passage s'attribuer le Tome d'Altération et délivrer cet ancien lieu de prière.

Ainsi si un des PJs et de la religion d'Harère, il peut prendre ce temple et ses fondations pour bâtir son propre temple quand le temps viendra.

Il faudra tenir en compte de cette recherche de ce livre perdu et de la libération du temple dans l'attribution de PX.

EPILOGUE

Si vous semez encore des embûches sur le retour de la région sud, il faudra voir à récompenser équitablement les PJs.

Vous pouvez par exemple rajouter l'une ou l'autre patrouille comme celle rencontrée sur la route.

Si vous avez joué "*A la Recherche des Ecrits Perdus ou Eradication dans la Plaine*" comme une aventure

indépendante, il ne faudra pas prévoir de transition et dans ce nous espérons que vous avez passé un agréable et palpitant moment à jouer et à mener cette aventure.

Vous pouvez apprendre que l'aventure qui a été prévue pour suivre à celle-ci s'appelle "*Extrême Limite*".

Si par contre, vous avez incorporé cette mission dans le schéma global de votre campagne, il faudra veiller à préparer une bonne transition pour les prochaines aventures que vous ferez vivre à vos PJs.

Que feront les PJs après avoir vécu cette aventure ? Ils feront comme tous les aventuriers : répondre à l'appel d'une autre !