

“...Le Très Juste Valen, dans sa grande sagesse, a équipé Adlor d'un petit objet magique, une broche accrochée à sa tunique qui permet à Valen, au travers d'une boule de cristal, de voir en temps réel ce qui se passe dans les parages immédiats d'Adlor...”

CE SCÉNARIO NIVEAU 2 A 4 SE DÉROULE EN AHNKILIE

UN PRÊTRE RETROUVÉ MORT ALORS QU'IL CACHAIT DE SIMPLES CAILLOUS !
VOILÀ LE DÉBUT D'UNE PISTE QUI MÈNERA LES PERSONNAGES DANS UN MONASTÈRE DE HEDRAD, PERDU AU BEAU MILIEU DES MONTS ARGILEUX. ENTRE RÉVOLTE PAYSANNE, ESPIONS ET LOURD SECRET, IL Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI EN AHNKILIE !

L'INSOUTENABLE LÉGÈRETÉ DU PRÊTRE

SCÉNARIO
D&D 3
NIV 2-4

SYNOPSIS Au cours de cette aventure les Personnages Joueurs suivront les traces du plus précieux métal de tout Ghelspad, le mithril. Ce mythique minéral a, selon la légende, totalement disparu au cours de la Guerre Divine, les dieux en ayant épuisé toutes les réserves. Cependant, un clan de nains privilégié extrait encore ce qui

pourrait bien être le dernier filon. Située dans les Monts Argileux, au nord-est de l'Ahnkilie, cette mine secrète est exploitée avec la complicité de quelques moines de Hedrad qui livrent le mithril à la cité naine de Bourok Torn. Ce métal doit servir notamment à forger les armes qui libéreront Ghelspad du joug de la Calastie.

Lors d'une de leurs pérégrinations, les PJ découvriront le cadavre d'un de ces moines au bord d'un cours d'eau. Ils trouveront, soigneusement dissimulées sur lui, de simples pierres qui se révéleront par la suite contenir des sphères de mithril. Sur la demande des autorités religieuses de Hedrad, ils se rendront au Monastère du Juste Repos de Hedrad auquel appartenait la victime. Là, ils tenteront de découvrir le mystère que recèle cet étrange bâtiment rempli d'ecclésiastiques peu loquaces. Ils déjoueront également les complots d'espions calastiens sur la même piste qu'eux. Ces derniers ont infiltré la population locale ainsi que le monastère lui-même.

Ils découvriront cette étrange symbiose entre des nains, mineurs clandestins, et des moines résistants. Il leur faudra gagner leur confiance et pour finir aider les nains à quitter la mine épuisée pour retourner auprès des leurs, dans la cité naine de Bourok Torn.

“...Ekirst est un guerrier redoutable mais il se considère avant tout comme un mineur. L'extraction du mithril est toute sa vie...”

Ce scénario se déroule en Ahnkilie, un royaume des Terres Balafrées décrit dans L'Atlas de Ghelspad. Avec quelques efforts vous pourrez l'adapter à votre propre univers. Le groupe idéal contient un prêtre d'Hedrad¹, ou au moins un fidèle de ce dieu ou de Coréahn². L'ensemble du groupe devra être porté si ce n'est vers le bien, du moins vers des sentiments anti-hégémonie calastienne et non pro-Virdouk (comme d'ailleurs nombre de nos scénarios).

PROLOGUE

La terrible Guerre Divine qui opposa, il y a un siècle et demi, les dieux aux titans leurs parents scarifia Ghelspad à jamais. Au plus fort du combat, le dieu Coréahn, symbole de la chevalerie et de la noblesse guerrière, eut l'idée de forger un immense golem dans le métal le plus résistant qui fut, le mithril, afin de faire durablement pencher le sort de la guerre en faveur des dieux. Nous pouvons encore voir aujourd'hui

1 : Dieu de la loi et de la connaissance, loyal neutre.

2 : Dieu des paladins, champion du bien, dieu Loyal Bon.





«...Le voyage fera passer les personnages d'Hedronie à Ardenai, puis Merlhan, Cité-Sifflante et enfin Tolmohnia. Qu'ils se déplacent en bateau, à cheval ou à pied, ils feront une pause dans chacune de ces villes...»

d'hui cette titanesque figure, couvrant la mythique cité de Mithril de son ombre protectrice. Cependant, pour parvenir à une telle réalisation, Coréahn consumma, selon la légende, tout le mithril disponible sur Ghelspad.

Longtemps après la fin de la Guerre Divine, les dieux repartis dans leurs hauteurs inaccessibles, les simples mortels eurent à combattre les titanides, races de créatures abjectes laissées en présent aux Terres Balafrées par les titans. Le mithril eut été fort utile dans ces circonstances, mais impossible d'en trouver. Même les nains affirmaient les réserves épuisées. Dans sa grande sagesse Coréahn entendit les prières de son peuple de la cité de Mithril assiégée par les titanides. Il détacha un petit bout du doigt de son golem que les prêtres utilisèrent pour forger les épées saintes des paladins de Coréahn. Mais à part ce modeste don, point de trace du précieux métal.

Les théologiens spécialistes de Coréahn placent les principales sources de gisement de mithril qui

furent utilisées par leur dieu dans les actuels Monts Argileux. Cette petite chaîne de montagnes est située sur la frontière entre la Calastie et l'Ahnkilie. Lors de la conquête de l'Ahnkilie par les troupes de Viridouk, les Monts Argileux furent le théâtre de nombreux combats. Leur localisation stratégique ainsi que leurs importantes ressources en minerai en firent un enjeu majeur des hostilités. Avant l'invasion, de nombreux nains peuplaient cette région, vivant essentiellement de l'extraction minière, ils disparurent tous dès les premiers combats, sans doute pour rejoindre Bourok Torn, mais nul n'en est sûr...

DÉBUT DE L'AVENTURE

L'aventure doit débuter sur une route allant de Tolmania, en Ahnkilie à Bourok Torn, en passant par le sud du bosquet de Geleeda : nord-ouest de l'Ahnkilie, Zathiské, Hétéronomie de Viridouk, Nouvelle Vénir, Monts Kelder. En tout état de cause, le lieu de départ de l'aventure doit se situer à proximité d'un fleuve

ou d'un lac. Pour notre part nous avons choisi la partie de l'Espoir située au nord d'Hedronie.

LE CADAVRE

Alors qu'ils parcourent (ou patrouillent) les contreforts des Monts Charniers, à la frontière de Zathiské, les PJ remarquent un corps, flottant sur le ventre dans l'eau peu profonde d'un petit bras de l'Espoir. Ses habits sont trempés et déchirés à de nombreux endroits.

En retournant le cadavre, ils découvrent un homme dans sa jeune quarantaine (aussi loin que l'on puisse le déterminer avec précision), le visage boursoufflé par un séjour prolongé dans l'eau et dans un état de décomposition relativement avancé. Sous sa tunique en lambeaux ils remarquent un justaucorps frappé de deux écussons. Un jet de Connaissance Religion (DD 10) ou d'Intelligence (DD 15) permet de déterminer que le premier symbole est celui de Hedrad, le dieu de la justice et que le second est probablement celui du temple auquel l'in-

connu appartenait. S'ils décident de le soulever, ils remarquent instantanément qu'il est sensiblement plus lourd qu'il n'y paraît au premier coup d'œil. En fouillant le corps ils s'aperçoivent aisément que des choses lourdes et de forme ovoïde sont cachées dans la doublure de son habit. En déchirant le vêtement ils mettent à jour cinq pierres, approximativement de la taille du poing et qui semblent tout à fait anodines.

Pour le MJ Placés dans cette situation les PJ décideront probablement de savoir qui est cet homme et pourquoi il s'est échiné à cacher de vulgaires cailloux avec autant de soin. S'ils en ont la capacité, les PJ peuvent essayer de deviner la nature des pierres en lançant des sorts tels Détection de la Magie. La meilleure solution est de se rendre à un temple de Hedrad car le mystérieux inconnu appartient à ce culte. Étant donné le caractère grave des faits, ils seront reçus par le père supérieur. Cependant ils peuvent décider de se débrouiller seuls en faisant des recherches dans les bibliothèques de la région afin de découvrir de quel temple ce prêtre était originaire.

LE TEMPLE DE HEDRAD

Les PJ sont reçus par le père supérieur du temple, le Très Juste Valen. En examinant le corps, le père Valen détermine aussitôt que ce prêtre appartient au Monastère du Juste Repos de Hedrad, une abbaye située dans la région des Monts Argileux (en Ahnkilie) et regroupant exclusivement des prêtres retraités (quarante ans et plus) qui ont voué leurs dernières années à porter la sainte justice de Hedrad dans les contrées les plus sauvages du sud-est de Ghelspad. Leur vocation est d'aider à rendre la justice dans les villages isolés ne disposant pas des justes lumières que procure la proximité d'un temple de Hedrad. Le père Valen semble fort étonné par la découverte du cadavre de ce moine, à l'extrême ouest de sa région habituelle de prosélytisme.

Si les PJ lui montrent les pierres, il se retire avec dans un petit cabinet attenant à son bureau. Après quelques instants les PJ l'entendent pousser un cri d'étonnement. Il revient alors rapidement, l'air très agité pour un homme de sa contenance, exhibant dans ses mains une des pierres, fendue par le milieu. L'enveloppe caillouteuse recouvrait en réalité une sphère parfaite forgée dans un métal argenté. Le père Valen balbutie aux PJ qu'il est convaincu d'être en présence de mithril pur !

Juste après cet aveu, il se ressaisit, comme désappointé d'avoir trop parlé devant des étrangers.

Réfléchissant longuement et sentant qu'il ne peut plus faire marche arrière, le père Valen demande aux PJ de se rendre au Monastère du Juste Repos de Hedrad pour tenter d'élucider cet étonnant mystère.

Pour le MJ

Si les PJ décident de ne pas montrer les pierres au père Valen, celui-ci leur demandera de se rendre au Monastère du Juste Repos de Hedrad pour faire part de la triste nouvelle et tenter d'y voir plus clair dans cette affaire. Il avouera qu'il n'a qu'une confiance modérée envers le culte de Hedrad en Ahnkilie (son propre culte !). Il préfère que des personnes extérieures à la hiérarchie ecclésiastique interviennent. Il est en effet de notoriété publique qu'une partie du clergé ahnkilien s'est laissé largement corrompre par le gouvernement calastien depuis l'invasion.

Si aucun prêtre de Hedrad ne fait partie du groupe des PJ, le père Valen leur imposera la compagnie du jeune père Adlor afin de les guider spirituellement et de faciliter leurs démarches auprès des autorités religieuses ahnkiliennes. Dans le cas où un PJ peut remplir cet office, il lui confiera sa broche magique en la faisant passer pour un objet saint présumé porter chance au personnage (voir description de la broche dans le paragraphe consacré à Adlor dans la section Recontres).

VOYAGE VERS L'AHNKILIE

Le Monastère du Juste Repos de Hedrad se situe dans la région de Tolmohnia, principale ville des Monts Argileux et centre incontournable pour tout prospecteur qui se respecte.

Le voyage fera passer les personnages d'Hedronie à Ardenai, puis Merlhan, Cité-Sifflante et enfin Tolmohnia. Qu'ils se déplacent en bateau, à cheval ou à pied, ils feront une pause dans chacune de ces villes. Afin de pouvoir franchir en toute tranquillité les nombreux contrôles, à des barrages ou inopinés, des armées impériales, il leur faudra un motif de voyage. Celui-ci peut simplement être d'escorter le prêtre de Hedrad présent dans le groupe jusqu'au monastère. Cette excuse engendrera certes des quolibets et des moqueries de la part des soldats (qui vénèrent le plus souvent Chardoun et méprisent les fidèles d'Hedrad) mais ils ne

dépasseront jamais une certaine limite (il y a tout de même un prêtre et on ne sait pas comment pourrait réagir Hedrad !).

Pour le MJ

Ne vous privez pas de faire de cette expédition une occasion pour les PJ d'admirer les différentes villes d'Ahnkilie qu'ils traversent. Un barde se réjouira par exemple de visiter Cité-Sifflante voire d'y acquérir une flûte à soufflets. Mais tout le groupe prendra plaisir à écouter les artistes de tout Ghelspad dans l'une des très nombreuses tavernes du centre ville.

À TOLMOHNTIA

Tolmohnia est une ville ouvrière. Son histoire ainsi que son expansion sont intimement liées à l'exploitation des gisements de minerai garnissant à profusion le sous-sol des Monts Argileux. La ville mélange essentiellement humains et halfelins, ces derniers constituant une main d'œuvre de choix, corvéable à merci.

Les PJ doivent se renseigner sur la localisation précise du monastère. Le moyen le plus simple est de se rendre au temple local de Hedrad. S'ils ne souhaitent pas attirer l'attention des religieux, ils trouveront aisément une carte rudimentaire de la région au siège de la bourse au minerai.

Le Monastère est tout proche d'un petit village de fermiers, le hameau de Néfeld. Si les PJ passent une nuit à Tolmohnia, ils pourront rencontrer quelques prospecteurs dans les multiples tavernes louches de la ville. Certains d'entre eux leur confieront être passés récemment à Néfeld et y avoir trouvé une population misérable se plaignant souvent de l'écrasante ponction fiscale pratiquée par les moines de la région.

LE HAMEAU DE NÉFELD

Le hameau est situé à environ une journée de marche à l'est de Tolmohnia. Il est niché dans une vallée profondément encaissée au cœur des Monts Argileux. On aperçoit de loin, accroché au flanc de la montagne, le Monastère du Juste Repos de Hedrad qui surplombe le village.

Néfeld est une localité regroupant environ une centaine d'habitants répartis en une dizaine de familles. Ce sont essentiellement des paysans travaillant les maigres parcelles de terres cultivables au fond de la vallée et élevant

quelques brebis. Pas de filons dans cette région pour y amener un peu de richesse.

L'arrivée des PJ ne passe pas inaperçue. Les étrangers se font rares par ici. Ils sont accueillis par Le Gaston. Il est le paysan le plus à l'aise du hameau et aussi le chef de cette petite communauté. Sa ferme sert occasionnellement d'auberge et de taverne. Le Gaston est un grand gaillard tonitruant qui aborde les PJ rondement. Ces derniers arriveront probablement le soir et Le Gaston leur offre le gîte et le couvert. Cependant dès qu'ils disent qu'ils doivent se rendre au monastère ou dès qu'il se rend compte qu'un prêtre de Hedrad fait partie du groupe, Le Gaston vire rapidement au rouge en vociférant qu'ils peuvent aussi bien aller dormir chez les moines ou en pleine nature mais pas chez lui ! Si les PJ se montrent diplomates ils parviennent assez rapidement à calmer ce rugissant gaillard. Une fois apaisé, Le Gaston leur explique l'intolérable pression fiscale que ces damnés moines font subir aux paysans du village. Elle a progressivement augmenté sur les dix dernières années pour une raison totalement inexplicable. Les moines qui, auparavant, vivaient en bon voisinage avec la population locale, se contentant du strict minimum que la loi leur autorisait à prélever, sont peu à peu devenus des rapaces insatiables. Au début les braves paysans se résignèrent mais le nouveau forgeron, Le Jérôme, un gars de la ville, leur expliqua que cela dépassait tout ce qu'il avait vu et qu'il fallait se rebeller.

Pour le MJ

Les PJ doivent sentir que les paysans de Néfeld sont mûrs pour la révolte. S'ils demandent à rencontrer Le Jérôme, ils se rendront rapidement compte de l'ascendant moral qu'a pris cet homme sur le reste de la population. Tous leur diront qu'il leur a ouvert les yeux. Des PJ un peu psychologues remarqueront (jet de Psychologie DD 20) que Le Jérôme s'exprime plutôt bien

Jérôme porte encore sur le bras gauche, tout comme ses trois acolytes, le tatouage de la légion calastienne et cache soigneusement cette marque indélébile qui pourrait le compromettre.



pour un simple forgeron. Cependant les paysans ne savent rien de son passé et lui racontent qu'il est originaire de Tolmohnia et qu'il a voulu se retirer au calme car il en avait assez de travailler le fer pour ces brutes de mineurs.

LE MONASTÈRE DU JUSTE REPOS DE HEDRAD

Perchée à flanc de montagne, surplombant Néfeld, la sombre silhouette de l'austère prieuré se dresse, inquiétante, comme un avertissement à tous ceux qui oseraient s'en approcher. Le monastère est ceint d'une muraille de pierre, de forme octogonale, culminant au niveau de l'entrée à cinq mètres de hauteur.

Deux tours inamicales encadrant une lourde herse accueillent les PJ à l'entrée du bâtiment.

A : Entrée. Un brasero brûle toute la nuit à droite de la herse, projetant une lumière lugubre sur toute la cour.

B : Petite maison. Utilisée par le moine de faction à l'entrée.

C : Bâtiment à deux niveaux. Le premier abrite le laboratoire du Juste Jardinier et le second, un peu plus court que le premier, la bibliothèque.

D : Jardin. Potager et herbes médicinales.

E : Puits.

F : Temple de Hedrad. C'est le plus haut bâtiment du monastère. Il est entièrement construit en briques rouges.

G : Cimetière. Ici sont inhumés les moines décédés au monastère depuis sa fondation, il y a un siècle environ.

H : Cellules. Le gros bâtiment possède deux niveaux et regroupe les cellules des moines ainsi que quelques salles d'étude. L'autre, plus petit et de plein pied, inclue le réfectoire et les cellules de serviteurs et des novices.

Le monastère abrite actuellement une vingtaine de moines et une dizaine de serviteurs et novices. Dès leur arrivée, les PJ ont la possibilité de rencontrer les principaux moines du monastère : le Juste Supérieur Rodewald, le Juste Bibliothécaire Donis, le Juste Jardinier Anselm et le Juste Economiste Laka (pour une description en détail de la psychologie de ces personnages, reportez-vous à la section Rencontres).

La vie au monastère est réglée par les cinq offices religieux donnés à intervalles réguliers tout au long de la journée et de la nuit. Dès que la cloche sonne, tous les moines et tous les novices se dirigent prestement vers le temple. Chaque messe dure environ vingt minutes. Durant ces moments, seuls les serviteurs restent dans les autres parties du monastère.

Les moines se montrent d'une manière générale peu coopératifs quoique courtois. Seul le Juste Jardinier Anselm affiche sa bonhomie coutumière, en prenant garde toutefois de ne rien dire d'important.

Il paraît rapidement évident aux PJ que, malgré leur rapacité par rapport aux paysans de Néfeld, les moines ne semblent pas vivre dans l'opulence. Ils sont pratiquement tous relativement maigres et aucun bâtiment, même le temple de Hedrad, ne semble receler de richesses particulières. Si les PJ profitent de la nuit ou des offices pour fouiller un peu, ils ne trouveront nulle part trace des importantes réserves qu'auraient dû accumuler les moines au cours de leurs récentes levées de taxes (taxes perçues presque exclusivement en biens alimentaires).

LA RÉVOLTE

La nuit suivant l'arrivée des PJ, ce qui couvait depuis des semaines éclate enfin. Les paysans, poussés et armés par Jérôme le forgeron, se révoltent. Vers minuit ils encerclent le monastère en vociférant. La jacquerie provoque une grande confusion à l'intérieur du prieuré. Les moines, âgés pour la plupart, semblent terrorisés. Rapidement, certains paysans se portent à la grille et tentent de l'ouvrir. D'autres entreprennent l'escalade de la muraille ouest. Les moines auront tendance à se regrouper en demandant la protection des PJ. Les paysans mettent une ardeur particulière au combat et plusieurs d'entre eux parviennent à pénétrer dans l'enceinte. Les PJ notent d'ailleurs que certains révoltés, le forgeron en tête, se battent réellement bien. Un peu trop bien pour de simples manants. Ils parviennent à soulever la herse qui normalement devrait être bloquée. Les PJ peuvent remarquer le Juste Donis sortant de la tour commandant la herse quelques instants après (jet réussi en Détection DD 20).



LE MONASTÈRE DU JUSTE REPOS DE HEDRAD
A : Entrée - B : Petite maison - C : Bâtiment à deux niveaux - D : Jardin - E : Puits - F : Temple de Hedrad
G : Cimetière - H : Cellules.

Pour le MJ

Cette jacquerie a été organisée par Le Jérôme, un espion calastien (voir section Rencontres). Les autorités calastiennes, soupçonnant un mystère autour du monastère, mystère en rapport avec du minerai précieux, ont décidé d'infiltrer la région avec des espions afin d'en savoir plus. Avec l'aide du Juste Bibliothécaire Donis, espion également, ils escomptaient bien comprendre. Donis a acquis la certitude que le Juste Supérieur Rodewald et que le Juste Jardinier Anselm sont impliqués dans un trafic de minerai, probablement de l'or. Il a, à plusieurs reprises, vu des moines partir soûlés pour rendre la justice dans quelque contrée éloignée et revenir quelques semaines plus tard pour repartir aussitôt. Ses agents en ont pris un en chasse mais l'ont perdu au nord d'Hedronie, il a sauté dans le fleuve à un endroit où le courant est fort et l'eau profonde. Gêné par ses vêtements et ses bagages, le moine n'a pu échapper à la noyade. Il s'agit de l'individu découvert par les PJ, dont le corps, que les calastiens n'ont pas réussi à trouver, a dérivé. Mais impossible d'en savoir plus. Il y a quelques mois, Donis décida de passer à l'action. Il avait bien remarqué que la nette augmentation des prélèvements de nourriture demandée par le Juste Supérieur avait profondément agacé les paysans. Il décida donc d'infiltrer le village

«...Discret et froid, Donis est un être soupçonneux et qui ne se confie pas facilement. Depuis des années, il est un agent à la solde du roi Virdouk de Calastie...»

grâce à son agent Jérôme. Celui-ci, flanqué de quelques prétendus apprentis, arriva un beau matin à Néfeld et s'y installa comme forgeron. Il attisa peu à peu la haine des fermiers pour les moines. L'objectif de la manœuvre est de provoquer l'évacuation du monastère afin d'avoir place nette pour mettre à jour la supposée mine.

Dans le feu de l'action, les PJ remarquent à peine un petit groupe à la porte principale du temple. Dans celui-ci ils aperçoivent (jet réussi en Détection DD 15) une petite silhouette, à première vue celle d'un enfant, au milieu du Juste Supérieur Rodewald et du Juste Jardinier

LE TEMPLE

Après les combats, les PJ peuvent décider de fouiller discrètement le temple. L'intérieur de l'édifice est constitué d'un grand hall où s'alignent des bancs en bois avec, à chaque extrémité sous les voûtes, une statue représentant Hedrad. Derrière le socle de la statue à l'est se trouve l'entrée secrète de la mine des nains (jet réussi en Fouille DD 20).

Pour le MJ

Depuis des temps immémoriaux les nains ont exploité le mithril des Monts Argileux. Durant la guerre divine, Coréahn le leur prit afin de construire le golem qui protège à

lui-même grand résistant, dont le monastère constituait une excellente couverture et une source d'approvisionnement en nourriture. Ils mirent rapidement en place un système dans lequel les nains fournissaient le mithril que quelques moines itinérants choisis allaient porter discrètement à Bourok Torn, principale cité naine de Ghelspad et centre de résistance contre Virdouk. Là, le précieux métal était censé forger les armes qui libéreraient un jour les Terres Balafrees du joug tyrannique de la Calastie. Durant les premières années, les moines suffisaient à nourrir ces quelques nains. Mais, leur population augmentant, ils

LE CLAN ZIRGOK

À : ENTRÉE

B : LE VILLAGE DU CLAN ZIRGOK

C : GALERIES D'EXPLOITATION

D : L'ENTREPÔT

E : ARCHE EN PIERRE.



Anselm. Probablement intrigués par la présence d'un enfant ici, ils se rendent compte en s'approchant qu'il s'agit en réalité d'un nain. Un instant après le petit groupe a disparu dans le temple. Si certains des PJ y pénètrent rapidement, ils y trouveront les deux moines seuls. Interrogés, ils nient absolument qu'il y ait eu un quelconque nain avec eux.

Pendant ce temps la jacquerie se calme un peu. Les paysans découragés par les hautes murailles et la présence des PJ, rebroussement peu à peu chemin en grommelant.

présent la cité de Mithril. Cependant une tribu naine, le clan Zirkok, s'étant distinguée lors des batailles contre les titanides, se vit accorder par Coréahn le droit d'exploiter le dernier filon de mithril de la région. Tout se passa bien pour les nains jusqu'au jour où Virdouk jeta son dévolu sur l'Ahnkilie et en acheva la conquête en 131 Ap. V. Par peur des persécutions, de nombreux nains quittèrent la région mais ceux du clan Zirkok décidèrent de rester dans leur mine. Afin de la cacher, ils en éboulaèrent l'entrée principale et passèrent un accord avec le Juste Supérieur Rodewald,

durant accroître leurs ressources en alourdissant sensiblement l'imposition des paysans locaux.

LE CLAN ZIRGOK

Le clan nain Zirkok est fort d'environ quatre-vingt individus répartis en une vingtaine de familles. Tous, hommes et femmes, sont des grands spécialistes de l'extraction minière depuis des générations.

Les PJ seront certainement vite repérés dans ces galeries mal éclairées, parsemées de petits cailloux (le DD des jets de Déplacement silencieux est de 20). Parvenus au bas du mince escalier de pierre courant sous

sole de la statue, les PJ pénètrent dans une grande salle au centre de laquelle un groupe d'une dizaine de nains s'affaire autour d'une arche en mithril encore en construction.

A : Entrée. Un escalier étroit osseusement taillé dans la roche i descend depuis le socle de la statue. Il aboutit dans une grande salle faiblement éclairée par des torches plantées aux murs à intervalles réguliers.

B : Le village du clan Zirgok. Cette vaste caverne rassemble la vingtaine de petites maisons abritant les familles du clan ainsi que des entrepôts à nourriture où les PJ trouveront une bonne partie des provisions arrachées aux paysans de l'Éfeld.

C : Galeries d'exploitation. Elles tendent et se ramifient loin sous la montagne. Un système de rails et de petits chariots achemine le mithril depuis ces boyaux jusqu'à l'entrepôt en D.

D : L'entrepôt. Ici sont entreposés le mithril et la roche issue de l'extraction. Enorme à l'origine, cette salle s'est peu à peu remplie de rochers. On ne peut plus accéder à l'extrémité depuis longtemps.

E : Arche en pierre. Elle est recouverte de mithril et fait 3 mètres de haut et 4 de large. L'arche est en cours de construction.

À chaque fois que les nains ont remarqué la présence d'étrangers, ils les terroient fermement mais avec courtoisie. Ils les amènent au village où ils sont présentés à Ekirst, le chef du clan. Celui-ci méfiant, préfère les incarcérer et faire mander le Juste Supérieur Rodewald.

Pour le MJ
À partir de ce point, l'attitude des nains dépendra de l'opinion du Juste Supérieur Rodewald à l'égard des PJ. Ils savent gagner la confiance du chef et d'Ekirst, ceux-ci leur raconteront l'histoire du clan Zirgok. Ils apprendront également que le mithril s'épuise et que bientôt les nains devront quitter ces lieux et rentrer à Bourok Torn rejoindre leurs semblables. Dans ce cas, ils ont entrepris depuis plusieurs années, ici et dans les montagnes lointaines de Bourok Torn, la construction de deux portails magiques qui, le moment venu, permettront le passage d'un endroit à l'autre, sans attirer l'attention des calastiens. Ces arches sont fabriquées dans un mélange de pierre et de mithril et toutes les dernières raisons vers la cité naine étaient

destinées à achever l'édification de leur portail. Tel était l'objectif du moine passeur retrouvé mort par les PJ. S'ils ne lui ont pas encore dit, le Juste Supérieur Rodewald demande aux PJ s'ils ont trouvé les pierres sur le cadavre. S'ils mentent, Rodewald fera comme si de rien n'était et profitera de la première occasion pour faire tomber les PJ dans un sommeil magique duquel ils se réveilleront en pleine campagne, loin du monastère et sans les pierres. Dans le cas où ils se montrent honnêtes, ils gagnent définitivement la confiance des nains et du prêtre qui leur confirme enfin qu'il s'agit bien de mithril. Mais le problème du dernier chargement reste entier. À présent que les Calastiens sont au courant, le voyage est bien plus risqué pour de simples moines. Le Juste Supérieur Rodewald demandera alors aux PJ de les aider à faire cette dernière livraison en échange d'un peu du précieux métal.

S'ils acceptent, ils devront se rendre en un point isolé dans la montagne, à quelques jours de marche au sud de Bourok Torn. Ce lieu a été sélectionné essentiellement pour sa bonne exposition aux flux magiques et pour sa discrétion. En effet, seuls les plus hauts dirigeants nains sont au courant de l'existence de ce mithril. Vous êtes libre d'agrémenter le périple de diverses rencontres plus ou moins amicales. Cela dit, la tranquillité des PJ durant leur voyage dépendra essentiellement de la manière dont ils ont traité les espions calastiens. Si ces derniers soupçonnent la moindre supercherie, la vie de PJ risque de devenir rapidement dangereuse.

LE PORTAIL DE BOUROK TORN

Le portail côté Bourok Torn est situé au cœur d'une vallée encaissée très difficile d'accès. Un jour avant de parvenir à destination, les PJ sont interceptés par une patrouille de soldats d'élite de Bourok Torn chargée de la sécurité du chantier. Les documents fournis par Ekirst leur donnent accès au lieu des travaux. La construction est placée sous la responsabilité directe du Sage Nedoun, un vieux magicien nain qui se montre plein de sympathie à l'égard des PJ mais qui insiste fermement pour qu'ils attendent les trois jours encore nécessaires à la finalisation du portail. On ne peut pas risquer, selon lui, que les PJ soient capturés alors que les nains sont si près du but.

Pour le MJ

Si tout se déroule bien, le rituel est prononcé la troisième nuit suivant l'arrivée des PJ et le portail se matérialise. Le clan Zirgok le franchit rapidement après et, dès que le dernier nain est passé, l'arche est détruite à jamais. Les nains remercient chaudement les PJ et quoiqu'ils ne puissent les inviter à Bourok Torn pour d'évidentes raisons de confidentialité, ils leur font cadeau en gratitude d'une des pierres contenant du mithril et leur communiquent le mot de commande nécessaire à l'ouverture de l'enveloppe caillouteuse.

Les PJ ont à présent de solides alliés chez les nains, ce qui est toujours utile. Ils possèdent également environ 1 kg de la matière la plus précieuse de Ghelspad. Bien entendu, il serait fou et dangereux de vouloir vendre le mithril. Le mieux à faire est de trouver un alchimiste capable de faire des objets magiques à partir de la précieuse matière. Cela est laissé à la libre appréciation du MJ. Toutefois, si les PJ font une utilisation inconsidérée du mithril, cela pourrait rapidement devenir un cadeau empoisonné.

RENCONTRES

LE TRÈS JUSTE VALEN

Race : Humain - **Age :** 45 - **Classe/niv :** Clerc / 9 - **AI :** LN - **Pv :** 64 - **CA :** 11 (sans armure) - **Init :** +1 - **Att :** Marteau de guerre magique +9/+4 C. à C - **Dégâts :** Marteau de guerre magique 1D8+4 C. à C - **Notoriété :** 18 / Ahnkilie, Hedrada, Religieux, Noblesse - **JS :** Vigueur 9, Reflexes 3, Volonté 10 - **Stats :** For : 13, Dex : 12, Con : 16, Int : 10, Sag : 19, Cha 14 - **Principales compétences :** Diplomatie 12, Concentration 16, Connaissance (religion) 12, Psychologie 12 - **Sphères :** Loi, Protection

Description : Le Très Juste Valen est un éminent religieux dans la région d'Ardenai. Il est connu pour sa rectitude morale, intelligemment couplée avec une grande habileté politique. Refusant toute corruption et peu lié aux idéaux de l'empire, il s'est retiré à Hedronie, où il dirige le temple réputé comme le plus droit du pays - il en retire d'ailleurs un certain orgueil. Dès que les PJ auront terminé leur mission, il ne les lâchera pas tant qu'il ne sera pas mis au courant de toute l'affaire. Valen est un homme honnête et de confiance, il saura garder secrète toute l'affaire, d'autant plus

qu'il est bien renseigné par le père Adlor.

LE PÈRE ADLOR

Race : Humain - **Age :** 21 - **Classe/niv :** Clerc / 3 - **AI :** LB - **Pv :** 15 - **CA :** 16 (+4 Armure d'écaillés, +1 bouclier +1 Dex) - **Init :** +1 - **Att :** Marteau de guerre léger +3 C. à C - **Dégâts :** Marteau de guerre léger 1D4+1 C. à C - **JS :** Vigueur +5, Reflexes 0, Volonté +5 - **Notoriété :** 4 / Ahnkilie, Religieux de Hedrad - **Principales compétences :** Concentration 6, Détection 3, Diplomatie 6, Perception auditive 2, Premiers secours 5 - **Sphères :** Connaissance, Loi -

Sorts (bonus de Sag +2) :

Niveau 0 : Création d'eau, Lumière, Purification de nourriture et d'eau, Réparation

Niveau 1 : Bouclier de la foi, Frayeur, Sanctuaire, Protection contre le chaos

Niveau 2 : Apaisement des émotions, Discours captivant, Immobilisation des personnes,

Description : Le jeune père Adlor est l'archétype du religieux inexpérimenté qui a passé toute son adolescence dans un temple, à étudier. Cette mission est pratiquement sa première occasion de s'éloigner de son prieuré et il s'étonnera de tout, faisant preuve d'une naïveté touchante quoiqu'un peu agaçante. Il mettra un point d'honneur à aider les PJ de son mieux, provoquant parfois quelques catastrophes. Le Très Juste Valen, dans sa grande sagesse, a équipé Adlor d'un petit objet magique, une broche accrochée à sa tunique qui permet à Valen, au travers d'une boule de cristal, de voir en temps réel ce qui se passe dans les parages immédiats d'Adlor. Attention donc à la manière dont les PJ impliquent Adlor dans la mission.

LE JÉRÔME - JULIUS

Race : Humain - **Age :** 30 - **Classe/niv :** Guerrier / 6 - **AI :** LM - **Pv :** 60 - **CA :** 16 (+3 armure, +3 Dex) - **Init :** +7 - **Att :** Marteau de guerre (camouflé en outil de forgeron) +9/+4, Arc court +9/+4 Att. à dist. - **Dégâts :** Marteau de guerre 1D8+3, Arc court 1D6 - **Dons :** Commandement, Course, Esquive, Expertise, Science de l'initiative, Science de la critique (Marteau) - **JS :** Vigueur 8, Réflexes 4, Volonté 4 - **Notoriété :** 10 / Calastie, légion - **Description :** Julius est un ancien légionnaire calastien reconverti dans les missions d'infiltration pour le compte du gouvernement ahnki-

lien (sous tutelle calastienne). Il porte encore sur le bras gauche, tout comme ses trois acolytes, le tatouage de la légion calastienne et cache soigneusement cette marque indélébile qui pourrait le compromettre. Julius se fait passer depuis quelques mois pour Le Jérôme, forgeron de son état, venu s'installer à Nefeld avec trois apprentis. Son objectif est de dresser la population contre les moines. S'il est découvert, il tentera de s'enfuir en brûlant les preuves de sa correspondance avec Donis et, au besoin, en assassinant ses trois comparses.

UN FAUX APPRENTI FORGERON

Race : Humain - **Age :** 25 ans en moyenne - **Classe/niv :** Guerrier / 3 - **AI :** LN - **Pv :** 24 - **CA :** 14 (+1 Dex, +3 Cuir clouté) - **Init :** +1 - **Att :** Marteau de guerre (camouflé en outil de forgeron) +5 C. à C. - **Dégâts :** Marteau de guerre 1D8+2

Description : Julius est accompagné de trois espions, anciens légionnaires également. Ils se font passer pour ses apprentis mais se battent rudement bien pour de simples forgerons. Ils ne savent rien de l'affaire si ce n'est qu'ils doivent attiser la haine des paysans.

LE JUSTE SUPÉRIEUR RODEWALD

Race : Humain - **Age :** 60 - **Classe/niv :** Clerc / 10 - **AI :** LB - **Pv :** 45 - **CA :** 11 (sans armure) - **Init :** +1 - **Att :** Dague magique +10/+5 C. à C. - **Dégâts :** Dague magique 1D4+3 - **Notoriété :** 18 / Ahnkilie, Hedrada, religieux, résistance ahnkilienne

Description : Grand et sec, le père Rodewald marque d'emblée par son austérité. Il est une figure

de la résistance ahnkilienne. Il se bat en secret depuis vingt ans contre les envahisseurs calastiens. Il déteste cependant la violence et n'engagera le combat qu'en dernier recours. Il usera d'ailleurs principalement de ses pouvoirs et évitera les armes. Bien qu'il soit froid, c'est en réalité un passionné de la justice. Il est parvenu à rester en vie grâce à sa méfiance naturelle. Il ne fait réellement confiance au monastère qu'à son vieux camarade de lutte, le Juste Jardinier Anselm. Il n'a par contre aucun sort de niveau 3 de disponible car il les utilise tous pour créer de la nourriture et de l'eau pour les nains, hélas cela ne suffit pas.

LE JUSTE JARDINIER ANSELM

Race : Humain - **Age :** 52 - **Classe/niv :** Clerc / 3 Druide / 6 - **AI :** LB - **Pv :** 65 - **CA :** 12 (sans armure) - **Init :** +2 - **Att :** Bâton +7 C. à C. - **Dégâts :** Bâton 1D6+3 - **Notoriété :** 14 / Ahnkilie, Hedrada, religieux, résistance ahnkilienne

Description : Le père Anselm est aussi sympathique que tonitruant. Sa voix résonne avec force dans son épaisse cage thoracique. C'est une force de la nature. Il s'occupe du jardin potager et médicinal et est suivi comme son ombre par son chien, un dogue mesurant près d'un mètre au garrot. Anselm est également depuis des années un grand résistant, s'occupant notamment de passer des messages en utilisant ses animaux. Il est, en dehors du Juste Rodewald et des passeurs, le seul moine au courant de l'existence de la mine.

LE JUSTE BIBLIOTHÉCAIRE DONIS

Race : Humain - **Age :** 41 - **Classe/niv :** Clerc / 8 - **AI :** LM - **Pv :** 35 - **CA :** 11 (sans armure) - **Init :** +1 - **Att :** Morgenstern +7 / +2 C. à C. - **Dégâts :** Morgenstern 1D8+1 - **Notoriété :** 10 / Ahnkilie, Calastie, religieux, gouvernement

Description : Discret et froid, Donis est un être soupçonneux et qui ne se confie pas facilement. Depuis des années, il est un agent à la solde du roi Virdouk de Calastie. Il fut recruté très jeune au sein du clergé ahnkilien de Hedrada. Soupçonnant quelque mystère associé au Monastère du Juste Repos de Hedrada, il résolut de s'y retirer pour enquêter. Ses

soupçons se portèrent peu à peu sur le Juste Supérieur Rodewald. Il se doutait bien que le temple renfermait quelque passage vers une mine d'or. Mais il ne parvenait pas à le percer à jour. Il eut l'idée de fomenter une jacquerie en infiltrant les villageois avec un de ses agents les plus dévoués, Julius. Donis possède deux objets magiques que les PJ peuvent mettre à jour en trouvant le tiroir secret de son bureau dans la bibliothèque (jet réussi en Fouille DD 20) :

1 anneau de dissimulation d'alignement

1 jeu de deux plumes et deux encriers de communication à distance : Cet assortiment permet à deux personnes de communiquer à distance, du moment qu'elles se trouvent sur le même plan d'existence. Ce qu'une plume écrit, l'autre l'écrit simultanément. Cet objet permet à Donis de donner les instructions à Julius qui possède l'autre plume cachée dans sa forge. À côté de cet objet, les PJ trouvent une abondante correspondance trahissant la conspiration des deux hommes.

LE JUSTE ÉCONOME LAKA

Race : Humain - **Age :** 47 - **Classe/niv :** Clerc / 5 - **AI :** LN - **Pv :** 27 - **CA :** 10 (sans armure) - **Init :** 0 - **Att :** Bâton +3 C. à C. - **Dégâts :** Bâton 1D6 - **Notoriété :** 6 / Ahnkilie, religieux

Description : Le père Laka est un homme aussi chétif que moralement rigoureux. Il voue une obéissance aveugle à sa hiérarchie. Il est chargé de la gestion des stocks de nourriture du monastère. Il s'est aperçu depuis longtemps que nombre de denrées récoltées auprès des paysans disparaissaient inexplicablement. Lorsqu'il en fit part au Juste Supérieur Rodewald celui-ci lui dit que Hedrada prélevait certainement son dû et qu'il ne serait pas bon de trop investiguer là-dessus. N'écoulant que son indéfectible sentiment de loyauté envers le père Rodewald, il s'exécuta, bien qu'il se doute que quelque chose d'inhabituel se tramait au monastère (comme bon nombre de moines d'ailleurs). Il tient d'ailleurs des livres de

comptes forts complets, recensant toutes les disparitions avec minutie.

EKIRST - CHEF DU CLAN ZIRGOK

Race : Nain - **Age :** 75 - **Classe/niv :** Guerrier / 12 - **AI :** LN - **Pv :** 172 - **CA :** 12 (sans armure) - **Init :** +2 - **Att :** Hache d'armes de nain +17/+12/+7 C. à C. - **Dégâts :** Hache d'armes de nain 1D10+5 - **Notoriété :** 20 / Clan Zirgok

Description : Ekirst est un guerrier redoutable mais il se considère avant tout comme un mineur. L'extraction du mithril est toute sa vie. Son père était là quand, quelque cent cinquante ans plus tôt, le dieu Coréahn leur donna la permission d'exploiter ce filon de mithril. Ekirst considère son métier comme une mission sacrée. Tout le mithril doit être utilisé pour combattre les titanides d'une part et Virdouk d'autre part. Voilà pourquoi le clan Zirgok n'a jamais conservé une once de ce métal pour ses propres besoins. Tout d'une pièce, Ekirst ne donne pas sa confiance aisément. Cependant, si les PJ parviennent à s'en faire un ami, il constituera un allié solide qui pourra leur être très utile par la suite, en particulier s'ils ont des problèmes avec les autorités calastiennes.

