



# Fantasy-OSR

## La colline qui tremble

**COMPATIBLE AVEC**  
Mausritter · Into the Odd

# Fantasy-OSR

## La colline qui tremble

### LA LÉGENDE DES DRAGONS ET DES DÉMONS

Les légendes racontent qu'à une lointaine époque, le monde était régi par les dragons et les démons.

Les légendes racontent qu'à l'aube du monde les dragons façonnèrent la terre, les montagnes et les rivières.

Les légendes racontent que les démons, jaloux des créations des dragons, cherchèrent à les détruire.

A l'issue d'une guerre apocalyptique les démons furent bannis dans des royaumes oubliés et les portent closes par de puissantes magies.

Des dragons survivants, épuisés, s'endormirent d'un sommeil sans rêve.

On raconte qu'ils dorment encore aujourd'hui.

### SUR LA ROUTE DE GRISERUINE

Les PJ, aventuriers en quête de fortune et de gloire, sont arrivés récemment dans le **Valbrume**. Après avoir franchi la **passé de Drakmar**, unique accès à cette région pour eux inconnue, ils ont suivi la route, une ancienne voie pavée datant de l'ancien empire. Celle-ci leur fait traverser une région de collines basses et de bosquets.

Le soleil entame sa lente descente vers l'horizon lorsqu'ils aperçoivent une borne de pierre sur laquelle est gravé **Griseraine** en lettres naines. Sans doute le nom du prochain village.

Un test réussi d'**ESPRIT** permet à un PJ de se rappeler avoir entendu parler de **Griseraine**, sans doute à l'occasion d'une des étapes de leur périple jusqu'à Valbrume. **Griseraine** est une ancienne colonie naine qui doit son nom aux ruines d'**Elûn Sardhar**, une forteresse elfe située un peu plus au nord. Un test de Langues réussi permet à un PJ de traduire le nom de la forteresse; Elûn Sardhar peut se traduire par "la tombe du dragon".

Les nains étaient venus s'établir dans la région pour y extraire le fer-étoile, un minéral rare et précieux, dont l'exploitation nécessite de creuser très profondément. Seuls les nains avaient à l'époque le savoir-faire pour creuser des puits de mines d'une telle profondeur.

Les mines furent abandonnées pour une raison inconnue.

Alors que des nuages menaçants s'amoncellent au sud, poussés par les vents venus des montagnes, les PJ espèrent tout.e.s arriver au village avant la nuit.

Pressant le pas, la petite troupe découvre au détour d'un bosquet un étrange équipage.

Sur le bord de la route, de guingois, une charrette bâchée dont il manque vraisemblablement la roue droite; cette dernière repose dans le fossé.

Attelée à la charrette, une mule. Et près de cette mule, un vieux bonhomme, voûté, une barbe effilochée grise, les cheveux rares, vêtu d'une chemise rouge, d'un large manteau jaune rapiédé, de chausses qui semblent trop larges pour lui et de bottes de cuir usées.

L'individu tient d'une main un bonnet de cuir et se gratte le crâne d'un air perplexe tout en examinant l'essieu et la route déboitée.

Il lève alors les yeux et aperçoit les PJ.

Son regard chassieux semble s'illuminer.

Remettant son bonnet sur sa tête dégarnie, il s'avance vers les PJ, les saluant d'un air amical: "Bien le bonjour mes seigneurs... je me prénomme **Osgar**. Je suis marchand et je me rendais à **Griseraine** quand un malencontreux nid-de-poule a fait sauter la roue de ma charrette."

"Hélas, trois fois hélas, je suis vieux et bien trop chétif pour pouvoir la remettre en place. La nuit et la pluie sont proches. Auriez-vous l'amabilité de m'aider à replacer cette roue capricieuse, sans quoi je devrais laisser mes précieuses marchandises sur le chemin, au risque que la pluie ne les abîme, ou que des maraudeurs ne viennent les piller..."

Un test d'**ESPRIT** (ou une capacité spéciale) indiquera aux PJ que le vieil Osgar est inoffensif et est bien le vieux marchand qu'il prétend être.

Un test d'**ESPRIT** (ou une capacité spéciale comme **Se cacher**) réussi indiquera aux PJ qu'il n'y a rien d'anormal alentour, pas de brigands cachés dans les fourrés ou dans le fossé, aucune embuscade à craindre.

Le vieil Osgar semble bien être un marchand en détresse.

Pour replacer la roue en place, un test de **FORCE** sera nécessaire.

Les PJ peuvent s'y mettre à plusieurs pour soulever la charrette, remettre la roue en place et la fixer fermement.

Si les PJ aident le vieux Osgar, celui-ci se montrera très reconnaissant: "Grand merci mes seigneurs... je vais pouvoir mettre mes marchandises à l'abri des intempéries et des maraudeurs gobelins"

“On raconte que les collines grouillent de maraudeurs gobelins”, ajoute-t-il en jetant des regards suspects alentour. “La région n’est plus sûre depuis quelque temps.”

“Vous allez vers Griseruine semble-t-il... permettez que je vous accompagne jusqu’aux portes de **l’auberge du Dragon Ronflant**.

Le tenancier, un nain nommé **Grunnar Barbedor**, est un ami de longue date.

Il sera ravi de vous offrir le gîte et le couvert. Sa bière brune est un délice et son gigot de chèvre une merveille. Croyez-en les papilles d’un connaisseur”, termine-t-il en passant sa langue sur ses lèvres ridées.

Le village de **Griseruine** n’est plus très loin. Alors que le soleil passe à l’ouest, derrière les hauts pics bordant le Valbrume, au-delà de la Forêt de Fer, les PJ arrivent en vue du village.

## **LE VILLAGE DE GRISERUINE**

**Griseruine** tire son nom des ruines de l’antique forteresse d’**Elûn Sardha**, une place forte elfe, abandonnée lors la chute de l’ancien empire, et dont il ne reste qu’une tour et des murailles envahies par les ronces sur une haute colline à une demi-lieue (environ 2km) au nord du village.

## **UN PEU D’HISTOIRE**

Les nains qui s’étaient jadis établis dans la région pour exploiter le **fer-étoile** n’eurent aucun remords à piller les vieilles pierres de la forteresse pour construire leur village. Ainsi naquit **Griseruine**.

Les nains creusèrent ensuite des puits profonds un peu partout dans la région afin d’atteindre les filons de fer-étoile, enfouis très loin dans les entrailles de la terre.

Puis les nains abandonnèrent les mines et quittèrent le Valbrume. Les raisons qui poussèrent les nains à fuir ne sont pas connues. Certaines légendes parlent d’une invasion orque; d’autres mentionnent l’arrivée dans le Valbrume d’une entité maléfique. Mais à dire vrai, personne ne connaît exactement les raisons de cet exode.

Le site resta à l’abandon jusqu’à l’arrivée, il y a deux générations de nouveaux courageux colons.

Les colons commencèrent à revenir dans le Valbrume et y fondèrent de petites communautés. **Griseruine** est une de ces communautés, reconstruite sur base des ruines de l’ancien village des nains.

Les colons réaménagèrent les anciennes maisons des nains, réhaussant les plafonds si nécessaire, réparant les charpentes et les toits, déboisant de larges zones autour du village.

Les maisons de **Griseruine** forment un patchwork, aux rez-de-chaussées en pierres taillées jadis par les nains, des murs épais et massifs, aux étages et grenier en bois, de solides planches issues des forêts toutes proches.

## **GRISERUINE AUJOURD'HUI**

Aujourd'hui, **Griseruine** compte une petite centaine d'âmes; une majorité d'humains, des fermiers pour la plupart, des bûcherons et des chasseurs.

Quelques nains, dont le fameux **Grunnar Barbedor**, tenancier de l'unique auberge du village. Quelques halfelins, des marchands. Aucun elfe (mais une demi-elfe).

## **QUELQUES PERSONNALITÉS LOCALES**

**Grunnar Barbedor**, tenancier de l'auberge du **Dragon Ronflant**; un nain à la silhouette robuste, une large barbe ponctuée de gris, des mains larges comme des battoirs, un crâne rasé et tatoué. **Grunnar** est un ancien guerrier nain; retiré des combats, il est arrivé à **Griseruine** il y a une vingtaine d'années et a construit son auberge sur les restes de la grande halle d'origine.

**Jorana**, cheffe du village

Femme d'une soixantaine d'années, regard perçant, attitude calme et autoritaire, cheveux blancs coincés sous un bonnet, robe brodée et large cape, bâton de commandement décoré de pierres semi-précieuses.

Jorana est une sage, une érudite. Les habitants de **Griseruine** s'en remettent à son jugement et son expérience pour les guider.

**Millo & Brin Boursepleine**, marchands halfelins

Millo et Brin sont frère et soeur; ils ont hérité du commerce de leurs parents et sont venus s'installer à **Griseruine** où ils espèrent faire prospérer leur entreprise. Ils connaissent bien **Osgar**, le vieux marchand ambulancier, qu'ils considèrent plutôt comme de la concurrence.

Les deux halfelins ont retapé une grange qu'ils utilisent à la fois comme magasin et comme espace de stockage. Comme tous les halfelins, ils sont joviaux mais un peu roublards. Les articles qu'ils proposent sont pour moitié de la camelote (une fois sur deux, une arme aura moitié moins de solidité que d'ordinaire).

### **Rurik**, chef des bûcherons de **Griseruine**

Large d'épaule, des bras aux muscles saillants, des mains calleuses dont les paumes ont durci au contact du manche de la hache, une mâchoire carrée et une incroyable capacité à ingurgiter la bière locale. Tel est **Rurik**, le chef des bûcherons de Griseruine. Lui et ses hommes ont fourni la quasi-totalité du bois de construction de Griseruine. Chaque charpente, chaque porte, chaque planche porte. C'est un rude gaillard, prompt à la colère autant qu'à la beuverie.

Il n'apprécie guère **Solveig**, la demi-elfe, qu'il traite souvent de sang-mêlée. "Elle et son sang d'elfe... s'il fallait l'écouter, on dormirait encore sous des tentes. Des arbres sacrés... et quoi encore"

### **Solveig**, chasseuse demi-elfe

Il n'y a pas d'elfe à **Griseruine**. Il n'y en a plus depuis des siècles, **depuis la chute d'Elûn Sardhar**. Solveig est l'unique représentante de son espèce, et encore, elle n'est qu'à moitié elfe. Elle vit un peu à l'écart du village, dans une cabane à l'orée des bois. Elle connaît bien les bois, mieux que ces lourdeaux de bûcherons. Elle connaît aussi les ruines de l'antique forteresse elfe qui se dresse à une demi-lieue au nord du village.

Elle vit en chassant et en vendant son gibier à **Grunnar**, un des rares nains que la jeune elfe - encore que jeune, c'est très relatif chez les elfes, - apprécie; il a fait montre à son égard de bien plus de tolérance que ses concitoyens de **Griseruine**.

A leur arrivée à Griseruine, les PJ, s'ils ont aidé le vieux marchand **Osgar**, pourront bénéficier du gîte et du couvert gratuit à l'auberge du **Dragon Ronflant**.

## **L'AUBERGE DU DRAGON RONFLANT**

Une grande bâtisse, construite sur les fondations solides d'une ancienne maison naine. Le rez-de-chaussée est occupé par une grande salle aux murs percés de petites fenêtres, unâtre central où mijote constamment un chaudron de soupe; autour du foyer sont répartis des tables et des tabourets de bonne facture, quoique rustiques.

Dans le fond de la salle, un large comptoir derrière lequel officie **Grunnar**, essuyant des gobelets en étain qu'il range avec soin sur une étagère derrière lui. Le rez-de-chaussée abrite également une cuisine et une réserve. Le reste se situe à l'étage: un dortoir pouvant accueillir une dizaine de dormeurs, et quatre chambres individuelles pour les voyageurs plus fortunés et désirant un peu d'intimité.

Une nuit dans le dortoir coûtera 2 pièces d'argent; dormir dans une des chambres individuelles coûtera 5 pièces d'argent. Si les PJ ont aidé **Osgar**, c'est gratuit pour eux, du moins pour la première nuit.

**Grunnar** est assisté dans sa tâche par la jeune **Sigrid**, une fille de ferme qui a préféré les cuisines de l'auberge aux champs boueux.

Les clients à l'auberge, pour la plupart des fermiers, radotent autour d'une pinte de bière brune. L'un d'eux, un dénommé **Josef**, raconte qu'on lui a volé deux sacs de grains dans sa grange. "Encore un coup de ces maudits gobelins, pour sûr", conclue-t-il en buvant bruyamment sa bière.

"Mouais, c'tte vermine infeste nos bois. Et **Jorana** qui ne fait rien", râle l'autre.

Si les PJ leur demandent plus d'informations concernant les gobelins, les paysans, d'abord craintifs, finiront par leur raconter tous les déboires et les vols dont ils sont victimes depuis que la vermine verte est revenue dans le coin.

## **LE MAGASIN DE MILLO & BRIN**

Aménagé dans une vaste grange, le magasin des deux marchands halfelins est une caverne d'Ali Baba où n'importe quel aventurier peut trouver son bonheur: équipement, vêtements, armes et armures. Les deux halfelins pratiquent les prix indiqués dans le Livre de règles, mais si un PJ achète une arme, une armure ou un bouclier, il y a une chance sur deux que la solidité soit divisée par deux. Evidemment, il ne faut pas le dire au PJ concerné. Il s'en apercevra lorsque ladite arme se brisera en plein combat, au pire moment bien entendu.

Sur un test d'**ESPRIT** réussi en opposition, un PJ peut espérer diminuer le prix de 25%, voire de 50%.

## **LA GRANDE HALLE DE GRISERUINE**

Lieu de pouvoir du village, la grande halle abrite la salle d'audience de **Jorana**, la cheffe du village. Si les PJ se présentent à elle, elle se montrera d'abord méfiante. Les temps sont difficiles et la région peu sûre depuis que des maraudeurs gobelins se sont installés dans la forêt. Si les PJ comptent quelques guerrier.ère.s, elle propose de leur engager pour chasser la vermine des alentours du village, contre une rémunération correcte (2 pièces d'argent par goblin); là encore les PJ peuvent marchander et monter jusqu'à 5 pièces d'argent.

Elle ne dispose pas de beaucoup de renseignement mais conseille aux PJ d'aller trouver **Rurik** ou **Solveig la demi-elfe**. Le premier est bûcheron et est sûrement à l'auberge. La seconde est chasseuse et habite une hutte à l'entrée de la forêt. Ils auront très certainement des informations concernant les gobelins.

## **RURIK, LE CHEF DES BÛCHERONS**

**Rurik** est le chef des bûcherons et en tant que tel, il entend bien ne pas perdre la face devant les PJ. Il s'occuperait bien des gobelins lui-même mais... les gobelins restent des gobelins, des créatures vicieuses et malveillantes. Et en plus ces satanés bestioles semblent prendre un malin plaisir à semer ses hommes dans les bois, quand elles ne vont pas carrément se cacher dans les ruines de l'ancienne forteresse elfe. "Un endroit maudit que je préfère éviter", conclue-t-il. "Mais vous, vous n'êtes pas du coin. Pas de malédiction pour vous. Vous ne risquez rien, ou je me trompe", lance-t-il.

"Un de mes gars m'a dit qu'il avait vu des gobelins traîner autour des anciens puits des mines naines. Il y en a un peu partout dans la forêt. On les a marqué avec les gars, histoire de ne pas tomber dedans."

"Je me demande bien ce que les gobelins peuvent bien y faire."

## **SOLVEIG, LE CHASSEUSE DEMI-ELFE**

La demi-elfe est plutôt méfiante envers les étrangers.

Elle les accueillera assez froidement, gardant une main constamment sur la garde de son épée.

"Des gobelins... oui c'est possible. Il y a un petit groupe qui rôde autour des ruines d'**Elûn Sardhar**..."

"Et d'autres que j'ai aperçu près des puits des anciennes mines naines."

"Quand je peux, j'en tue..."

"Qu'est-ce que vous cherchez au juste ?"

Si le groupe des PJ compte un elfe, l'attitude de Solveig sera plus amicale.

Elle leur dira ne pas vraiment apprécier la présence des gobelins dans les ruines d'une ancienne place forte de son peuple.

"Ils cherchent quelque chose mais je ne suis pas encore arrivée à découvrir quoi."

"J'ai aperçu plusieurs gobelins montés sur des loups. Cela ne présage rien de bon."

"Ils ont peut-être établi un campement dans le Vieux Vallon, derrière la forteresse. Mais je n'ose pas m'y aventurer seule."

Si les PJ proposent de l'accompagner, **Solveig** réfléchit un moment mais finit par accepter.

# CHASSE AUX GOBELINS

Des gobelins rôdent dans la forêt; selon les renseignements qu'ils auront glané au village, les PJ peuvent se diriger vers l'ancienne forteresse elfe à une demi-lieue au nord du village, vers le Vieux Vallon un peu plus au nord guidés par Solveig, ou encore ils peuvent tenter de trouver les anciens puits de mines nains que les bûcherons ont marqués.

Il y a deux types de gobelins: les éclaireurs, rapides et préférant le combat à distance. Ils sont pleutres et s'enfuient s'ils le peuvent, couvrant ce qu'ils considèrent comme une retraite stratégique par un tir nourri. Les éclaireurs sont parfois montés sur des loups, ce qui les rend encore plus rapides et mobiles.

Les guerriers sont plus coriaces et affectionnent les embuscades.

Armés de longues lances, ils peuvent tenir un respect les plus intrépides des combattants.

## **Eclaireur goblin**

PV 5, FOR 8, AGI 13, ESP 9

Armure : 0

Attaque : arme rouillée D4 ou arc court D6

## **Guerrier goblin**

PV 8, FOR 8, AGI 13, ESP 9

Armure : 1 (cuir)

Attaque : lance D6 ou arc court D6

## **Loups**

PV 8, FOR 11, AGI 14, ESP 9

Armure : 0

Attaque : morsure D6

Pour passer inaperçu, ne pas se faire détecter par les gobelins, les PJ devront réussir des tests d'**AGILITÉ** (ou en utilisant une capacité spéciale comme **Se cacher**, **Se déplacer sans bruit** ou même **Chasse**) en opposition ou inversément selon qu'ils tentent de repérer les gobelins en embuscade ou qu'ils essaient d'échapper la vigilance des sentinelles gobelines.

## LE VIEUX VALLON

Pour atteindre le **Vieux Vallon**, les PJ ont plusieurs options.

Le chemin le plus direct passe à proximité des ruines de la forteresse elfe. Les gobelins étant présents dans les ruines, il y a un risque qu'ils se fassent repérer.

Dans ce cas, les gobelins les prendront en chasse et avertir leurs congénères en poussant de petits hululements qu'un PJ pourrait reconnaître sur un test d'**ESPRIT** (ou une capacité spéciale).

Les PJ attentifs repèrent le camp des **gobelins** à l'odeur, bien avant d'apercevoir les filets de fumée des feux et les huttes.

Les gobelins ont établi un campement dans le **Vieux Vallon**, un espace protégé d'un côté par une pente ponctuée de roches en aplomb (sur lesquelles sont postées deux sentinelles), et un bois de pins de l'autre. Ils ont construit plusieurs huttes rudimentaires, assemblages de longues perches et de peaux grossièrement tannées.

Sur un test d'**ESPRIT** (ou une capacité spéciale) réussi, les PJ repèrent une hutte plus grande que les autres: sans doute celle du chef, peut-être un **hobgobelin** ou un **orque**.

Les PJ peuvent compter une dizaine de gobelins, assis par petits groupes autour des feux, faisant griller des écureuils au bout de long bâtonnets ou des ragoûts noirâtres dans des cantines en fer qui ressemblent fort à des casques.

Encore une fois, les PJ devront régulièrement faire des tests d'**AGILITÉ** (ou une capacité spéciale) pour ne pas être repérés, et d'**ESPRIT** pour repérer les sentinelles. Si une des sentinelles repèrent les PJ, elle donnera l'alerte et un groupe de 4 gobelins se dirigera dans leur direction. A la moindre alerte, la bâche de la grande tente se soulève, laissant le passage à un gros **hobgobelin** - clairement le chef de la troupe.

### **Urzok , guerrier hobgobelin**

PV 15, FOR 12, AGI 8, ESP 9

Armure : 2 (cuir + bouclier)

Attaque : lance D10, bouclier D6

Laissez les PJ gérer leur éventuel combat avec les gobelins.

N'oubliez pas que la fuite reste une option possible.

Ils seront accompagnés par **Solveig** qui est une chasseuse expérimentée et qui les aidera en les guidant et en couvrant leur fuite par un tir de barrage assez efficace.

**Si les PJ tuent Urzok**, les gobelins seront démoralisés et prendront la fuite.

**Si les PJ sont capturés**, **Urzok** les emmènera dans les anciennes mines naines et les obligera à creuser pour lui; les voilà devenus des esclaves.

Alors que les PJ affrontent les gobelins, ou les observent de loin, un grondement sourd se fait entendre, comme montant progressivement des entrailles de la terre. Le sol se met à trembler tandis que le grondement se fait plus fort. Dans le campement c'est l'affolement; les gobelins courent dans tous les sens tandis que certaines tentes s'affrontent.

Soudain, un flanc entier du vallon glisse dans une avalanche de boue, de pierres et de branchages, écrasant les huttes des gobelins. Alors que les derniers cailloux dévalent des versants du vallon, le sourd grondement s'estompe peu à peu en même temps que la colère des entrailles de la terre.

## **LES PUIITS DES ANCIENNES MINES NAINES**

Il y a plusieurs puits de mines abandonnés un peu partout dans la forêt, autour de la forteresse elfe. Dans leur quête du précieux **fer-étoile**, les nains ont transformé la zone en un véritable gruyère.

Les hommes de Rurik ont marqué certains des puits avec des fanions rouges, bien visibles.

D'autres, plus loin dans la forêt, restent invisibles.

Les puits marqués et proches du village sont déserts.

Par contre, en s'approchant de la **forteresse d'Elûn Sardhar**, les PJ risquent de tomber sur des gobelins; plusieurs sentinelles montent la garde autour d'un puits de mine d'où monte un filet de fumée. Le puits semble avoir été rouvert.

Deux gobelins se reposent près de l'ouverture.

Un sifflement se fait entendre venant des profondeurs. Sur ce signal, les deux gobelins s'activent autour d'un treuil de fortune, remontant péniblement une nacelle d'où émerge d'autres gobelins, couverts de suie et de poussière.

Ils échangent brièvement puis les gobelins mineurs s'engagent dans un sentier en direction du nord.

Si les PJ neutralisent les gobelins présents en surface, ils peuvent tenter de pénétrer dans la mine en se laissant glisser le long de la corde ou en empruntant la nacelle, pour autant que deux d'entre eux actionnent le treuil.

Au fond du puits, un dédale de galeries d'où montent des bruits de coup de pioches, des grattements et des grognements, le claquement sec du fouet et des cris de douleur, le tout dans une atmosphère saturée de fumée soufrée et de suie.

Un test réussi de **FORCE** permettra aux PJ d'évoluer sans gêne dans cet environnement hostile. Les PJ ayant raté leur test subiront un **désavantage** sur tous leurs jets tant qu'ils restent de l'ambiance claustrophobique des galeries de mine. Les dommages qu'ils infligeront en combat seront limités à D6 max.

Au détour d'une des galeries, les PJ tombent nez-à-nez avec deux gobelins noirs de suie; les créatures sont armés de petites pioches (D4).

Plus loin, ils découvrent un espace plus large où deux autres gobelins fouettent cinq de leurs congénères qui s'activent à élargir encore la galerie à grands renforts de coups de pioches et de barres à mine.

Plusieurs sacs en toile sont entassés dans un coin de la galerie: ils contiennent des morceaux de roche brillant à la lumière des torches: il s'agit de morceaux de fer-étoile.

La mine possède encore de nombreuses autres galeries allant de toutes les directions mais les gobelins semblent avoir surtout exploité une galerie en particulier. Sur un test d'**ESPRIT** réussi, un PJ pourrait deviner que la galerie en question est orientée nord-sud, vers l'ancienne forteresse des elfes.

De certaines des galeries, une forte odeur de soufre semble remonter des profondeurs; en tendant l'oreille, on entend comme un lointain grondement, presque un ronflement...

Dans une des galeries, s'ils les explorent, les PJ trouvent une griffe gigantesque de presque deux pieds de long. Il s'agit sans aucun doute d'une griffe de dragon (qui vaut une fortune). C'est une des traces de l'existence du dragon.

Alors que les PJ sont sous terre à explorer les galeries et à étriaper les gobelins, un grondement sourd, comme celui d'un orage lointain. Le bruit va en augmentant et se transforme progressivement en autre chose: le bruit de rochers qu'on frottait ensemble. Un raclement devenant presque assourdissant, ressemblant de plus en plus à un grognement d'une bête énorme... puis le sol se met à trembler, provoquant de petits éboulements. Certaines galeries crachent d'énormes nuages de poussière soufrée tandis que le tremblement s'estompe progressivement en même tant que le grondement redevient sourd, lointain et régulier.

Lorsque les PJ ressortent à la surface, ils sont couverts de suie et de poussière.

La forêt est silencieuse et ça et là les PJ repèrent des crevasses larges de quelques pieds d'où semblent monter des vapeurs soufrées.

## **LA FORTERESSE D'ELÛN SARDHAR**

Alors que les PJ s'approchent du site de l'antique forteresse elfe, leurs narines sont agressées par une forte odeur de soufre. Les ruines sont proches; on aperçoit entre les frondaisons les premières pierres de la muraille extérieure dont une partie est recouverte de lierre brunâtre.

Chose étonnante, la végétation alentour semble en partie flétrie, alors que l'automne est encore loin. L'odeur de soufre se fait plus forte, au point que les PJ ont du mal à respirer.

Un foulard humide devant la bouche et le nez peut filtrer quelque peu l'air nauséabond et leur permettre de s'approcher un peu plus près des ruines. Un test de **FORCE** sera néanmoins nécessaire. En cas d'échec, le PJ perd 1 point de vie.

La tour des elfes se dresse derrière la muraille en ruines. Il devient évident pour les PJ qu'il se passe quelque chose de totalement anormal en ces lieux. La végétation est comme moribonde: le lierre est brun, les feuilles mortes tombent des arbres tandis que l'herbe elle-même est jaunie comme lors de fortes sécheresses.

De là où ils sont, les PJ distinguent des volutes orangées qui montent des ruines. Plus loin, ils repèrent plusieurs corps: des cadavres de gobelins gisent sur le sol à proximité de l'entrée des ruines. Nulle trace de blessure. Ils sont morts, c'est tout. En examinant leurs traits et l'expression congestionnée de leur face, on devine qu'ils ont suffoqué.

Alors que les PJ examinent les corps sans vie des gobelins, un grondement sourd semblant monter des profondeurs se fait entendre. D'abord lointain, il devient de plus en plus fort alors que la terre elle-même semble animée de soubresauts.

La terre tremble. Alors que la tour elfique vacille sur ses bases, des pierres commencent à se détacher des murs, s'écrasant lourdement autour des PJ.

La colline sur laquelle est bâtie la forteresse semble tout entière en train de trembler, secouée par la colère venue des profondeurs.

Le tremblement de terre ne dure qu'un instant, pour disparaître aussi subitement qu'il est venu, ainsi que le grondement profond, presque le grognement de quelque bête abyssale.

Ca et là, des crevasses se sont ouvertes sur les flancs de la colline, comme un fruit trop mûr, près à exploser. De ces crevasses, des fumerolles soufrées commencent à se répandre, rendant l'air encore plus irrespirable.

## LA COMPAGNIE DES VAILLANTS MINEURS NAINS

Alors que les PJ sont peut-être prisonniers des gobelins ou en train d'en découdre avec eux dans les galeries des anciennes mines naines, une troupe d'une petite vingtaine de nains arrive à Griseruine. Leur chef, **Drogor**, est le représentant de la **Compagnie des Vaillants Mineurs Nains**; ils sont là pour rouvrir les mines de fer-étoile au nom de la Compagnie.

**Drogor** possède un titre de propriété dûment estampillé du sceau du **Thulgrim IV**, roi des nains.

Les nains, robustes mineurs, sont déterminés à chasser de leurs mines tout intrus, qu'il soit goblin, humain, halfelin, elfe ou autre.

Une fois sa troupe restaurée, **Drogor** ordonne qu'une reconnaissance soit immédiatement organisée pour aller repérer les puits de mine et compléter sa cartographie.

Les nains, armés de redoutables pioches, portant cottes de maille, plastron en cuir et casque, sont à ses ordres.

## CE QUI DORT SOUS LA FORTERESSE D'ELÛN SARDHAR

Peut-être les PJ l'ont-ils déjà deviné. Quelque chose dort sous les ruines de la forteresse elfique d'**Elûn Sardhar**. D'ailleurs, le nom de la forteresse signifie en commun "la tombe du dragon". Mais pour le coup, le dragon qui repose sous la forteresse n'est pas mort.

Il s'agit d'un des grands dragons qui vécut jadis, à l'époque des légendes, et qui s'est endormi après la défaite des démons. C'est un dragon ancien qui se nomme **Zarvothrax**.

Dérangé par l'activité des gobelins qui ont tenté de rouvrir les mines, ce sont ses soubresauts qui provoquent les tremblements de terre. C'est son souffle qui produit les volutes soufrées qui remontent à la surface et rendent l'air irrespirable.

Il est possible que le dragon se rendorme si on le laisse tranquille.

Par contre, si les gobelins ou les nains recommencent à exploiter les mines, le dragon se réveillera totalement et sortira de son antre, détruisant au passage ce qui reste de la forteresse elfe. Il ne restera des ruines qu'un vaste cratère fumant, trou béant au milieu des collines boisées.

Comment les PJ peuvent-ils découvrir l'existence du dragon **Zarvothrax**?

D'abord sur un test réussi d'**ESPRIT** (ou s'ils ont des connaissances particulières liées à leur classe), après avoir traduit le nom de la forteresse.

Ensuite, si les PJ explorent la forteresse (en se protégeant des vapeurs soufrées), ils découvriront ce qui se cache au cœur des ténèbres.

## **AU COEUR DES TÉNÈBRES**

En explorant la forteresse (les PJ devront trouver un moyen de se protéger des vapeurs soufrées), les PJ vont découvrir un escalier en colimaçon descendant très loin sous la forteresse. Cet escalier mène à une espèce de temple dont les gravures n'offrent aucun doute sur la divinité qui était vénérée ici par les elfes de jadis: **un dragon**.

Un passage plus étroit, presque une crevasse, s'enfonce encore plus loin dans les entrailles de la terre. Loin dans les profondeurs, les PJ accèdent à une vaste caverne où repose l'ancien dragon, un créature à l'incroyable puissance. Un adversaire bien trop fort pour les PJ.

Si le dragon est réveillé, il tentera de sortir de son antre en se frayant un passage vers le haut, provoquant un titanesque tremblement de terre et réduisant en poussière les vestiges de la forteresse elfe. Le tremblement de terre aura d'autres conséquences: glissements de terrain, crevasses et destruction.

Le village de **Griseruine** sera très certainement touché.

## **GRISERUINE EN RUINES**

Les multiples séismes ont déjà endommagé plusieurs des maisons de Griseruine; si les murs d'origine naine semblent tenir le coup, ce n'est pas le cas des ajouts en bois. Une partie de la charpente de l'auberge du Dragon Ronflant s'est effondrée, tandis que le magasin des halfelins Milo & Brin n'est plus qu'un amas informe de bois, de tuiles et d'articles brisés.

D'autres habitations du village ont été touchées peu ou prou, les habitants ayant déjà commencé à déblayer les décombres, extrayant des blessés et des morts.

**Si Zarvothrax sort de son sommeil**, son réveil provoquera un séisme de grande ampleur qui surprendra les survivants, causant encore plus de dommages, de blessés et de morts.

**Drogor**, le chef de la **Compagnie des Vaillants Nains Mineurs**, n'en a cure.

Il est là pour rouvrir les mines et exploiter le **fer-étoile**.

Aux PJ de négocier avec lui ou de l'empêcher d'arriver à ses fins, d'une manière ou d'une autre. Certains habitants, dont **Jorana**, la chef du village, pourraient prêter main forte aux PJ ou intercéder auprès de **Drogor**.

## FIN ET SUITE...

Ce scénario propose plusieurs fins possibles.

Si le village de **Giseruine** peut devenir une base arrière pour les PJ, ça ne sera très certainement pas le cas si la bourgade est dévastée par **le réveil du dragon Zarvothrax**, réveil dépendant fortement de la faculté des PJ à arrêter les gobelins ET les nains mineurs de Drogor. Dans le cas où le dragon se réveillerait, ce dernier ne cherchera pas à s'en prendre aux PJ ou aux villageois. Il dépliera ses ailes et prendra son envol, disparaissant dans les nuées, loin du regard des mortels, vers une destination connue de lui seul.

**Les gobelins** seront sans doute les créatures les plus faciles à mettre en déroute.

Leur motivation est simple: exploiter les mines de fer-étoile abandonnées par les nains, en se servant éventuellement de la main-d'œuvre locale après en avoir fait des esclaves. Cela fait d'ailleurs partie des plans d'**Urzok** qui attend des renforts gobelins dans peu de temps. Si les PJ tardent à passer à l'action, la région sera bientôt envahie par des hordes de gobelins.

**Les nains mineurs de Drogor** seront plus difficiles à gérer, et cela pourrait très bien dégénérer en une opposition armée entre les PJ et les habitants du village d'un côté, et **Drogor** et ses nains de l'autre. Si il y a des nains parmi le groupe des PJ, cela pourrait devenir une question de loyauté. Un beau dilemme en perspective.

Une possibilité sera de défier **Drogor** en tant que chef des nains, le vainqueur devenant le nouveau chef des nains.

N'hésitez pas non plus à faire intervenir les PNJ du village.

**Jorana**, en tant que cheffe de village, n'a pour but que le bien-être des villageois.

**Solveig**, en tant que demi-elfe, aura à cœur de préserver les vestiges de ses ancêtres. Elle risque d'avoir un choc en découvrant le temple souterrain dédié au dragon.

Les halfelins **Brin & Millo** sont des commerçants.

**Rurik** souhaite pouvoir continuer à exploiter la forêt; les gobelins sont un obstacle et **Solveig** est plutôt gênante.

**Grunnar Barbedor** et **Osgar** aideront les PJ comme ils peuvent.

Un dernier conseil: jouer pour voir ce qui va arriver !