



La mine et le camp retranché



C'est ici que l'histoire a commencé. L'entrée de cette mine abandonnée depuis le massacre des nains, se trouve à une cinquantaine de mètres de la route. Un petit sentier marqué d'une borne gravée en langue Nain, indique la direction de la mine. La découverte des corps des nains pourra sembler étrange pour nos enquêteurs. Si ces derniers fouillent de fond en comble les salles principales, ils découvriront le journal écrit journalièrement par l'un des nains de la mine. Les dernières pages relateront la démence de Reinerger. Le plan page 14, décrit les premières salles ; des galeries, pourront voir le jour grâce à l'imagination du MD.

A : C'est ici que dormait la communauté. Des petits lits et un plus grand, celui de Reinerger, sont recouverts de gravats. Des étagères et quelques coffres éventrés meublent la pièce ; un petit coffre caché dans un réduit de la paroi, contient une dague et son fourreau en argent, trois énormes pépites d'or d'une valeur de 200 pièces d'or chacune et un médaillon de bronze représentant les armoiries du dieu Moradin (voir Manuel des joueurs D&D 3.5). Ce médaillon de grande valeur, donne au porteur de race Nain, un bonus de +3 en endurance, +2 en force et +1 en dextérité. **B :** Dans la salle des coffres sont entassés les corps de 15 nains, recroquevillés dans diverses positions. La porte blindée qui bloque l'accès ne devrait pas résister à l'habileté d'un voleur. Attention à la petite mâchoire qui orne la gueule de la serrure et qui se referme violemment sur les doigts des maladroits (dégât 1d4). De l'intérieur, la porte sera griffée par des traces d'ongles ; des squelettes de nains encore accrochés à la poignée de la porte blindée témoignent de l'horreur des dernières heures. Les trois gros coffres taillés dans la pierre, sont ouverts et il ne traîne plus rien de valeur, même sur les corps des nains. **C :** La salle des comptes, contient les cadavres de deux nains aux cranes défoncés. Le minerai était triés ici ; plusieurs tables, des balances pour peser l'or ainsi qu'une bibliothèque, orne l'endroit. Parmi les bouquins en divers état de conservation, les aventuriers trouveront le fameux livre tenu jour après jour et qui relate les derniers événements de la mine ; la dernière page sera manquante. Note pour le Maître du Jeu : dans les profondeurs de la mine, une tribu de Gobelins pourra avoir élu domicile ; des rats géants ou un ours pourront aussi loger dans le dédale des galeries et des salles taillées dans la roche pour l'extraction de l'or. En reprenant la route plus au nord vers la forteresse de Reinerger, les collines de l'Est émergent de la forêt. La Passe Infernale se situe à une demi-journée de marche, au Nord des mines. Une nouvelle chaîne de petites montagnes, les Monts Targ, sont visibles au loin. Le terrain devient nettement plus accidenté et à un détour du large chemin, deux énormes collines se font faces aux creux desquelles la route continue à serpenter. Arrivé aux pieds des collines, la hauteur des deux immenses monticules donne le vertige. De part et d'autre de la route, deux titanesques piliers de granit ont été érigés par le gardien des lieux. Il se nomme Gollo et c'est l'un des derniers géants des Monts Targ. Depuis l'avènement de Gros-Bœuf, il s'est reconverti dans le gardiennage au service de son nouveau maître. Le Géant des Collines est décrit dans le Manuel des monstres D&D 3.5 page 123. Une fois la Passe Infernale franchie, la route remonte à travers les collines. Vers le milieu de la journée les aventuriers arrivent à un embranchement. Une voie part vers le Nord tandis que la route disparaît derrière une forte butte et redescendant vers l'Est. La route du Nord conduit directement au repère de Gros Bœuf, quant à la route de l'Est elle mène au camp retranché battu pour abriter les troupes de choc, qui viendront renforcer le siège de la citadelle. Depuis les hauteurs de la butte, ce camp situé à 300 mètres de là, donne une idée des forces en présence : une centaine d'humanoïdes, des tentes dressées, de la fumée qui s'élève et le bruit métallique des armes qui s'entrechoquent indiquent une activité guerrière. Dès la butte franchie, il y aura 60% de malchance tous les cent mètres de tomber nez à nez avec une puissante cohorte de monstres, soit des Gobelins tapageurs, ou d'Orques féroces, de quoi décourager l'emprunt de cette route. Pourtant leur nombre sera trop important pour ne pas passer inaperçu et les aventuriers pourront entendre le raffut des troupes avant un désastre. Le long du chemin, poussent divers buissons épineux assez épais pour camoufler les joueurs mais ils sont aussi très bien garnies d'épines acérées ! Le camp retranché, compte 100 individus de races différentes, et semble efficacement défendu. Au Nord du camp, la forêt reprend le dessus et quelques rares sentiers permettront d'avancer en de bonnes conditions. D'autres chemins sillonnent les contours des collines, mais attention aux rencontres avec des monstres. Parfois, une caverne à la gueule béante offrira un refuge à nos aventuriers, mais certaines sont habitées par des animaux sauvages. Au milieu des Monts Targ, la forteresse de Reinerger est construite sur l'une des plus hautes buttes des environs, hérissée d'une tour au sommet de laquelle flotte une bannière noire et rouge. La forteresse, est bâtie à flanc de colline. Ses murs sont aussi épais que la butte et rien ne pourra la détruire. Seule la tour, construite par d'habiles architectes et qui pointe son nez vers le ciel est de construction récente. Il existe deux entrées, la principale au-devant de la forteresse et une seconde qui communique avec une caverne mais dont l'accès semble oubliée. Sure de lui, Reinerger n'a pas jugé bon de placer une surveillance à ses abords et une approche discrète permettra d'aborder les lieux sans rencontrer de problèmes.