

# Maux de ventre à Blanrivage

*Un mini-scénario pour Pathfinder, écrit et illustré par Benjamin Schwarz*

*Un petit scénario sans prétention pour une petite soirée de jeu entre amis. Convient bien à un groupe de joueurs débutants, comme à des joueurs plus confirmés cherchant à se détendre entre deux missions plus complexes. On peut aussi imaginer un one-shot en créant comme pré-tirés une petite série de halfelins de Blanrivage décidés à résoudre le problème par eux-mêmes.*

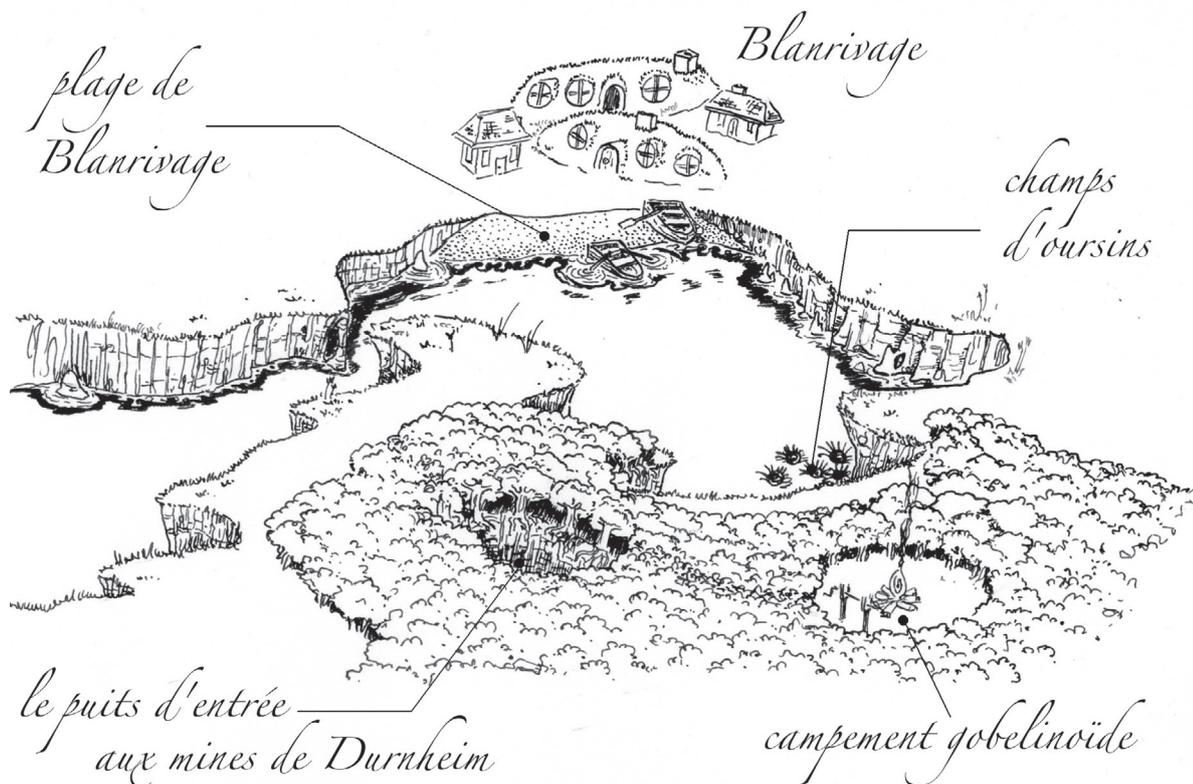
## Maux de ventre à Blanrivage

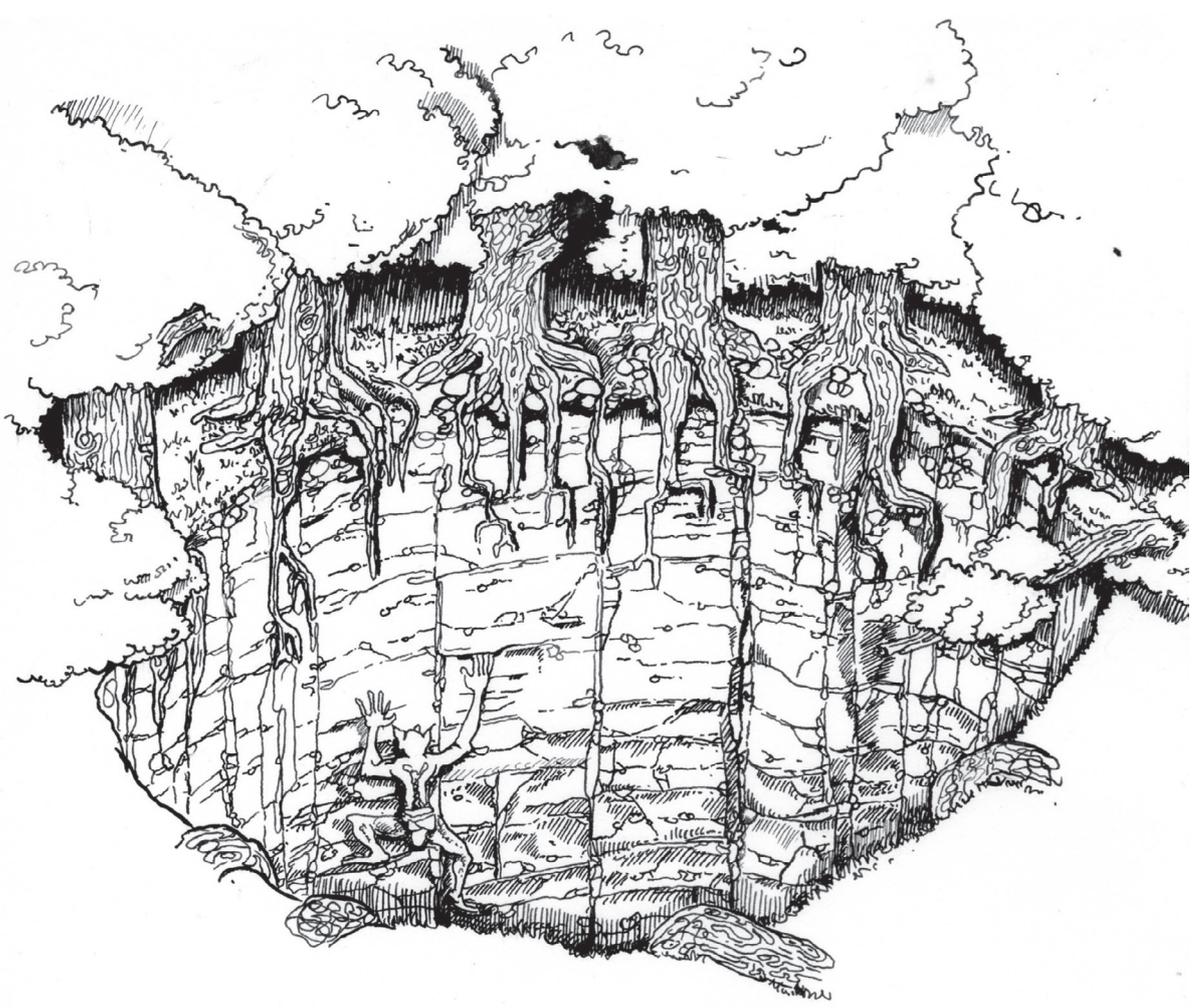
Blanrivage est une jolie petite bourgade hobbit comptant une cinquantaine de foyers équitablement répartis entre habitations à la mode humaine et terriers conventionnels à la mode hobbit. La bourgade s'étage paisiblement sur une

petite colline surplombant un bras de mer s'enfonçant dans les terres. Outre une petite activité agraire, et la culture d'une herbe à pipe âcre dont ils sont pourtant fiers, l'effort des blanrivageois est entièrement tourné vers la mer. Les Blanrivageois pêchent, chassent les fruits de mer, et font montre en particulier d'une véritable passion pour la

dégustation des oursins. Ils se targuent même d'avoir les meilleurs oursins de tout l'ouest grâce, disent-ils, à la qualité de leur eau de mer.

Or voilà que depuis quelques semaines, les oursins ont un goût infect, et les halfelins qui les ont goûtés en sont tombés malades. Certains, assez butés pour en manger plusieurs, sont même





maintenant dans un état de santé assez inquiétant. Et quand on connaît la résistance d'un hobbit, on a de quoi redouter la virulence du probable poison infectant les paisibles échinodés. De manière évidente, les halfelins de Blanrivage seront très reconnaissants envers quiconque pourra les aider à comprendre les origines du mal et à l'éradiquer.

### Sur les blancs récifs où paissent les oursins

La zone de pêche des oursins est située dans le chaos rocheux bordant la falaise en vis à vis du village. Les Halfelins s'y rendent généralement en utilisant de petites barques qu'ils mouillent sur la plage en contrebas de leur village. Sur place rien ne semble anormal, l'eau a la bonne couleur et son goût n'a rien de suspect, idem de la roche blanche et immaculée. Pourtant, le fait est qu'une fois ouvert, n'importe quel oursin qu'on pêche exhale une odeur putride.

En étudiant un peu les falaises on découvrira une petite fracture dans la-

quelle l'eau s'engouffre, l'entrée d'un boyau étroit qu'on peut voir affleurer lors des marées basses. Les Hobbits connaissent ce passage, et savent qu'il mène à une petite crique cachée à quelques dizaines de mètres derrière les falaises blanches. Cette crique est accessible depuis la terre ferme pourvu qu'on soit muni d'une bonne corde et qu'on n'ait pas peur des chutes de pierres. Bien entendu, les Blanrivageois évitent précautionneusement ce lieu à la fois inintéressant et dangereux. Cela dit, les oursins semblent occuper en masse le conduit naturel, et c'est la seule piste qu'on ait à exploiter... A moins que les joueurs n'aient eu l'opportunité de remarquer la sentinelle Hobgobelin qui les a espionnée toute la journée depuis le haut de la falaise.

### Le campement dans la pinède

Qu'ils y viennent pour traquer le Gobelinoïde ou dans l'intention d'étudier la crique cachée, les personnages en passeront à un moment ou l'autre par une promenade dans les bois. Là, ils auront la possibilité de débusquer ou d'être débusqués par un couple de Hobgobelinoïdes. Les deux individus veillent en fait aux abords d'un campement laissant présager de la présence d'un plus grand nombre de leur engeance. En définitive, que les deux sentinelles fuient, meurent ou parlent aux PJ's importe peu ; l'étude du campement indique clairement qu'un grand nombre d'individus (leur nombre est laissé au soin du MJ pour équilibrage de la difficulté) partagent quotidiennement ce campement. Un bon pisteur pourra en outre déceler les traces de la très probable présence de quelques Gobelinoïdes parmi la troupe.

Un pistage aux alentours du camp révélera que, venus du sud il y a environ deux mois, la harde de gobelinoïdes réalise de fréquents allers-retours du



campement à un lieu plus à l'est dans la forêt. En deux mois de temps les Gobelins ont pour ainsi dire balisé le sentier, ce qui le rend quasiment impossible à rater. Bien entendu, le chemin mène justement à la crique qui intéresse les joueurs.

## Du puits à la mine

Au bout du "sentier Gobelins", une vision spectaculaire attend les personnages. La voûte de ce qui devait être une grotte naturelle s'est effondrée, ménageant une trouée dans la forêt. Le trou a la forme d'un tube quasi parfait d'une dizaine de mètres de diamètre pour une vingtaine de mètres de hauteur. La falaise en à-pic est bordée de plantes et d'arbres dont le lacis de racines perce la roche et bascule dans le vide. Vingt mètres plus bas, le fond du cirque autrefois sec est maintenant baigné par la mer qui s'engouffre par la faille dans la falaise de Blanrivage. Un léger ressac anime ces eaux paisibles d'où affluent çà et là quelques roches constellées d'oursins. Depuis le haut de la falaise et en se penchant un peu, on peut encore deviner une pile de roches inégales entassées à quelques pas d'un pan de mur étrangement lisse. Moins poétique, on peut aussi observer les corps disloqués de trois Hobgobelins, fracassés sur des roches bordant les bords de la falaise. Comme les Hobbits l'avaient dit, la roche est particulièrement instable, d'autant plus qu'elle est fragilisée par les racines des arbres et la sape de la houle. De fait, mieux vaudrait s'équiper d'une bonne corde de chanvre plutôt que de risquer l'escalade comme ces pauvres Hobgobelins, pourtant excellent grimpeurs.

Au fond du puits le sol est assez inégal, et malgré les nombreux rochers qui affluent on n'a pied qu'en de rares endroits. D'après la maçonnerie et les runes qui y sont gravées, la paroi qu'on devinait lisse depuis les bords de la falaise s'avère être maçonnée, et cache en fait l'entrée en retrait des galeries naine de Durnheim. Étant données les conditions, les Gobelins ont fait un travail de déblaiement admirable en dégageant le pan de mur en question des nombreux éboulis qui le masquaient. Ils ont en outre trouvé le moyen de sceller les portes de la mine que l'on peut maintenant trouver brisées et immergées à l'entrée du tunnel ténébreux. Bien entendu l'eau s'est introduite dans le conduit, ce qui rendra la progression difficile, d'autant plus qu'il faudra se munir d'une torche. Enfin, les personnages joueurs devraient aussi redouter

la présence des Hobgobelins quelque part à l'intérieur des boyaux.

## Portes ouvertes à Durnheim

La porte d'entrée forme un orifice carré de deux mètres de côté. De là, le conduit principal de la mine s'enfonce parfaitement à l'horizontale dans la roche, poursuivant en ligne droite la section carrée de l'entrée. L'eau de mer s'étant engouffrée dans le conduit à la première ouverture ménagée dans la porte, la mine est maintenant complètement immergée. D'ailleurs, le conduit principal est plongé dans environ un mètre cinquante d'eau, ce qui ne laisse guère plus de cinquante centimètres pour voir, respirer et illuminer. Bien entendu, il n'y a aucune visibilité sur le sol du tunnel, et on trébuche régulièrement sur des objets aussi divers que des barres à mines, des vieilles pioches, ou des débris divers laissés là plus récemment par les Gobelins.

De loin en loin et de part et d'autre de cette galerie principale, des galeries secondaires s'enfoncent dans les profondeurs de la terre. Elles sont maintenant complètement immergées, et de fait, inaccessibles.

Enfin, au bout d'une centaine de mètres, la galerie principale débouche sur une gigantesque grotte naturelle dans laquelle ont été ménagées un grand nombre d'alcôves artificielles taillées au cordeau à même la pierre. Certaines d'entre elles sont maintenant immergées, mais un grand nombre subsiste au-dessus du niveau des eaux, accessibles par des escaliers ou des échelles creusées dans la roche. La lumière des torches se reflète sur les concrétions calcaires, et des petits cristaux projettent des feux de toutes les couleurs. La féerie de la scène s'estompée néanmoins violemment lorsqu'on découvre qu'une multitude de cadavres jonche les alcôves, flotte dans les eaux noirâtres, ou tapissent le sol de la caverne, retenue par leur armure. Dépouilles de nains, d'orques et d'autres monstruosité indétectables se mêlent silencieusement dans ce cimetière oublié que l'air sec et appauvri de la grotte scellée avait préservé jusqu'alors. L'eau de mer et l'air qui se sont maintenant engouffrés ont déjà commencé à détériorer cadavres et objets, reliques de ces temps anciens.

## Dans le grand hall de Durnheim

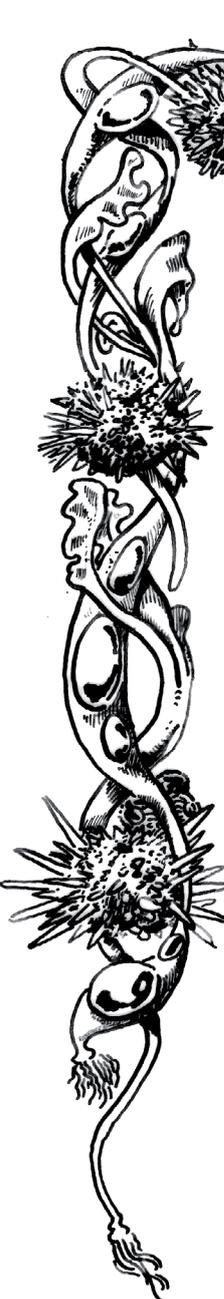
Sur les terrasses et les alcôves émergées, les personnages auront la possibilité de trouver quelques objets sans grand intérêt utilitaires, essentiellement des outils en fer et acier rouillé. Après tout, malgré un décorum fastueux cette salle n'était rien d'autre qu'un grand dortoir nain. Les plus hautes salles, destinées aux intendants et contremaîtres, contiennent des livres et des parchemins en quantité. Bien conservés en apparence, ces ouvrages sont d'une fragilité extrême.

Une odeur nauséabonde baigne la pièce. Faible sur les abords elle devient proprement intenable à mesure qu'on s'approche du centre où gît la dépouille d'un énorme monstre indétectable. En dehors de son aspect repoussant et de l'odeur de charogne, le cadavre de la créature rend profondément mal à l'aise, comme si une aura maléfique continuait d'en émaner. De fait, bien que les personnages ne puissent en avoir la certitude, ils pourront deviner que c'est la décomposition de cette charogne d'une créature hautement malfaisante qui a corrompu l'eau et empoisonné les oursins. Si par ailleurs les personnages avaient le cœur suffisamment accroché pour s'approcher d'assez près du cadavre de la bête, ils auront la surprise de voir luire quelques anneaux d'une côte de maille en mithril, laissant présager d'une dépouille naine de grande valeur coincée sous la carcasse.

Pour corser un peu l'exploration des personnages, n'oublions pas qu'un petit groupe de gobelins est lui aussi en maraude dans ce mausolée, et qu'ils verront certainement d'un mauvais œil l'arrivée d'un groupe de pillards de tombe concurrent.

## Situation épineuse à Blanrivage

La situation est relativement simple, mais son dénouement peut s'avérer complexe. Le cadavre d'une entité éminemment maléfique pollue les eaux du golfe de Blanrivage et souille la chair de ses oursins. Dès qu'ils auront vent de cette suspicion de pollution, les halfelins de Blanrivage ne considéreront pas d'autre alternative que le blocage complet de la grotte et entameront des travaux de grande ampleur visant à faire s'effondrer les deux pans de falaise réalisant la connexion entre la mer et le puits d'accès à la mine. Par principe



de précaution, ils souhaiteront aussi murer l'entrée de la mine en faisant s'effondrer la falaise qui le surplombe. En effet, outre la problématique des oursins, les Halfelins ne sont pas du tout ravis d'avoir des ruines anciennes et certainement dangereuse aussi près de leur tranquille bourgade.

De leur côté, les personnages souhaiteront vraisemblablement bénéficier d'un peu de temps pour explorer la mine et ses possible trésors. En particulier, il est assez peu probable que les PJs aient eu la possibilité de dégager le cadavre et sa cotte de maille en mithril dès leur première exploration. Pour déplacer le cadavre du monstre il faudra d'ailleurs

un minimum d'équipement, comme des cordes et des leviers. Si d'ailleurs les personnages avaient la bonne idée de retourner le cadavre plutôt que de simplement le translater, ils trouveront encore fichée en pleine gueule la hache en mithril qui a tuée le monstre.

De leur côté, la petite troupe de Hobgobelins est venue à Blanrivage à la recherche d'un objet de grande puissance pour leur race. En effet, une vieille légende en vigueur dans leur tribu relate la bataille qui a eu lieu quelques centaines d'années plus tôt dans la mine naine et au cours de laquelle Gueule-fendue, leur chef d'alors, aurait perdu Perce-Entraille son épieu de chasse

magique. Étrangement, si une grande majorité de choses les oppose aux gobelins, dans ce cas de figure précis les deux camps auraient certainement tout à gagner à signer une courte armistice le temps de s'entraider à piller et partager le butin. Les Hobgobelins possèdent d'ailleurs une petite cloche de plongée et tout l'attirail nécessaire à son fonctionnement.

