



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE VAL DE SÉLÈNE

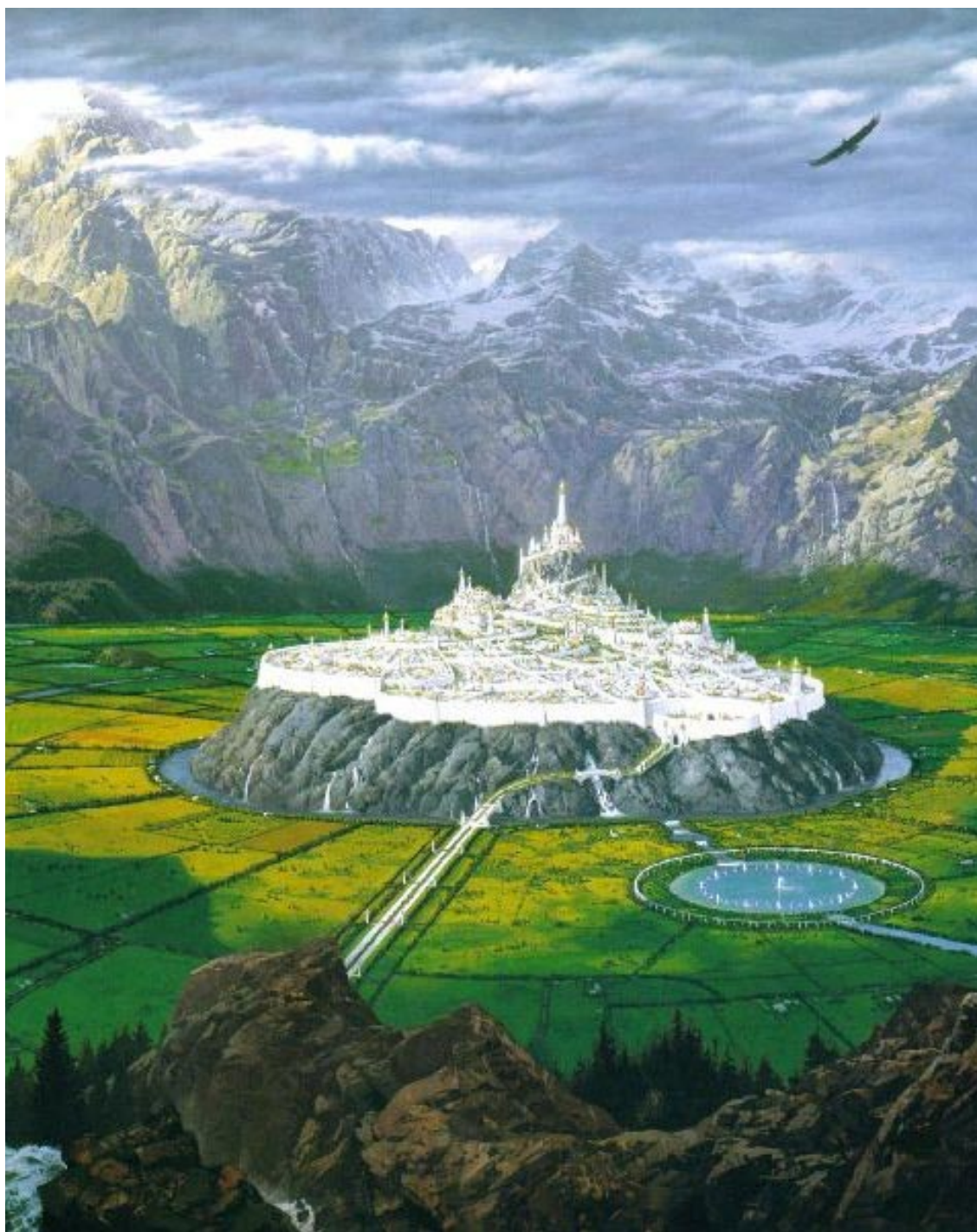


Image © Wizards of the Coast

LE VAL DE SÉLÈNE

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5,
PAR THANATOS**

AVEC LA PARTICIPATION DE UGO (CARTES)

INTRODUCTION

Cette aide de jeu présente une petite ville de montagne, le Val de Sélène. Elle est adaptable à tout univers. Elle est particulièrement adaptée à un groupe de PJ de niveau faible à moyen.

Table des matières

Histoire du Val de Sélène, par le professeur Kaeren	3
La colonie des exilés	3
Prospérité et décadence	3
Description du Val de Sélène	5
La demeure de Joseph (1)	5
Le temple d'Obad Haiï (2)	5
Le château Sélène (3)	6
La Harpe à Sept Cordes (4)	6
Le Sceau Fendu (5)	6
La Plume de Paon (6)	7
La guilde des Marcheurs Lunaires (7)	7
Mythes et légendes	8
Le « Dol Mehn »	8
L'ombre du Val	8
PNJ importants	9
Le clergé d'Obad Haiï	9
Les autorités	9
La bande de Lars	9
Les Vertepomme	9
La guilde des Marcheurs Lunaires	9
Idées d'aventure	11



HISTOIRE DU VAL DE SÉLÈNE,

PAR LE PROFESSEUR KAEREN

La colonie des exilés

L'histoire du Val de Sélène commence en 923. À cette époque, les différents seigneurs de l'est s'affrontaient dans des guerres sanglantes pour le contrôle des terres et, en particulier, des mines d'argent. Les combats incessants entre les nobles rivaux pour le contrôle des marches de l'est engendrèrent de nombreux réfugiés. L'un de ces groupes de paysans, dirigé par un prêtre d'Obad Haï [peut être remplacé par toute divinité de la nature de votre monde], dont l'histoire a oublié le nom, trouva refuge aux bords des Collines de Fer, réputées dangereuses, dans une gorge encaissée. La région était habitée par un clan de nains assez hostiles envers les étrangers. Ils laissèrent pourtant les réfugiés s'installer à proximité de leur domaine. Une rivière, qui traversait le goulet, charriait de nombreuses alluvions à la saison des pluies, aussi les hommes trouvèrent les terres fertiles entourant la gorge propices pour établir leur village. Ils nommèrent le cours d'eau l'Erdant.

Mes recherches montrent que ce sont bien ces premiers habitants primitifs, aidés par le clan nain vivant dans les collines avoisinantes, qui construisirent le cercle de pierre ou « Dol Mehn », comme le nomment les anciennes légendes.

On a peu de traces concernant cette époque reculée. Mon ouvrage n'est donc pas exhaustif sur ce point. Le village, blotti au fond de la gorge, s'appelait Erdant, comme la rivière dont il vivait. C'est là tout ce que nous savons...



Prospérité et décadence

Le village prospéra vite grâce aux riches terres agricoles et au commerce avec les mineurs nains. Le fer des collines faisait la richesse du clan nain et des villageois. De hameau perdu, Erdant devint une ville importante, forte de 3000 habitants en l'an 1047.

Cependant, en 1110, les augures prédirent une grande catastrophe qui s'abattrait sur les alliés nains avant de se retourner contre les Erdantiens. Cet augure se réalisa lorsqu'en 1111, des monstres émergèrent des entrailles de la terre et envahirent la forteresse montagnaise des nains. Après un mois de combat dans les tunnels, ces humanoïdes aveugles anéantirent la civilisation naine des Collines de Fer. On racontait qu'ils étaient conduits par une chose plus innommable encore, un être sorti des pires cauchemars de l'humanité.

Les torves s'en prirent ensuite à Erdant. Les habitants étaient prêts à mourir pour leur cité et ils résistèrent vaillamment à l'assaut. Les assaillants ne purent ni percer les épaisses murailles de pierre de la cité, ni l'envahir en creusant des tunnels dans le sous-sol marécageux. Pendant deux mois, ils s'épuisèrent contre les remparts de la ville. Des rumeurs parlaient d'un monstre hideux qui venait d'arriver dans le campement des assiégeants pour mener l'assaut final. C'est alors qu'un courageux jeune demi-elfe fit son apparition. Comme tous les hommes, il avait participé à la défense des murailles. Ses talents de guerriers s'étaient aguerris au fil des mois et il était devenu un bretteur redoutable, capable d'en remontrer même au plus féroce des torves. Il se porta volontaire pour une mission désespérée : il s'infiltrerait dans le campement des assiégeants et assassinerait leur chef. Sans beaucoup d'espoir, on confia au jeune sang-mêlé la meilleure lame de la ville, que le prêtre d'alors bénit, ainsi que son porteur. Il partit donc à la nuit tombée. Il dut être aidé par les dieux dans sa tâche car il réussit dans son entreprise : il terrassa le monstre qui dirigeait l'armée ennemie. Il survécut même à l'épreuve pour revenir,



brisé, à Erdant. Jamais il ne raconta ce qu'il avait tué cette nuit-là, malgré les nombreuses questions pressantes qu'on lui posait. Au matin, les torves s'étaient débandés et étaient retournés dans les collines...

Le jeune héros s'appelait Salenthe Sélène. Sa mère était une elfe, une enfant de la lune comme disaient les paysans. Elle était arrivée au village avec ses deux fils quelques années auparavant. Salenthe mourut un an après avoir accompli son exploit, rendu fou par la chose qu'il avait vue dans le campement des torves, non sans avoir fondé une célèbre guilde d'aventuriers. En son honneur, on renomma la ville le Val de Sélène. Son frère, Titus, devint le premier seigneur du Val, qui était jusqu'alors régi par les prêtres d'Obad Hai.

Suite à l'incursion des torves, la puissance commerciale de la cité déclina et Titus s'avéra être un piètre gestionnaire. La population se rebella et le seigneur délégua ses fonctions à son maître des coffres, qui releva les finances de la cité et fit reprendre le trafic commercial. C'est depuis ce jour qu'existe dans la cité ce pouvoir bicéphale : d'un côté le seigneur, titre plus honorifique que réel, et de l'autre le maître des coffres, véritable maître de la cité.

Aujourd'hui, le Val de Sélène est une petite bourgade, nichée au pied des Collines de fer. Elle vit de l'agriculture, du bûcheronnage et de l'exploitation d'une mine de fer. C'est une localité tranquille, éloignée de toute menace... en apparence.



DESCRIPTION DU VAL DE SÉLÈNE

LE VAL DE SÉLÈNE (VILLE MOYENNE)

Population : 3 540 (humains 92%, demi-elfes 5%, elfes 2%, autres races 1%)

Type : inhabituel (guilde des Marcheurs Lunaires)

Alignement : neutre

Limite financière : 1 500 po (réserves : 80 000 po)

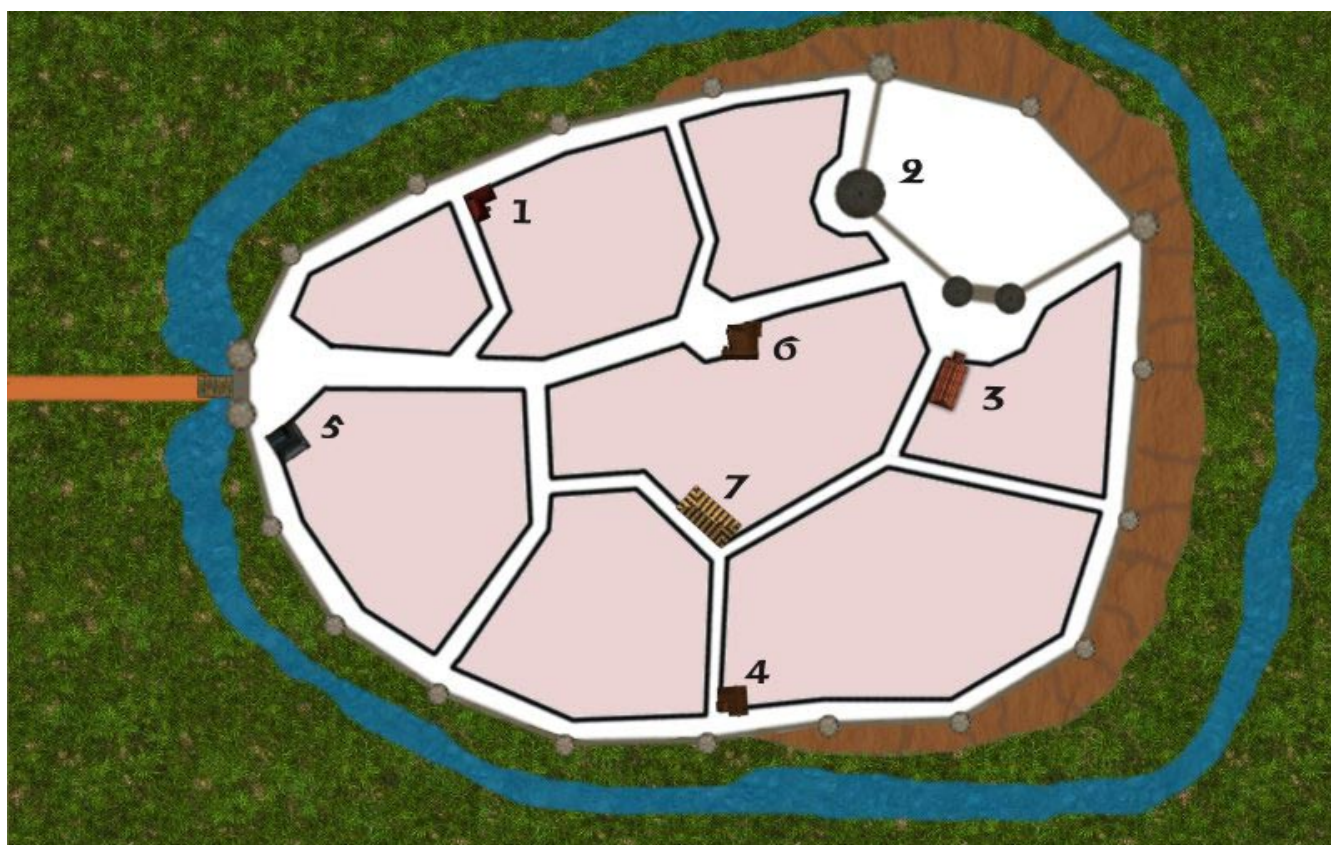
ner à l'assaut. Il a pour projet d'envahir le Val de Sélène en s'infiltrant à l'intérieur de la ville. Joseph se souvient des souterrains (son père les empruntait pour faire de la contrebande) mais il pense qu'ils ont été murés. Des torves se sont déjà introduits dans la maison, de nuit, pour repérer les alentours. Ils sont rapidement redescendus sous terre, passant ainsi inaperçus. Personne ne soupçonne la menace d'invasion...

LA DEMEURE DE JOSEPH (1)

Cette vieille bicoque, habitée par Joseph, un vieillard aussi décrépité qu'elle, cache un terrible secret. Des boyaux courent sous ses fondations. Ils étaient autrefois utilisés par des contrebandiers pour faire passer du minerai de contrebande et ainsi éviter les lourdes taxes que prélevait le maître des coffres. Depuis une génération, ils ont été abandonnés. Les torves, qui infestent toujours le sous-sol des Collines de fer, les ont découverts. Ils ont enfin trouvé le point faible dans la cuirasse du Val. Depuis des années, ils sont chassés par des aventuriers engagés par la Guilde des Marcheurs Lunaires. Ils ont désormais le moyen de se venger. Un puissant chef a réussi à coaliser plusieurs clans et il veut les me-

LE TEMPLE D'OBAD HAÏ (2)

Des colonnes de pierre brute, dressées en cercle, soutiennent un toit de bois vivant et de vigne vierge. Sous ce dais naturel se réunissent les fidèles du dieu de la nature, lors des cérémonies. Le nombre de croyants a sensiblement diminué depuis que les prêtres ne dirigent plus la communauté. Les agriculteurs et les bûcherons en sont les derniers fidèles. Les mineurs et les artisans ont délaissé le temple pour des divinités plus domestiques, qu'ils prient chez eux. Anton Cugel est le grand prêtre d'Obad Haï actuel. Très âgé, il est toujours accompagné par ses deux disciples, un garçon et une fille, qu'il a formés. C'est un puits de sagesse et ses conseils sont très pré-



cieux, tant pour les paysans que pour le seigneur. Il est également indispensable à la communauté : ses sorts curatifs ont sauvé plus d'une vie. En plus de ses deux disciples, il a sous ses ordres trois officiants, qui dispensent des soins non magiques ou tiennent les registres et les calendriers.

LE CHÂTEAU SÉLÈNE (3)

Cette imposante bâtisse, aux épais murs de pierre et aux tours d'angle, abrite les appartements du seigneur, Marius Selene (un lointain descendant de Titus qui n'a plus une goutte de sang elfe dans les veines), un homme solitaire et un peu fou. Le maître des coffres lord Barwym et sa famille y ont également leurs quartiers, dans la tour de l'or, sous laquelle repose les finances de la ville. La garde, composée d'une quinzaine d'hommes, loge ici, avec une poignée de serviteurs. Le château est un bâtiment froid et humide. L'intérieur est très austère. La ville a une réputation de rigueur et lord Barwym est l'homme le plus économe qui soit (beaucoup disent « pingre » mais jamais en face). Avidé, il ferme les yeux sur les trafics de Lars, tant que ce dernier le paye. Le seigneur n'a plus un rôle très important, d'autant que sa misanthropie le fait rester enfermé dans sa tour le plus clair de son temps. En réalité, c'est la guilde des Marcheurs Lunaires qui se charge de faire respecter l'ordre et de défendre le Val de Sélène.

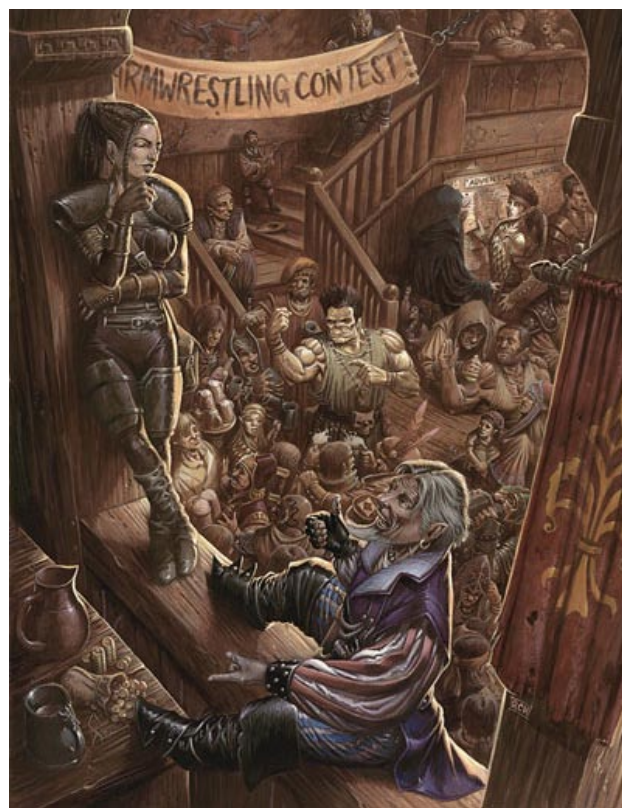
LA HARPE À SEPT CORDES (4)

Située dans un endroit tranquille du Val de Sélène, la Harpe à Sept Cordes est un bazar bien achalandé. Il est tenu par Oliver Vertepomme, un ancien aventurier gnome. Autrefois barde, il a sillonné le monde avec quelques compagnons et s'est produit dans les auberges les plus réputées de la région. Tombé dans un piège, le groupe d'aventuriers fut décimé. Oliver fut le seul survivant. Brisé par la mort de ses amis, il se jura de prendre sa retraite. Il s'est donc installé au Val de Sélène et y a installé un petit commerce. Il y vend des biens de première nécessité, mais a encore en réserve quelques objets qu'il a acquis dans son ancienne vie d'aventurier. Il est toujours prêt à raconter des histoires et à pincer les cordes de sa harpe pour jouer une mélodie aux voyageurs de passage.

Le vieux gnome est souvent accompagné d'un ou deux demi-orques. Ces jumeaux, Badur et Baduk, furent recueillis par le barde alors que ses compagnons venaient de mettre à sac un repaire orque. Il sauva ces deux enfants qui lui vouent désormais un respect sans borne.

LE SCEAU FENDU (5)

La première enseigne que le voyageur épuisé aperçoit en arrivant au Val de Sélène est un sceau, fendu par une hache, qui laisse s'échapper des flots de vin. C'est celle du Sceau Fendu, un établissement de bonne taille, propre et bien tenu par l'imposante Maria. Toujours vêtue de son tablier de grosse toile bleue, cette imposante matrone accueille l'hôte avec force postillons. Les repas sont copieux et abordables, on ne trouve pas de meilleure table à des lieues à la ronde. L'auberge est également le lieu de rendez-vous des Marcheurs Lunaires. Ils observent les voyageurs et jaugent leurs capacités. Si l'un d'eux attire leur attention, ils l'abordent et lui proposent de les rejoindre. Maria est ravie d'avoir toujours ces clients courtois et discrets dans sa maisonnée, aussi les laisse-t-elle agir à leur guise.



LA PLUME DE PAON (6)

Il y a trois ans, un groupe d'hommes aux mines patibulaires s'installa en ville. Ils achetèrent à vil prix les ruines d'un moulin, en plein cœur du Val. L'or avec lequel ils payaient était patiné et les pièces anciennes, mais personne ne trouva rien à redire tant ils dépensaient. Ils firent du moulin décrépit un rutilant bâtiment, aux façades en stuc, orné de frises toutes plus lourdes les unes que les autres. Aujourd'hui, la Plume de Paon est l'un des plus réputés lupanars de la région. Sa trentaine de chambres, ses bains et sa salle de jeu attirent les hommes fortunés de la région. La bande de Lars gère l'endroit avec calme et doigté. Ces anciens maraudeurs ont fait fortune en pillant une tombe naine oubliée, dans les collines. Ils sont assez retors et cruels et n'hésitent pas à employer la force contre des filles trop rebelles. Peu leur chaut d'ailleurs que les jeunes filles qu'ils prostituent aient été enlevées à leurs familles. Mais tant que l'affaire leur rapporte de l'argent et qu'ils graissent la patte du maître des coffres et des gardes, ils ne seront pas inquiétés.

LA GUILDE DES MARCHEURS LUNAIRES (7)

Les Marcheurs Lunaires forment une guilde d'aventuriers, fondée par Salenthe Sélène après sa victoire sur l'abomination qui menaçait le Val. La guilde comprend une vingtaine d'aventuriers, tous elfes, humains ou demi-elfes. Ils logent dans un grand bâtiment très simple, en pierre. Des caves, creusées profondément dans le sous-sol argileux, comprennent des cellules pour d'éventuels prisonniers, des réserves de vivres et d'eau, des armes en quantité et des salles réservées à l'usage de la magie. Sous ses dehors de défenseurs du Val, la guilde poursuit un but moins avouable. Les ancêtres des Sélène étaient de puissants sorciers elfes. Ils lancèrent un sortilège pour s'approprier les pouvoirs de la lune. Ils échouèrent dans leur tâche et beaucoup en subirent les conséquences. Des morceaux de lune s'en détachèrent pourtant et tombèrent sur terre. La mère de Salenthe et de Titus était la dernière descende de cette lignée elfe maudite. Ses fils poursuivirent son œuvre : retrouver les fragments de lune et s'emparer de la puissance qu'ils recèlent. Salenthe, se sentant condamné, fonda donc la guilde des Marcheurs Lunaires, et ses successeurs continuent aujourd'hui encore sa quête. Ils savent que les frag-

ments lunaires sont tombés dans les collines, c'est ce qui avait attiré la mère des Sélène au Val. Ils utilisent donc le prétexte de s'en aller miner du fer pour s'enfoncer toujours plus profond dans les entrailles de la terre et enfin mettre la main sur les précieux bijoux. Ils cachent leurs activités sous des missions de protection de la communauté, mais sont prêts à tout pour trouver les précieux météores.



MYTHES ET LÉGENDES

LE « DOL MEHN »

Le cercle de pierre, situé à quelques lieues du Val de Sélène, dans une clairière, est constitué de cinq pierres dressées et d'un édifice central constitué de trois autres pierres qui forment comme une arche. Il a été bâti en des temps anciens, lorsque la ville s'appelait encore Erdant. Personne, pas même le grand prêtre d'Obad Haï, ne se souvient de son usage de jadis. D'aucuns pensent qu'il s'agit d'un oratoire au dieu de la nature. Pourtant, d'autres légendes courent sur son compte

On raconte que, lors du solstice d'été, tous les hommes en âge de porter les armes se rassemblent au « Dol Mehn » et attendent jusqu'au coucher du soleil. Un conte local dit ceci : « Et au jour du soleil par la caverne du rocher, apparaîtront des voyageurs, qui de leurs lointaines chevauchées, apporteront le malheur. Tous les guerriers, de la tribu des exilés, leurs armes doivent fourbir, pour l'ennemi accueillir »

En réalité, le « Dol Mehn » est un portail menant à un plan où la nature règne en maîtresse. Les prêtres d'autrefois l'avaient érigé comme un moyen pour recevoir des commandements justes de leur dieu. Le portail ne s'ouvre qu'une fois par an, au solstice d'été, lorsque le soleil illumine l'arche centrale. Un satyre, messager d'Obad Haï, en sortait jadis. Aujourd'hui, la tradition est oubliée et les ans ont déformé la légende. Les habitants du Val craignent qu'un monstre ne s'échappe du portail ouvert. C'est pourquoi ils s'y rassemblent avec des armes lors du solstice. Rien ni personne ne sort jamais du portail. Un vieillard, centenaire, raconte que lorsqu'il était enfant, un fauve gigantesque au pelage roux l'avait traversé, mais personne ne le croit plus guère. Il se pourrait pourtant que l'on puisse user du portail pour se rendre outre plan.

L'OMBRE DU VAL

D'autres légendes parlent d'une ombre monstrueuse, un fantôme contrefait, qui arpenterait les champs, certaines nuits de pleine lune. Il aurait déjà emporté des vagabonds ou des somnambules isolés. Tous les habitants du Val peuvent raconter cette histoire, mais personne n'a jamais vu l'ombre, hormis Thesus. Thesus est une Marcheuse Lunaire

de haut rang. Spécialiste de la magie, elle représente les arcanistes au Conseil des Trois, les maîtres de la guilde. Alors qu'elle était jeune, l'elfe se promenait la nuit dans les champs. Elle fit une très mauvaise rencontre : une ombre, noire comme une nuit sans étoile, l'avait prit en chasse. Elle se souvient de longs tentacules fantomatiques. Peu après, elle commença à développer des dons pour la magie...

L'ombre du Val est en réalité le fantôme de l'abomination que Salenthe Sélène mit à mort. Un flagelleur mental, un paria honni des siens, avait pris le contrôle d'une tribu de torves. Il voulait s'approprier les terres à la surface et mena une guerre aux nains puis aux humains des collines. Salenthe le tua alors qu'il allait conduire ses troupes au combat. Depuis, l'ombre de cet illithid hante éternellement les lieux de sa mort. Son âme tourmentée cherche à se venger, mais la magie de la poussière de lune, dispersée partout dans la région, l'empêche de se mouvoir loin des lieux où reposent ses restes. Il se contente donc de tuer des voyageurs isolés.



PNJ IMPORTANTS

LE CLERGÉ D'OBAD HAÏ

- Anton Cugel, grand prêtre (humain, prêtre 4 d'Obad Haï) : un vieillard chenu, portant une barbe blanche broussailleuse. Il est très doux et paisible.
- Frida et Jorn, disciples (humains, prêtres 1 d'Obad Haï) : âgés tous deux de dix-sept ans, ils doivent se marier le jour de leurs vingt ans, lorsque leur apprentissage sera terminé. Tous deux ont passé un mois seuls en forêt, pour s'imprégner du contact d'Obad Haï. On raconte que Jorn fut retrouvé blessé mais le vieux Cugel est resté muet à ce propos (Jorn est un lycanthrope – loup garou).
- 3 officiants (humains, adeptes 1)

LES AUTORITÉS

- Lord Barwyn, maître des coffres (humain, expert 8) : un homme sec, froid et distant. Il est très peu hospitalier et déteste que des étrangers soient invités au château (« Des bouches supplémentaires et inutiles à nourrir ! » dit-il). Il ne montre d'affection que pour sa femme et ses trois filles.
- Marius Sélène, châtelain (demi-elfe, noble 3) : un homme dérangé, hanté par la folie. Il est souvent enfermé dans ses quartiers, à réciter des vers dans une langue inconnue et inquiétante. Le châtelain parle, on ne sait comment, la langue des flagelleurs mentaux. Par un étrange caprice du destin, il est hanté par le fantôme de l'abomination que tua son ancêtre.

LA BANDE DE LARS

- Lars Corlin (humain, roublard 7) : un filou grossier, à la face anguleuse. Il est très secret et on ne le voit pas très souvent en ville...
- 8 malandrins (humains, roublards 3)

LES VERTEPOMME

- Oliver Vertepomme (gnome, barde 8) : un gnome âgé, au visage toujours éclairé par un sourire. Sa joue gauche est barrée par une fine cicatrice, « une rencontre fâcheuse avec des gnolls » raconte-t-il. Il est toujours joyeux et très accueillant.
- Badur et Baduk (demi-orques, barbares 4) : deux colosses, à la peau brune et au faciès d'orque. Ils sont vêtus de cuir et de mailles, une épée à deux mains est sanglée dans leur dos. Fils adoptifs d'Oliver, ils le protègent avec dévotion en cas de danger. Ils sont sinon très joviaux avec leurs amis et sont de fort bons compagnons.



LA GUILDE DES MARCHEURS LUNAIRES

• Thesus (elfe, magicienne 8) : cette elfe, distante et froide, a allumé une flamme passionnée dans le cœur de bien un homme du Val. Elle n'est pourtant pas attirée par les plaisirs du monde et se dévoue entièrement à sa tâche, retrouver les fragments de lune. C'est une magicienne de talent, mais elle ne sort plus guère de la ville. En effet, sa rencontre avec l'ombre du Val, lorsqu'elle était enfant, l'a durablement marquée et elle craint désormais l'extérieur. Elle passe le plus clair de son temps à la guilde, à recouper des informations, étudier des cartes et lancer des sorts pour tenter de localiser le moindre météore. A côtoyer les frères Marian et Orian à longueur de journée, Thesus s'est épris du premier, sans toutefois le faire paraître (elle est trop timide pour ça).



• Marian (humain, guerrier 8) : un puissant guerrier, portant toujours une cotte de mailles elfique apparente. Ce jeune homme d'une trentaine d'années est le demi-frère d'Orian. Leur mère était l'une des membres du conseil antérieur. Elle est morte, il y a quelques années. Marian est devenu un solide combattant, endurant et rapide. Il est sans doute le meilleur bretteur du Val. Personne n'a jamais vu un

épéiste aussi doué que lui et on raconte qu'il égale même Salenthe. Le guerrier est pourtant un esprit torturé, depuis qu'il a perdu son compagnon d'armes dans un combat contre les torves. Il est hanté par ce fantôme du passé, à tel point qu'il n'a pas remarqué les visites beaucoup plus fréquentes de Thesus dans sa chambre.

• Orian (demi-elfe, rôdeur 6/ensorceleur 2) : Le demi-frère de Marian ne lui ressemble en rien. Maigre là où son frère est bien charpenté, laid là où son frère est beau, Orian est pourtant le cerveau de la guilde. Ses talents d'explorateur ont permis de localiser de nombreux tunnels tandis que son intuition surnaturelle lui a occasionné quelques belles prises. Sa renommée est grande au Val. Orian est un coureur de jupons invétéré, alors que son frère se consacre tout entier à la guilde. On raconte qu'il a eu plusieurs bâtards. Mais ces jeunes filles ayant accouché d'un joli demi-elfe, ne ressemblant en rien à leur père supposé, Barwyn enterra l'affaire. Il pourrait pourtant y revenir, s'il venait à apprendre que sa fille aînée est enceinte de l'hidalgo. Orian a conscience d'être allé trop loin et il va essayer de se faire oublier quelque temps, en allant explorer seul les collines pendant plusieurs mois.

• 15 Marcheurs Lunaires : guerriers, mages ou rôdeurs de niveau 2 à 5.



IDÉES D'AVENTURE

- Des torves attaquent la ville de l'intérieur ! Les PJ aident sans doute à la défense du Val. Que feront-ils si les Marcheurs Lunaires et les autorités leur promettent une forte somme pour éliminer définitivement la menace ? Ils devront alors explorer les anciens tunnels des contrebandiers et trouver le chef des humanoïdes, pour mettre fin au danger qu'il représente...



- Le jeune Jorn, le disciple du grand prêtre d'Obad Haï, devient sauvage et violent. Plusieurs fois, il a agressé des bûcherons alors qu'il méditait dans les bois. Si personne ne fait rien, il pourrait, dans sa folie, atteindre qu'il est par la lycanthropie, se retourner contre Frida. On la retrouvera alors égorgée et éviscérée, en pleine forêt, tandis que des traces sanglantes mènent à une caverne où se terre Jorn...

- Marius Sélène, le châtelain, vient de tenter d'agresser l'une des filles du Maître des clés. Il baragouinait des propos incohérents et rugissait qu'il allait lui dévorer l'esprit... Un garde est arrivé à temps et l'a maîtrisé. Il est désormais enfermé dans un cachot. Lord Barwyn voit alors une occasion de devenir le seul dirigeant du Val. Le peuple ne l'entend pas de cette oreille, pas plus que les Marcheurs Lunaires, d'autant que Marius clame son innocence et raconte qu'un être s'est emparé de son esprit, lui ravissant sa raison...

- Les PJ enquêtent sur la mystérieuse ombre du Val, après un meurtre atroce dans les champs ou la folie de Marius. Ils découvrent alors avec horreur le fantôme du terrible flagelleur mental...

- Intrigue à la Plume de Paon : Des parents sont à la recherche de leur fille enlevée et la piste les a menés au Val... Une prostituée est retrouvée dans l'Erdant, coincée dans les pales d'un moulin à eau. Elle a été battue à mort. Lord Barwyn ne va pas pouvoir continuer à couvrir Lars, tandis que le meurtre attire l'attention des Marcheurs Lunaires...

- Un extérieur maléfique (diable, démon ou autre) ou dangereux (animal sanguinaire) s'est échappé du portail. Il rôde désormais dans la forêt et ravage les camps de bûcherons... Le portail s'est ouvert mystérieusement et reste actif. Jamais, de mémoire d'habitant du Val, un tel phénomène ne s'est produit. Mais d'autres monstruosité pourraient en émerger ? Des voyageurs planaires pourraient être attirés vers le Val de Sélène ? Et qui maintient le portail ouvert ? Cela a-t-il des liens avec l'expérience que mène la magicienne Thesus ?

- La fameuse épée de Salenthe Sélène, qui lui a servi à terrasser l'abomination, a disparu ! A-t-elle été volée, comme le croit Marian, par Lars ? On raconte en effet que le brigand a reçu une belle délégation de marchands à la Plume de Paon, sans doute pour négocier l'objet. Ou bien Marian couvre-t-il son frère, qui a mystérieusement disparu. Orian aurait pu avoir besoin de l'arme dans sa quête solitaire...

- Un barde elfe itinérant arrive au Sceau Fendu. Il est surveillé de près par les Marcheurs Lunaires. Le soir, il conte l'histoire de la chute de la lune et la malédiction de la lignée des sorciers qui l'ont provoqué. Les Marcheurs quittent la salle bruyamment, en jetant des regards haineux au baladin. On le retrouve assassiné au matin. Ce fripon a-t-il été la victime d'un règlement de compte (on dit qu'il a autrefois travaillé pour Lars) ? Ou les Marcheurs ont-ils exercé une prompt vengeance sur celui qui les mettait en cause ? Les PJ pourraient bien découvrir le passé trouble des Sélène et les sombres motivations de la guilde des Marcheurs Lunaires...

