

# DÉFIS À PHLAN

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 1



**Scénario original :** Shawn Merwin

**Traduction et adaptation :** blueace

**Relecture :** Leif

Version du 29/02/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via  
[www.aidedd.org/site/contact/](http://www.aidedd.org/site/contact/)

Disponible en téléchargement gratuit sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson  
END OF LICENSE



## DÉFIS À PHLAN

### CONTEXTE

**P**hlan est une ville en transition. Plusieurs groupes d'influence luttent pour obtenir le pouvoir en ville, travaillant quelques fois ensemble, mais la plupart du temps s'opposant, le tout au gré d'alliances qui se nouent et se dénouent.

Au milieu de tout cela s'incruste le culte du Dragon, une cabale de fanatiques obsédés par les dragons et dont le dessein va bien plus loin que de seulement lutter pour obtenir un quelconque pouvoir sur les mortels de la région.

### AU MD

Cette aventure est conçue pour servir d'introduction à la storyline *Tyranny of Dragons*, avec en toile de fond les luttes pour le pouvoir à Phlan, mais sans en faire son thème principal. Le but est seulement de donner une idée du contexte aux joueurs.

Notez également qu'il n'est pas nécessaire de jouer chacune des cinq mini-aventures qui la composent, ni de les jouer les unes après les autres. Et si chacune d'elles présente un agent d'une des principales organisations des Royaumes Oubliés, libre à vous de ne lier ces PNJ qu'à certaines, voire aucune, des factions présentées lors des missions.

Comme il s'agit d'un scénario d'introduction, l'aventure ne va pas tarder à trouver les personnages, afin de ne pas perdre trop de temps et d'impliquer rapidement les joueurs dans le jeu.

### PHLAN ET LES FACTIONS

La ville de Phlan ainsi que les cinq factions citées au cours de l'aventure sont décrites plus en détails sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)

### LA BOUILLOIRE DE MADAME FREONA

Un des éléments récurrents de chacune des mini-aventures qui suivent est leur lieu de départ : la Bouilloire de madame Freona.

Située à l'est de la ville, au bout d'Axmar Lane, n'hésitez pas à l'utiliser pour orienter les personnages.

### INTRODUCTION

La Bouilloire de madame Freona est un mystère pour beaucoup. Au sein de la tumultueuse ville de Phlan, c'est un endroit où les gens peuvent aller pour boire ou prendre un repas et s'échapper un temps de la tension des intrigues... et de la faim. L'endroit a la réputation d'être un havre, et les aventuriers qui savent être discrets et bien se comporter peuvent souvent y trouver un emploi.

Les personnages donc ont entendu dire que l'auberge de la Bouilloire de madame Freona était un excellent endroit pour trouver du travail, et c'est pour cela qu'ils s'y sont rendus.

## 1. RENCONTRE NOCTURNE

Le groupe va se voir confier une mission de la part d'un agent des Ménestrels.

Vous avez entendu dire que la Bouilloire de madame Freona est l'endroit où des aventuriers peuvent trouver du travail tout en évitant les tracasseries inhérents à d'autres lieux similaires dans Phlan. Et jusqu'à présent, cela semble s'avérer exact. Madame Freona, l'halfeline corpulente qui dirige l'établissement avec ses cinq filles, a prouvé être une excellente hôtesse.

Bien que vous ayez eu à partager un dortoir commun avec plusieurs autres aventuriers, le repas du soir était excellent et l'ambiance agréable. Vous vous apprêtez maintenant à aller vous coucher à l'étage lorsqu'une des filles de Freona, Reece, à peine à la limite de l'âge adulte et à qui vous avez confié plus tôt que vous cherchiez du travail, vous appelle furtivement en haut des escaliers.



« Pardonnez mon interruption » dit la jeune fille halfeline. « Une personne dans la salle commune en bas m'a demandé si je connaissais des gens débrouillards qui voudraient aider quelques pièces de monnaie à changer de mains en échange d'un travail facile, et j'ai pensé à vous ». Elle joue alors nerveusement avec ses cheveux roux bouclés.

Reece ne peut pas en dire plus, alors que le mystérieux étranger en bas garde sa tête bien recouverte par sa capuche.

## AIDER LES MÉNESTRELS

Lorsque les personnages redescendent à la salle commune, ils voient une silhouette encapuchonnée seule à une grande table. La personne les observe alors qu'ils descendent les escaliers.

Une fois assis à la table, le mystérieux étranger, qui conserve son visage caché par sa capuche, commence à parler à voix basse, de toute évidence en la transformant. S'il doit se révéler, c'est un demi-elfe âgé avec des cheveux gris coupés ras.

Il refuse de donner son nom mais se présente comme un membre des Ménestrels, une organisation dédiée à la lutte contre le mal partout où il se cache. Il porte d'ailleurs une broche qui confirme ses liens avec les Ménestrels.

Il a une mission que les personnages, de par le fait d'être nouveaux en ville, vont pouvoir remplir à la perfection. Les Ménestrels ont capturé un marchand qui allait acheter illégalement un œuf de dragon rouge. Ils veulent que les personnages se fassent passer pour le marchand et ses mercenaires, aillent sur le site où doit avoir lieu la transaction, concluent celle-ci, et placent un objet magique sur l'un des vendeurs, de sorte que les Ménestrels puissent les suivre jusqu'à leur lieu de résidence.

L'un des personnages (celui avec le Charisme le plus élevé par exemple) ressemble soi-disant beaucoup au marchand qui a été capturé, et étant donné que les vendeurs n'ont à priori jamais vu le marchand, ils devraient pouvoir être facilement trompés. Les autres personnages peuvent se faire passer pour des gardes du corps, des assistants, des porteurs, etc. Le marchand peut être un homme ou une femme, cela n'a pas d'importance.

Le Ménestrel sort alors un petit sac avec de faux diamants que les personnages devront utiliser pour acheter l'œuf. Les "diamants" sont essentiellement sans valeur, mais assez bien fait pour pouvoir passer avec succès une inspection rapide. Puis il leur donne toutes les consignes :

À un moment au cours de l'échange, l'un des personnages devra placer une petite broche magique en argent sur le vendeur ou l'un des membres de son équipe. Une fois cela fait, le Ménestrel pourra facilement localiser le groupe et ainsi en savoir plus sur leur fonctionnement.

Aucun vrai nom ne sera utilisé durant l'opération, de sorte que les deux groupes vont se référer les uns aux autres comme « l'acheteur » et « le vendeur ».

Une fois la transaction terminée, les personnages devront rapporter l'œuf à l'écurie, derrière la Bouilloire, où le Ménestrel les attendra pour prendre possession de celui-ci.

En aucun cas les personnages ne doivent lutter contre les vendeurs ou endommager l'œuf. Le plan est de les suivre, donc les tuer ou les capturer serait contre-productif.

S'ils remplissent la tâche avec succès et selon ses instructions, le Ménestrel offre au groupe 200 po, somme qui sera versée lors de la livraison de l'œuf.

S'ils acceptent, l'agent donne alors aux personnages le petit sac de faux diamants, la broche en argent magique, et l'adresse d'une grange abandonnée à la périphérie nord de Phlan.

La réunion est prévue pour maintenant, il n'y a donc pas de temps pour planifier beaucoup plus. Les personnages doivent se dépêcher !

## RENCONTRE À LA GRANGE

La grange se trouve à 20 minutes à pied, à l'ouest sur Iron Route. Lorsque les personnages arrivent, les vendeurs attendent déjà dans le lieu abandonné.

La grange elle-même est une structure simple, ouverte, de 9 mètres de large et 24 mètres de long.

Une échelle au fond de la grange, à l'opposé de la porte ouverte, mène à un grenier à foin qui se trouve 3 mètres au-dessus du sol. Ce grenier fait 12 mètres de long sur toute la largeur de la grange, et il se trouve donc directement au-dessus du fond de la grange. Des outils agricoles rouillés sont appuyés contre les murs de la grange. Une sortie secrète (connue des vendeurs), masquée par des sacs de jute, se trouve sur le mur près de l'échelle, en face de l'entrée principale.

Mais ni les personnages ni les vendeurs ne sont conscients que deux membres de la guilde des voleurs de Phlan, qu'on appelle les Accueillants, se cachent dans le grenier. Ils ne peuvent être repérés que par un jet réussi de Sagesse (Perception) DD 20, et seulement par quelqu'un qui sera monté au grenier.

Le vendeur est une **espionne** elfe qui attend avec trois **gardes** humains. Ils n'ont aucune raison de s'attendre à des difficultés lors de la vente, mais vont néanmoins se méfier.

Quand les personnages entrent dans la grange, la vendeuse leur demande de s'arrêter quand ils arrivent à environ 6 mètres d'elle.

Une elfe, apparemment nerveuse et qui porte des vêtements gris, sourit à trois humains derrière elle. « Je vous avais dit qu'ils allaient venir. Un œuf de dragon est beaucoup trop précieux pour le laisser passer ».

Puis l'elfe se retourne vers vous. « Maintenant, procédons rapidement. Voici ce que vous avez demandé ». Elle vous montre un très grand sac à dos. « Jetez le paiement vers moi, et nous laisserons l'œuf ici. Nous allons alors sortir de la grange, et vous allez laisser passer cinq minutes avant de sortir à votre tour. Pas d'embrouille ».

Elle fait une pause et vous regarde de plus près. « Attendez, quelque chose ne va pas ! »



Inévitablement, l'elfe remarque quelque chose qui cloche, à savoir un aspect de celui qui se fait passer pour le marchand qui semble erroné. Il pourrait être plus ou moins grand que ce qui était annoncé, ou bien un grain de beauté ou une tache de naissance pourrait être manquante. Quel que soit votre choix, choisissez quelque chose d'amusant et d'intéressant pour que les joueurs puissent faire du roleplay et inventer une excuse.

À ce stade, deux jets de compétence vont être pertinents lors de l'échange : un jet de Charisme (Tromperie) DD 10 et un jet de Dextérité (Escamotage) DD 10.

Le jet de Tromperie est nécessaire pour convaincre la vendeuse que le personnage est l'acheteur légitime. Vous pouvez accorder un bonus, voire même déterminer un succès automatique, en fonction du roleplay.

Un succès au jet d'Escamotage indique qu'un personnage a réussi à placer la broche en argent, si bien entendu celui-ci a trouvé une excuse valable pour s'approcher des vendeurs.

Si à un moment l'elfe sent qu'elle est en danger, elle laisse tout simplement tomber l'œuf et fuit avec ses gardes. Elle essaie de prendre les diamants, si possible, mais pas au péril de sa vie. L'elfe et les gardes ne se battent que s'ils sont obligés de le faire.

L'œuf est un faux, mais les personnages ne s'en apercevront qu'après avoir pris possession du sac à dos et l'avoir observé de près. Ils devront même réussir un jet d'Intelligence DD 20 (Nature) pour mettre en doute son authenticité. Si l'œuf est jeté à terre, il produit un flash de lumière, accompagné d'une petite détonation, qui aveugle jusqu'à la fin de leur prochain tour toutes les créatures à moins de 15 mètres et qui échouent à un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. L'elfe et ses gardes sont à l'abri de cela car ils connaissent cet effet et fermeront les yeux à temps.

#### AVEUGLÉ

Une créature aveuglée ne voit pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue.

Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.

## DES INVITÉS INATTENDUS

Que la vente se passe bien ou mal, les membres de la guilde de voleurs de Phlan sortiront de la clandestinité pour tenter de voler l'œuf (ils ne se soucient pas des diamants ou d'autres objets de valeur, ils sont seulement intéressés par l'œuf).

Le meilleur moment pour faire intervenir les Accueillants est après que l'échange ait eu lieu. Juste après que les personnages aient tenté le jet de Nature pour se rendre compte que l'œuf est un faux. Cela permet aux vendeurs de quitter (ou fuir) la grange et ainsi de les faire rester en dehors du combat. Cela donne aussi aux personnages la possibilité de tout simplement remettre l'œuf, évitant ainsi le combat.

L'autre manière d'introduire les Accueillants est si les personnages ratent le jet de Tromperie et sont incapables de donner une explication. L'interruption des voleurs leur donnera alors une possibilité de planter la broche sur la vendeuse alors qu'elle laisse tomber l'œuf et fuit avec ses gardes du corps.

Ce qui suit part du fait que les Accueillants arrivent après que l'elfe et ses gardes du corps aient quitté la grange. Ajuster si nécessaire.

Une voix vous interrompt et un demi-orque au regard dur, brandissant une massue, apparaît dans l'embrasement de la grange.

« Le prix pour sortir vivant de cette grange est l'œuf. Et je suis sûr que vous allez me le remettre pacifiquement, donc je n'aurais pas à devoir prendre vos vies ».

L'homme à l'entrée est un **malfrat** demi-orque qui clairement est le chef de ce petit gang de bandits. En plus du boss, quatre autres **bandits** sont présents : les deux précités cachés dans le grenier, et deux autres qui attendaient à l'extérieur de la grange et qui sont maintenant positionnés de chaque côté de l'entrée.

Les deux bandits dans le grenier à foin sont, en plus de leur équipement normal, armés de filets. Ils peuvent les lancer à travers des trous depuis le grenier au prix d'une action, essayant ainsi d'entraver un personnage. Un personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour éviter un filet. En cas d'échec à la sauvegarde, la créature ciblée est entravée. Pour se débarrasser de cette condition, le personnage doit utiliser une action pour réaliser un jet de Force (Athlétisme) DD 10 ou infliger 5 points de dégâts tranchants au filet.

#### ENTRAVÉ

La vitesse d'une créature entravée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.

Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.

La créature a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité.

## RENDRE L'ŒUF

Les personnages peuvent s'être rendu compte que l'œuf est un faux, et donc ils pourraient simplement le donner aux Accueillants. Si tel est le cas, les bandits sont d'abord méfiants, mais finalement acceptent leur bonne fortune d'éviter un combat. Ils questionneront les personnages afin de savoir pourquoi ils voulaient l'œuf et essayeront de les intimider afin de les dissuader de tenter de les suivre, puis les laisseront finalement en paix.

Si les personnages abandonnent l'œuf sans combattre, ce n'est pas un problème. Mais si vous pensez que les joueurs vont être déçus de ne pas avoir eu la chance de se battre, faites que les quatre bandits (mais pas leur chef) les suivent lors de leur retour à Phlan, et tentent de les intercepter avant d'atteindre la ville. Les bandits pourraient avoir réalisé que l'œuf était un faux et pensé que les personnages cachent le vrai quelque part.

## CONCLUSION

Le Ménéstrel attend les personnages, comme promis, dans l'écurie derrière la Bouilloire de madame Freona. Si les personnages ont planté avec succès la broche et ont l'œuf, l'agent se rendra rapidement compte qu'il s'agit d'un faux. Il leur donne alors l'or promis ainsi qu'une *potion de soins*.

Si les personnages reviennent sans l'œuf, mais qu'ils se sont rendu compte qu'il était faux, le Ménéstrel leur donne l'argent promis, mais pas la potion. De même s'ils ont l'œuf mais ont échoué à planter la broche.

S'ils n'ont ni l'œuf, ni réussi à planter la broche, il leur donne tout de même la moitié de la somme promise comme consolation pour leur effort.

Dans tous les cas, le Ménestrel les avertit :

« Nous avons noté un intérêt accru pour toutes les choses liées aux dragons dernièrement. Nous avons également entendu parler de plusieurs personnes qui auraient vu des dragons dans la région de la Mer de Lune et ailleurs. Gardez les yeux et les oreilles ouverts au sujet de tout ce qui concerne les dragons. Cela pourrait vous sauver la vie ».

## 2. LE MORT DE MIDI

Un prêtre du cimetière de Valhingen s'entretient avec les personnages d'un problème inquiétant.

La foule à la Bouilloire est clairsemée pour le repas de midi. La plus jeune des filles de madame Freona, Grelinda, est en train de débayer votre table après un repas agréable. Les cheveux courts de Grelinda sont teints d'une étrange couleur vert-cuivre, et elle traite rudement les assiettes au fur et à mesure qu'elle les empile sur un plateau. « Stupide travail ennuyeux » marmonne-t-elle dans sa barbe.

Avant que vous ne puissiez opiner, la porte de la Bouilloire s'ouvre, et entre un grand homme d'allure austère. Son regard balaye la salle commune, puis son expression blême se fixe enfin sur vous.

Il enlève alors son chapeau haut de forme noir, révélant ainsi sa calvitie : « Je suis désolé de vous déranger » dit-il d'une voix monotone mais profonde. « Je suppose que vous êtes des aventuriers qu'on peut embaucher, et je sollicite votre expertise pour une petite affaire ».

## LE GARDIEN DES MORTS

L'homme se présente comme étant Frère Keefe, prêtre de Kelemvor et "Gardien des Morts" au cimetière de Valhingen à Phlan.

En tant que tel, il est chargé de veiller à l'inhumation des corps et à la tenue de registres. Il se fait appeler "le surveillant des résidents permanents du cimetière de Valhingen". Mais il est également en charge de l'exhumation au cimetière, et c'est d'ailleurs pour cela qu'il recherche de l'aide cette après-midi.

Des dires ont été rapportés aux clercs de Kelemvor concernant le fait que l'un des résidents de longue date du cimetière, Xandria Welltran, ne serait pas une humaine, mais un dragon vert métamorphosé. Frère Keefe doit donc maintenant entrer dans la crypte et inspecter le corps afin de confirmer ou infirmer ces allégations.

Lui craint que quelque chose de louche se cache derrière tout cela, mais les autres prêtres de Kelemvor se rient de sa préoccupation. C'est pourquoi Frère Keefe est à la recherche d'aventuriers qui accepteraient d'aller avec lui dans la crypte.

Il offre aux personnages 100 po pour l'accompagner, et s'il y a des problèmes, il ajoutera un *parchemin de protection contre le mal et le bien*.

Si les personnages sont satisfaits de l'explication et des modalités, Frère Keefe les conduit à la crypte de Welltran, dans le cimetière de Valhingen.

Lorsqu'ils arrivent, ils pourraient être surpris de voir à quel point le cimetière est bien entretenu, même s'il est sombre. Frère Keefe leur raconte alors que le Guide des morts Yovir Glandon, son supérieur et la première personnalité du très solennel ordre du Suaire silencieux, veille personnellement à l'entretien du terrain.

## LA CRYPTÉ DE XANDRIA

**Plafonds.** Dans les pièces sous la crypte, tous les plafonds sont à 3 mètres de haut.

**Lumière.** Aucune des zones sous la crypte n'est éclairée.

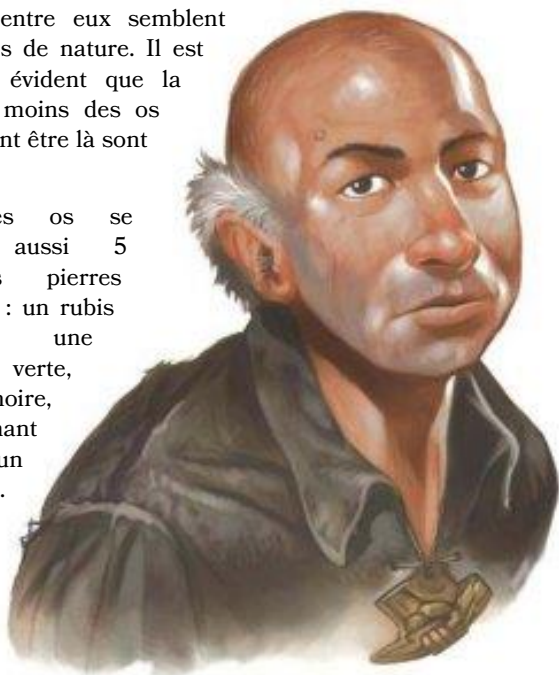
**Portes secrètes.** Trois portes secrètes sont cachées dans la paroi en spirale. Elles peuvent être remarquées en cas de réussite à un jet de Sagesse (Perception) DD 15. Les êtres vivants qui passent à travers prennent 2 (1d4) dégâts nécrotiques. Les morts-vivants qui les traversent récupèrent 2 points (1d4) points de vie. Les morts-vivants connaissent leur présence mais ne les utilisent que pour des fins tactiques, par pour reprendre des pv.

La crypte de Xandria est un bâtiment de pierre et de marbre joliment aménagé, d'environ 7,50 x 7,50 mètres. Frère Keefe introduit une clef pour en ouvrir la porte.

L'intérieur est tout aussi bien d'apparence. Les murs sont sculptés et peints, représentant différentes scènes qui montrent une jolie femme humaine dans différents endroits : regardant vers un pic enneigé, debout sous la pluie d'un orage, assise dans une chambre confortable auprès d'un feu de cheminée, tenant un serpent venimeux dans un jardin et travaillant avec des flacons dans un laboratoire. Le couvercle du sarcophage de marbre au centre de la pièce est sculpté à l'effigie de la même femme humaine dans la fleur de sa vie.

Frère Keefe ouvre le couvercle du sarcophage, révélant un tas d'os confus. Mais un examen rapide montre que ceux-ci ne sont certainement pas des os d'humain, nombre d'entre eux semblent draconiques de nature. Il est également évident que la moitié au moins des os qui devraient être là sont absents.

Parmi les os se trouvent aussi 5 minuscules pierres précieuses : un rubis rouge, une émeraude verte, une opale noire, un diamant blanc et un saphir bleu.





## LE PIÈGE ET LE PASSAGE SECRET

Peu de temps après que les restes aient été dérangés :

Quelques instants après que le couvercle ait été retiré et le contenu du sarcophage examiné, un raclement résonne dans la crypte. La porte se ferme et se verrouille, et un bruit de sifflement vous fait prendre conscience qu'un gaz entre dans la crypte. Il n'a pas une odeur agréable.

Laissez les personnages paniquer un moment. Frapper la porte ou les murs ne sert à rien. La seule solution est de trouver le passage secret sous le sarcophage, et cela nécessite une réflexion rapide. Vous pouvez jeter l'initiative et donner aux personnages deux tours avant que le gaz ne fasse effet, ou bien les laisser travailler, sans jeter l'initiative.

Si les personnages prennent un moment pour examiner de près les murs, le sol ou le sarcophage, ils remarquent quelques bizarreries.

En premier lieu, il y a des marques d'éraflures sur le sol autour du sarcophage qui laissent penser que celui-ci peut se déplacer. Cependant, le pousser n'y fait rien.

Ensuite, les minuscules pierres précieuses sont toutes de la même taille et de la même forme, et elles sont coupées d'une manière qui fait penser qu'elles pourraient entrer dans quelque chose. En effet, les sculptures sur les murs possèdent un orifice dans lequel une petite pierre pourrait être insérée. Chaque bijou correspond en fait à la couleur d'un dragon chromatique, et chaque scène correspond à l'élément associé avec la couleur du dragon correspondant.

- Le diamant blanc entre dans un trou au sommet de la montagne couverte de neige.
- Le saphir bleu dans un trou sur un éclair de l'orage.
- Le rubis rouge dans un trou sur le feu de la cheminée.
- L'émeraude verte dans un trou sur le croc du serpent venimeux.
- L'opale noire dans un trou sur un flacon d'acide.

Si les personnages ne parviennent pas à faire le lien entre les gemmes et les trous dans les sculptures murales durant les deux premiers tours, le **gaz** inflige 3 (1d6) points de dégâts de poison.

Réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 réduit les dégâts de moitié. Après cela, c'est Frère Keefe qui se rendra compte que les pierres précieuses pourraient entrer dans ces orifices.

Ne demandez pas aux personnages un autre jet de sauvegarde, à moins qu'ils mettent les mauvaises gemmes dans les mauvais emplacements. Et s'ils le font, ils ne devraient avoir à faire qu'un seul autre jet de sauvegarde avant que Frère Keefe ne leur fournisse suffisamment d'indices pour parvenir à résoudre le puzzle correctement.

Lorsque les gemmes sont correctement insérées, le gaz se dissipe, la porte de la crypte s'ouvre, et le sarcophage se déplace, révélant un escalier qui descend dans l'obscurité. Des traces dans la poussière montrent qu'il a été récemment utilisé par au moins deux créatures de taille humaine. Les gemmes ne peuvent pas être ôtées de leur logement une fois insérées.

Frère Keefe refuse d'entrer dans les cavités inférieures. C'est un simple prêtre et il n'a pas de pouvoirs magiques ou martiaux. Il supplie toutefois les personnages d'enquêter.

### 2A. LA GARDE D'HONNEUR

Les escaliers descendent abruptement, puis le passage continue, tournant vers la droite et légèrement vers le bas, en spirale, pour déboucher dans une pièce.

Le passage débouche dans une pièce. Trois étranges squelettes humanoïdes, surmontés de crânes draconiques, s'y tiennent droit, tenant des épées. Au fond de la pièce se trouve un grand fauteuil en forme de trône, actuellement vide, sur une estrade acajou.

Ces trois **squelettes** ne sont actuellement pas animés, mais pourraient le devenir si les personnages effectuent certaines actions : dans cette pièce, si une créature s'assoit sur le trône, la magie libérée anime les squelettes. Dans la salle suivante, le groupe pourrait également animer les squelettes.

Si un personnage s'assoit sur le trône, ou fouille le trône tout en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10, il remarque un panneau articulé dans le bas du trône. Il est piégé avec une **aiguille empoisonnée**, laquelle peut être détectée en cas de réussite à un jet de Sagesse (Perception) DD 15 et désamorcée si l'on réussit un jet de Dextérité DD 15, à condition que le personnage qui tente le jet possède des outils de voleurs.

Si quelqu'un ouvre le panneau sans désarmer le piège, il est piqué par l'aiguille. Il faut alors réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou prendre 4 (1d8) points de dégâts de poison. Dans le compartiment secret se trouve une petite tourmaline (pierre précieuse) d'une valeur de 50 po et un *parchemin de compréhension des langues*.

### 2B. LA CHAMBRE DE RÉANIMATION

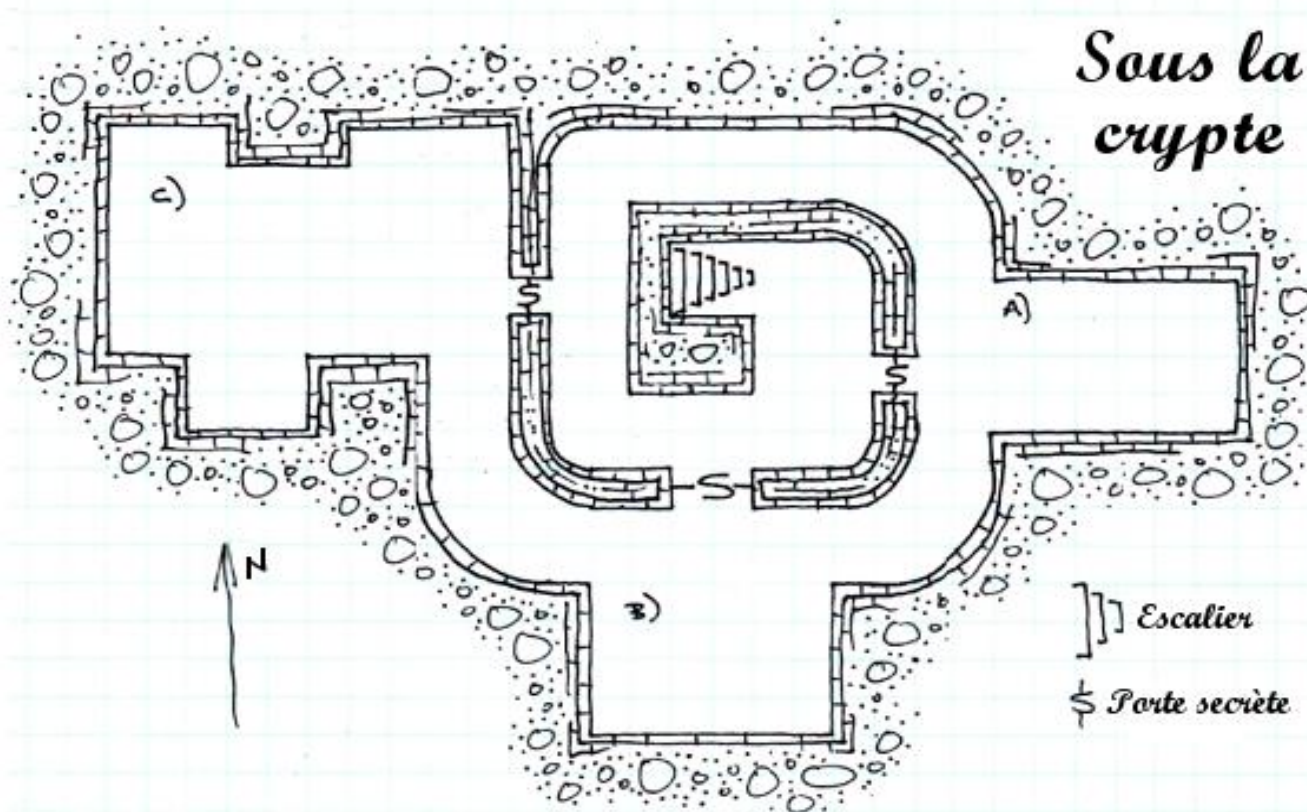
Le passage en spirale continue de descendre en légère pente, jusqu'à atteindre une autre pièce.

Cette pièce est équipée comme un petit laboratoire. Les tables tout autour sont recouvertes de fioles, de livres, de chaudrons, de casseroles et de pleins d'autres outils d'alchimie.

Au milieu de la table centrale se trouve un papier à côté d'un pot en argile bleu. Le texte, rédigé en commun, dit « Raaxil, j'ai compris comment terminer le processus. Lorsque vous serez prêt, il suffit de verser le contenu de ce pot bleu dans le chaudron et de remuer. Les effets devraient être instantanés, mais attention, NE PAS BOIRE la potion qui en résulte ».

Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réussi révèle que les livres et le matériel d'alchimie sont tous liés à la nécromancie, et spécifiquement ciblés vers les dragons. C'est une magie extrêmement avancée, bien au-delà de l'expertise des personnages à ce niveau.





Si les personnages complètent le processus, cela provoque une vapeur épaisse qui se répand rapidement dans les chambres, animant les squelettes de la salle précédente. Si les personnages les ont déjà abattus, les squelettes s'animent de nouveau. Les créatures se déplacent à travers les pièces (en utilisant les portes secrètes le cas échéant) pour encercler les personnages et attaquer.

Un personnage assez fou pour boire de la potion doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 ou prendre 21 (6d6) dégâts de poison.

Tout ce matériel est maudit magiquement. S'il est extrait du complexe souterrain, il se dissout.

## 2C. LE CERCLE DE TÉLÉPORTATION

Le passage en spirale continue jusqu'à atteindre la pièce finale.

Les murs de cette pièce sont peints pour ressembler à l'intérieur de la tanière d'un dragon. Les scènes représentent des tas de trésors, des acolytes en robe s'inclinant pour supplier, des prisonniers ligotés servis comme repas, etc. Tous les tableaux font face à l'alcôve dans le mur sud, où un tas de pièces d'or forment un nid parfait pour un grand dragon !

En plus des peintures, il y a quatre grands glyphes : un sur le mur nord, un au sud, un à l'est et un à l'ouest. Le glyphe au sud est dans l'alcôve. Ces glyphes brillent légèrement dans l'obscurité.

Dans le coin nord-ouest de la salle, un cercle de téléportation a été gravé au sol. L'absence d'usure des gravures laisse penser que le cercle a été créé très récemment. Une tige de métal épaisse, sur laquelle sont inscrits des sceaux, se dresse au milieu du cercle.

Gisant au sol dans différentes parties de la pièce se trouvent 4 cadavres. Bien que les corps semblent à peu près humanoïdes, ils semblent faits de différentes parties cousues entre-elles, et certains semblent être draconiens de nature.

Dès que les personnages interagissent avec quoi que ce soit dans la pièce de manière significative (toucher, examiner, etc.), deux choses se produisent : les quatre grands glyphes se mettent à briller de couleurs vives, et les quatre corps s'animent et se redressent, devenant quatre **zombis**. Chacun a un semblant de caractéristiques draconiennes, comme de petites ailes, une queue, et un cou allongé.

Pendant le combat, indiquez que les glyphes brillent fortement lorsque les zombis attaquent ou prennent des dégâts. Si les personnages utilisent une action pour frapper un glyphe avec une attaque (CA 10, 5 pv) ou pour les désactiver avec un jet d'intelligence (Arcanes) DD 10 réussi, un zombi devient aveugle jusqu'à la fin de son prochain tour. Si tous les glyphes sont désactivés de cette manière, les zombis cessent de bouger et tombent au sol, inanimés.

Si un personnage entre dans l'alcôve du sud, il déclenche un champ de force invisible à travers l'ouverture de l'alcôve. Ce champ de force est impénétrable, mais peut être désactivé par un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 10 réussi ou par 5 points de dégâts de force. Il disparaît également si tous les glyphes sont désactivés.

Les pièces d'or dans l'alcôve sud sont des disques en bois peints, sans aucune valeur. Il n'y a rien d'autre de valeur dans la pièce.

Le cercle de téléportation peut être facilement effacé pour le rendre inutilisable. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réussi montre que le cercle de téléportation est probablement lié à un cercle semblable ailleurs, et une puissante magie est nécessaire pour utiliser les cercles.

## INFORMER FRÈRE KEEFE

En supposant que les personnages aient libéré la crypte de tous ses dangers, Frère Keefe leur demande de lui montrer ce qu'ils ont trouvé. Si les personnages n'ont pas encore fait le lien entre la nécromancie et les motifs de dragons, il les informe qu'il est possible que quelqu'un essaie de créer une dracoliche.

À ce stade, Frère Keefe révèle qu'il est membre de l'Alliance des Seigneurs, un groupe qui cherche à maintenir la stabilité à Phlan, mais pas au prix de la tyrannie actuelle. Il admet que les rumeurs sur la nature draconienne de Xandria Welltran proviennent d'une source au sein de l'Alliance des Seigneurs, laquelle lui a également révélé que les Accueillants, la guilde de voleurs de Phlan, ont enquêté sur divers sujets concernant les dragons ce mois-ci. Les Accueillants sont peut-être impliqués dans tout ceci...

## 3. LE CHOC DU SOIR

Les personnages sont approchés par un demi-orque qui leur demande de l'aide pour retrouver un puissant objet magique.

La Bouilloire est bondée ce soir, le repas du soir a attiré beaucoup de clients affamés. Une jeune femme halfeline appelé Blaizette, l'une des filles de Freona évidemment, vous sert ce soir. Elle porte un foulard bleu et parvient à garder le sourire malgré la nuit agitée.

Après qu'elle vous ait apporté vos repas et soit allée à une autre table, un demi-orque amène une chaise et vous régale d'un large sourire. « Agissez normalement » dit-il en serrant les dents, « mais écoutez attentivement. Vos vies en dépendent. Mon nom est Buhrell Caah. Je représente l'Enclave d'Émeraude, un groupe qui surveille les événements de Phlan et au-delà. Selon nos informations, un objet magique potentiellement dévastateur se trouve dans la Bouilloire ce soir. Nous ne savons pas à quoi il ressemble, ni qui le possède, mais j'ai besoin de votre aide pour le trouver. Pouvez-vous vous diviser et enquêter afin de trouver qui est en possession de cet objet magique ? Mais ne laissez personne savoir ce que vous faites, car le possesseur de l'objet pourrait l'activer s'il ou elle se rend compte qu'on l'a découvert. Nous saurons vous remercier ».

Cette partie de l'aventure contient peu de combat, voire même aucun. Les personnages devront par contre comprendre ce qui se passe, trouver l'objet magique, arrêter l'énergie qu'il libère, et enfin aider les victimes avant qu'elles ne meurent.

Buhrell va ensuite parler avec Blaizette, laissant les personnages se concentrer sur les clients de la Bouilloire. Lorsque les personnages regardent autour d'eux, ils voient six tables qui semblent chacune avoir des candidats. Chaque personnage doit choisir une table pour enquêter.

Au cours de ces enquêtes, utilisez un DD 10 comme difficulté type pour une compétence ou un jet de caractéristique, mais sentez-vous libre d'ajuster vers le haut ou vers le bas suivant la situation.

TABLE 1

Une elfe sauvage dîne seule à cette table. Elle ne semble pas à sa place dans un établissement agréable comme celui-ci. Elle porte une armure de cuir plutôt sale, mélange de sueur et de saleté, et toute tachée pour s'être déplacée à travers de la végétation. Un étrange arc en bois de belle apparence, de teintes violettes, est accroché dans son dos.

Lancer *détection de la magie* montre que quelque chose est magique dans son sac à dos. C'est une *potion de guérison*.

Lorsqu'on s'approche d'elle, l'elfe hoche la tête mais ne dit rien. Si on la convainc de parler, elle dit que son nom est Surruk. Elle était en patrouille dans la forêt Frémillante ces deux dernières semaines afin de s'assurer que les êtres-féériques les plus malveillants ne dérangent personne. Elle a récemment pris un repos pour quelques jours, et elle souhaite commencer celui-ci par un bon repas.

Identifier le bois inhabituel de l'arc exige un jet d'Intelligence (Nature) DD 15 réussi pour savoir qu'il a été fabriqué à partir de Morcant Burl, un bois rare qui ne pousse que dans la forêt Frémillante.

TABLE 2

Deux femmes humaines âgées dînent ensemble, mais elles semblent passer plus de temps à regarder autour d'elles dans la salle qu'à bavarder entre elles.

Lancer *détection de la magie* révèle que l'une des femmes porte un collier qui irradie la magie. C'est en fait tout simplement un sort qui maintient le collier propre et sans tache.

Lorsqu'elles sont sollicitées, les deux vieilles dames sourient et saluent les personnages. Leurs noms sont Esma et Eve, et ce sont deux veuves qui se réunissent une fois par semaine ici pour bavarder et regarder les gens. Si un personnage réussit à s'immiscer dans leur conversation alors qu'elles marmonnent entre elles, il peut obtenir des informations sur Surruk (table 1), Yanna (table 3) et Schuyler (table 4). Elles ne connaissent pas les autres personnes, mais sont plus qu'heureuses de spéculer et d'inventer des histoires farfelues.

TABLE 3

Un homme âgé et une femme naine dînent ensemble, parlant avec emphase. Aucun des deux ne semble être un aventurier, car ils sont vêtus de beaux vêtements.

Lancer *détection de la magie* indique que quelque chose dans le sac de l'humain rayonne la magie. C'est une grande sphère de verre fortement rembourrée qui contient la dent enchantée d'un dragon et qui provoquera des problèmes plus tard.

S'il est sollicité, l'homme raconte au personnage qu'il est en réunion privée. La naine renforcera d'ailleurs ce sentiment. Un jet de Sagesse (Perception) DD 12 réussi révèle que l'humain essaye intentionnellement de passer inaperçu.

Si le personnage tente de prendre le sac de l'humain ou de regarder à l'intérieur, l'humain essaye de s'en saisir rapidement. Malheureusement, ce faisant, le sac frappe le pied de sa table et brise la sphère à l'intérieur, relâchant le terrible sort que



contient la dent. L'humain est la première personne ciblée par le sort de *foudre*.

Assurez-vous que tous les autres personnages ont une chance d'interagir avec leurs tables avant de poursuivre.

TABLE 4

Un demi-elfe dîne seul, jouant avec sa nourriture tout en arborant une expression grincheuse sur son visage. Il griffonne des notes dans un petit livre sur la table.

Lancer *détection de la magie* révèle que la plume que l'homme utilise pour écrire est magique. La magie permet simplement de pouvoir écrire sans avoir besoin d'encre.

Lorsqu'il est sollicité, l'homme regarde le personnage, perplexe face à l'interruption. Après avoir repris ses esprits, il se présente comme Schuyler, un critique gastronomique. Il demande alors au personnage si on lui a déjà servi un repas aussi mauvais que celui de ce soir. Schuyler pointe vers son assiette et affirme que, de toute évidence, le cuisinier utilise trop d'huile de chardons. Une telle chose est bien trop piquante pour être utilisée dans de telles quantités. Tout personnage qui réussit un jet d'Intelligence (Nature) DD 10 sait que dans la région on ne trouve de ces chardons que dans la forêt Frémillante.

TABLE 5

Une femme drakéide aux écailles pales dîne seule. Elle regarde autour d'elle nerveusement tout en mangeant, sursautant au moindre bruit.

Aucune magie n'est révélée sur ou autour de la drakéide.

Si on s'approche d'elle, la drakéide recule un peu, comme si le personnage allait l'attaquer. Une fois calmée, elle révèle que son nom est Halda (un alias), et qu'elle est en ville pour visiter de la famille (un mensonge). En réalité, son nom est Minnitha, et elle a l'intention d'explorer les montagnes au nord à la recherche d'un trésor. Cependant, elle a déjà été attaquée à deux reprises par des bandits depuis qu'elle est arrivée à Phlan, et tout le monde la regarde en raison de son héritage de dragon blanc.

TABLE 6

Trois halfelins habillés de vives couleurs bigarrées dînent. Ils parlent fort, mais dans une langue qui est méconnaissable.

Un des halfelins porte un étui de ceinture qui rayonne légèrement la magie. La pochette contient un peu de poussière qui se dilate par magie en un nuage lorsqu'elle est jetée au sol. Cela fait partie de leur spectacle d'acrobaties.

Si on s'approche d'eux, les trois halfelins, nommés Tawn, Tane et Tine, arrêtent leur conversation et regardent le personnage. Ils répondent seulement par des grognements et des hochements de la tête, à moins que le personnage fasse quelque chose pour les divertir. Dans ce cas, les halfelins donnent leurs noms et disent qu'ils sont des triplets. Ils donnent un spectacle itinérant d'acrobaties qui est en ce moment à Phlan.

## LE SORT DE FOUDRE

Lorsque la sphère de verre de la table 3 se brise, voici ce qui se passe.

Alors que le son d'un bris de verre fait écho à travers toute la pièce, l'humain tente de réagir rapidement et essaye de récupérer quelque chose qu'il semble avoir caché dans son sac. Mais il se met à hurler lorsque son corps est entouré d'une énergie crépitante bleue. Il tombe alors au sol, un objet ressemblant à une dague serrée dans sa main. Immédiatement, la naine à la même table repousse sa chaise et court vers la porte.

À ce stade, les personnages ont différentes options. Certains peuvent vouloir inspecter l'humain, d'autres vouloir prendre la naine en chasse, et d'autres encore vouloir examiner la dent du dragon bleu.

En tant que MD, votre tâche principale est de contrôler le rythme. Faites jeter l'initiative pour déterminer l'ordre des actions. Si les personnages se séparent, cela va rendre votre travail un peu plus difficile, mais laissez-les faire. Pensez simplement à sauter rapidement d'un groupe à un autre afin de garder tout le monde dans l'action. Si les personnages sont sur le point de trop s'éloigner les uns des autres, faites arriver Buhrell Caah, l'agent de l'Enclave d'Émeraude, pour ramener tout le monde ensemble.

## FOUILLER LA SCÈNE

Les personnages qui examinent l'humain voient que la foudre irradie de son corps. Un jet d'Intelligence (Arcanes ou Nature) DD 10 réussi révèle que l'éclair est certainement magique, pas naturel, et qu'il ne montre aucun signe de dissipation. En outre, il n'y a aucune façon évidente de guérir l'homme ou d'arrêter le sort.

L'homme sert encore fermement dans sa main une énorme dent qui ressemble à une dague. Un jet d'Intelligence (Nature) DD 15 réussi révèle qu'il s'agit de la dent d'un dragon bleu. Prendre la dent des mains de l'homme (ou tout contact avec quiconque est imprégné de son énergie) nécessite de réussir un jet de Force DD 10 et inflige dans tous les cas 2 (1d4) dégâts de foudre à chaque essai.

La dent, qui brille au rythme du crépitements de la foudre, est très chaude au toucher. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 10 révèle qu'elle doit pouvoir contenir la foudre, mais il faut pour cela qu'une personne tienne cette dent lorsque l'éclair la frappe (si les personnages ne le comprennent pas maintenant, on le leur dira plus tard dans l'aventure).

Après quelques secondes (un round), l'homme succombe et la foudre va frapper le demi-elfe Schuyler, à la table 4. La foudre saute en fait sur la personne la plus proche ayant eu un contact récent avec quelque chose qui provient de la forêt Frémillante. Comme Schuyler a ingurgité de l'huile à base de chardons récoltés dans la forêt Frémillante, il est devenu la prochaine cible.



## ATTRAPER LA NAIN

La naine en fuite est Yanna Hammerbound, une représentante de haut niveau de la Maindefer, la guilde des charpentiers métalliques de Phlan. Elle était ici pour acheter la dent de dragon bleu à l'homme, celui-ci lui ayant vendu l'idée que sa magie serait un grand atout pour la guilde. Elle n'était par contre pas au courant de la nature exacte de la magie que contient la dent.

Les personnages ont besoin de réussir un jet de Force DD 10 pour la retenir avant qu'elle ne parte, et un jet de Charisme DD 10 (Intimidation ou Persuasion) pour la faire parler. Elle ne sait pas grand-chose d'autre à propos de l'homme ou de la dent, seulement que la dent vient d'un dragon bleu qui a soi-disant vécu dans la forêt Frémillante.

## ENFERMER L'ÉCLAIR

Une fois que les personnages ont tous les éléments et ont vu le sort de *foudre* en action, tout ce qu'il reste à comprendre est pourquoi l'éclair saute sur certaines personnes et pas sur d'autres, pour alors récupérer la dent de dragon et devenir la prochaine cible dans le but d'attraper la foudre.

Cependant, quelques secondes après que la foudre ait laissé sa première victime, quelque chose d'étrange se produit.

Bien qu'il semblait mort, l'homme se relève. Il est vivant et marche, les yeux fermés, vers la porte. Il quitte le bâtiment puis s'arrête au milieu de la rue, et se tient là, comme s'il attendait quelque chose.

L'homme est en vie, mais toute personne qui le touche prend 2 (1d4) dégâts de foudre. Toute attaque qui lui inflige des dommages le tue vraiment, mais il continuera tout de même de se tenir debout, animé et contrôlé par le sort. Il est possible de le retenir en réussissant un jet de Force DD 10, mais chaque personne qui le touche prend là aussi 2 (1d4) dégâts de foudre à chaque round au contact.

Lorsque la foudre délaisse une personne qu'elle a affectée, celle-ci se rend également dans la rue, et tous se donnent la main pour former un grand cercle crépitant de foudre. Mais rien d'autre ne se produit suite à cet étrange événement.

## L'ORDRE DES VICTIMES

La foudre commence donc par l'homme humain. Quand elle en termine avec lui, elle saute sur Schuyler, qui a mangé une grande quantité d'huile de chardons. La prochaine victime est l'elfe sauvage, qui porte l'arc en Morcant Burl.

Ensuite, elle passe par une fenêtre ouverte et frappe une petite fille qui tient dans sa main des chardons. Puis frappe un elfe qui travaille sur un étal de fleurs à l'extérieur de la Bouilloire, étal qui comporte des chardons que la petite fille vient probablement d'apporter.

À ce moment, si les personnages n'ont toujours pas compris la séquence, Buhrell Caah arrive et aide les personnages à rassembler toutes les pièces du puzzle.

Afin d'attraper le sort et de le renfermer dans la dent, un personnage doit se saisir de celle-ci ainsi que des chardons qu'on peut récupérer sur l'étal (ou de toute autre chose liée à la forêt), et être la personne la plus proche de la dernière victime du sort.

Lorsque toutes les conditions sont réunies, la foudre vole vers le personnage, tourbillonne autour de lui à plusieurs reprises, puis

réincorpore la dent. Alors, toutes les victimes du charme tombent inconscientes, mais vivantes (à moins que les personnages aient attaqué l'un d'eux, auquel cas cette personne tombe, morte).

## CONCLUSION

Si l'homme d'origine humaine (qui se nomme Trett) est toujours vivant, il raconte aux personnages qu'il est un simple marchand qui a acheté la dent à une bande itinérante. Ils lui ont montré que la dent pouvait être utilisée pour chauffer et travailler le métal plus facilement que dans une forge. C'est pourquoi il l'a acheté dans le but de la revendre à la guilde des charpentiers métalliques.

Buhrell Caah remercie les personnages pour leur aide et leur offre 100 po. Il veut aussi prendre la dent du dragon pour la ramener à ses pairs de l'Enclave d'Émeraude afin de l'examiner en détails. Il est évidemment trop dangereux de la laisser dans les mains d'autres personnes. Si les personnages donnent volontiers la dent, il leur offre une *potion de guérison*. S'ils ne renoncent pas à la dent, un personnage peut la garder, mais elle s'avèrera être un fléau pour eux s'ils la conservent plus d'un jour, car elle octroie une vulnérabilité aux dégâts de foudre.

Finalement, Buhrell leur demande de garder un œil sur les guildes. Celles-ci ont gagné de plus en plus de pouvoir dans la ville récemment, et il pourrait être une bonne idée de continuer de les surveiller dans les semaines et mois à venir.

## 4. DES CRIS AU MATIN

Un cri inquiétant perturbe le déjeuner des personnages à la Bouilloire de madame Freona, comme celui d'une femme en détresse cherchant de l'aide.

Après le repos d'une nuit paisible, Briez, l'une des cinq filles de madame Freona, vous sert un délicieux petit déjeuner, qui comprend de la confiture de mûres fraîchement préparée et des biscuits chauds.

« Mes sœurs et moi avons choisi les baies nous-mêmes » dit la jeune femme halfeline, tout en coiffant ses longs cheveux noirs. « Certains disent que les fruits sauvages sont... » Avant que Briez ne puisse finir sa phrase, un hurlement éclate dans la rue, à l'extérieur de la Bouilloire. Si la plupart des mots sont inintelligibles, vous percevez tout de même "aide" et "famille".

## LA FEMME AFFOLÉE

Quand les personnages arrivent dans la rue, des citoyens se précipitent déjà pour aider une femme humaine d'âge moyen. Elle est effondrée au milieu de la rue, criant de manière hystérique, tout en serrant un bébé dans ses bras. Si les personnages ne la calment pas, un passant le fera, lui permettant alors de raconter son histoire.

Son nom est Millivent Moss. Sa famille exploite une tourbière à environ une heure de Phlan. Plus tôt ce matin, son mari et ses enfants, ainsi qu'un petit nombre de leurs ouvriers, ont été attaqués par des gobelins.

Elle a été capable de sauter sur un chariot et de s'échapper avec son plus jeune enfant, Bo, encore bébé. Elle est partie très vite, se retournant juste à temps pour voir les gobelins emmener les

personnes vers l'est. Ils avaient l'air d'être encore en vie. Millivent demande alors si quelqu'un peut venir en aide à sa famille, et les sauver si possible.

Après cela, deux gardes des Poings Noirs arrivent sur place, ordonnant aux gens d'arrêter de bloquer la circulation de la rue. Lorsque Millivent leur raconte son histoire, ils soupirent et lui répondent que leurs compétences ne s'appliquent qu'à l'intérieur de la ville même. Ensuite, l'un des deux sort un petit morceau de papier de sa poche et le tend au personnage le plus proche, lui ordonnant d'enquêter. Le papier est une note de crédit pour un montant de 50 po à exercer sur les coffres de la ville pour services rendus.

Les personnages devraient se dépêcher d'aider Millivent, mais ils peuvent toutefois prendre le temps de passer prendre leur équipement, enfiler leur armure ou préparer leurs sorts et ainsi être fins prêts pour l'aventure.

## LA TRAQUE

Millivent conduit les personnages jusqu'à son chariot et les ramène à la ferme de sa famille. Elle leur montre où le raid a eu lieu, et leur indique une nouvelle fois que les gobelins semblaient mener les prisonniers vers l'est. Elle ne sait pas dire leur nombre, mais prétend qu'il y en avait trop pour les compter.

Son mari Haldred, ses filles Alleena et Kithian, ses fils Quayle et Volland, et six travailleurs étaient à la ferme quand l'attaque a eu lieu.

Pour ce qui est de suivre des traces, considérez la zone comme marécageuse. Les personnages doivent alors tenter un jet de Sagesse (Survie) pour trouver et suivre les pistes. Un personnage peut tenter le jet, et un autre personnage peut l'aider en utilisant l'action Aider (qui donne un avantage au jet de Sagesse initial). Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer les résultats du jet.

Jet de Sagesse	Conséquence
Moins de 7	Ajouter 2 gobelins dans le repaire
7 - 11	Ajouter 1 gobelin dans le repaire
12 - 15	Pas d'ajustement
Plus de 15	Retirer 1 gobelin du repaire

Quel que soit le résultat du jet, les personnages retrouvent finalement les traces des gobelins et peuvent les suivre jusqu'aux grottes où ils ont élu domicile.

Selon les résultats du jet de Sagesse (Survie) et les capacités des personnages (par exemple un rôdeur peut avoir la capacité de connaître le nombre de créatures automatiquement), distribuez les informations qui suivent comme bon vous semble.

- Les sentiers font apparaître qu'environ une douzaine de prisonniers ont été entraînés.

- Les empreintes dans la boue montrent que plus d'une douzaine de créatures de la taille des gobelins sont passées par ici aujourd'hui.

- Une créature de plus grande taille accompagnait le groupe. L'emprunte révèle que cette créature était probablement plus grande qu'un humain, mais pas aussi grande qu'un ogre.



## L'ENTRÉE DU REPAIRE

Après avoir traversé la tourbière marécageuse pendant au moins une heure (ajuster le temps suivant le niveau de succès du jet de Survie), les personnages parviennent finalement au terme du chemin. Le sentier mène en effet directement dans la bouche d'une grotte sur le flanc d'une colline qui se dresse dans la tourbière.

La végétation permet aux personnages de se cacher facilement et de pouvoir observer qu'à l'entrée, un gobelin parle en commun à un individu de taille humaine vêtu d'une grande cape à capuche qui masque son visage. La voix est masculine et semble être celle d'un humain.

Le gobelin dit en mauvais commun : « Un seul groupe de raid de retour. Ils apportaient prisonniers. D'autres groupes revenir bientôt. Pas trouver plus de gens avec pièces de serpent ».

L'humain acquiesce et répond : « Excellent. Dis à Gorrunk que mes amis et moi allons payer beaucoup de pièces et donner beaucoup de cadeaux pour tous les artefacts de dragons que vous pouvez trouver. Et tuez tous les autres humains qui s'approchent à proximité de votre repaire ».

Le gobelin hoche de la tête et entre dans la grotte, tandis que la silhouette encapuchonnée chuchote un mot et disparaît, tout simplement.

Les personnages devraient se rendre compte que quelque chose d'important se cache derrière l'attaque des gobelins, et que beaucoup plus de gobelins vont bientôt être de retour à la grotte. Ils ont donc très peu de temps pour sauver les prisonniers !

Aucun autre mouvement ne se fait remarquer près de l'entrée de la grotte, mais de temps en temps un cri de gobelin ou d'humain se fait entendre depuis l'intérieur.

## LE REPAIRE DES GOBS

La tribu des gobelins Eauféride a emménagé dans ces grottes il y a moins d'un mois. Un jeune dragon noir vivait ici avant cela, mais il est mort lors d'un combat contre quelques aventuriers.

Ces derniers ont également péri, laissant l'endroit sans occupant.

Les gobelins pensaient avoir eu beaucoup de chance d'avoir déniché un lieu comme celui-ci, mais la présence du dragon y attira d'autres personnes intéressées, le culte du Dragon en particulier. Après que le culte eut tué de nombreux gobelins lors de l'exploration du vaste réseau de grottes, les deux groupes conclurent un accord. Les gobelins creuseraient et exploreraient le repaire de l'ancien dragon, et le culte leur achèterait tous les objets qu'ils pourraient trouver s'ils sont en relation avec les dragons. Un membre du Zhentarim, averti de l'activité du culte dans la région, entra dans la grotte pour enquêter, mais fut attaqué par les gobelins. Maintenant, les gobelins effectuent des raids dans la région, à la demande du culte, en veillant à ce qu'aucun autre agent du Zhentarim ne réapparaisse aux alentours.



**Plafond.** Tous les plafonds dans le repaire des gobelins sont à 3 mètres de hauteur.

**Lumière.** Sauf indication contraire, l'intérieur de la grotte n'est pas éclairé.

#### 4A. L'ENTRÉE

Le passage est obscur, bien que la lumière du soleil s'étende assez loin dans le couloir de la grotte qui fait près de 3 mètres de large pour vous permettre de voir qu'il se prolonge sur environ 7,50 mètres, avant de tourner vers le sud. Des tas de gravats sont éparpillés dans le passage, suffisamment grands pour que l'on puisse s'en servir pour se cacher derrière.

Si un personnage prend le temps d'écouter, un jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi permet d'entendre un petit murmure guttural qui semble provenir de derrière le mur à l'est, là où le passage tourne vers le sud. Le même jet révèle également que de petits trous criblent la paroi, permettant à des créatures de voir le passage de derrière le mur.

Les tas de décombres sont assez grands pour permettre aux personnages de se cacher lorsqu'ils se déplacent dans le couloir. Et les deux **gobelins** derrière le mur est ne sont pas très attentifs, donc un jet de Dextérité (Discrétion) DD 10 réussi est suffisant pour qu'un personnage puisse se faufiler de manière inaperçue.

Si les gobelins sont alertés, ils tirent à travers les trous du mur sur quiconque emprunte le couloir entre leur mur et l'entrée de la grotte. Considérez les trous comme des meurtrières qui offrent un abri important (+5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité) aux gobelins. Après avoir tiré deux flèches chacun, les gobelins dépensent une action pour tirer sur la corde d'une alarme qui alerte tout le monde dans la salle des gardes (4C). Notez que cette alarme peut être désactivée dans la salle piégée (4B).

Après cela, les gobelins restent dans l'alcôve à la recherche d'autres intrus. On leur a dit de ne quitter leur poste en aucun cas, donc ils restent sur place.

#### 4B. SALLE PIÉGÉE

Cette chambre est jonchée de couvertures miteuses et de sacs de couchage, des petits os de rongeurs qui ont été mangés, et d'autres restes immondes de l'art de vivre des gobelins. Des fourrures infestées de poux décorent les murs.

Un fil a été placé au travers de l'entrée de cette salle, à environ 30 cm. au-dessus du sol. Toute créature passant dans la zone déclenche le piège. Le piège peut toutefois être détecté avec un jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi, et un personnage qui possède des outils de voleurs peut le désactiver en réussissant un jet de Dextérité DD 10.

Si le piège est déclenché, des pierres tombent du plafond de 3 mètres de haut sur une zone de 6 mètres de long au nord du piège (4A).

Toute créature dans la zone piégée prend 5 (2d4) points de dégâts contondants dus à la chute des pierres. Un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 réussi réduit les dommages de

moitié. Le piège actionne également la sonnette d'alarme dans les autres parties de la tanière.

Si le piège est désarmé avec succès, tirer sur la corde dans d'autres pièces n'a aucun effet. Et comme le tout est un ensemble complexe de cordes et de cloches, les gobelins dans d'autres pièces ne remarqueront pas que tirer la corde n'a aucun effet ailleurs.

Un rideau de peaux de loups suspendues fait office de **porte secrète** et dissimule un couloir dans le coin sud-est de la salle. Le couloir peut être trouvé en enlevant les peaux, bien qu'un personnage avec un score de Perception passive supérieur ou égal à 15 le remarque automatiquement.

#### 4C. LA SALLE DE GARDE

Cette salle contient trois autres **gobelins** et deux **loups**. Si les personnages ont pu arriver là sans être vu, ou s'ils ont désarmé l'alarme avant qu'elle ne soit déclenchée, ils obtiennent un round de surprise pour ce combat.

Comme la salle précédente, celle-ci contient principalement des sacs de couchage et quelques meubles vétustes où les gobelins se reposent et se détendent lorsqu'ils ne sont pas occupés au-dehors à faire les choses horribles que font les gobelins.

Il y a trois cages contre le mur est, entre deux portes, dont deux abritent chacune un loup. Ceux-ci grognent dans votre direction.

Lorsque le combat commence, un gobelin attaque tandis que les deux autres courent vers les cages qui détiennent les loups. Au prix d'une action, un gobelin peut ouvrir une cage et libérer le loup qu'elle contient. Si les personnages ont de la chance, sont bons, ou les deux, ils devraient être en mesure de vaincre les gobelins avant que les loups ne soient libérés.

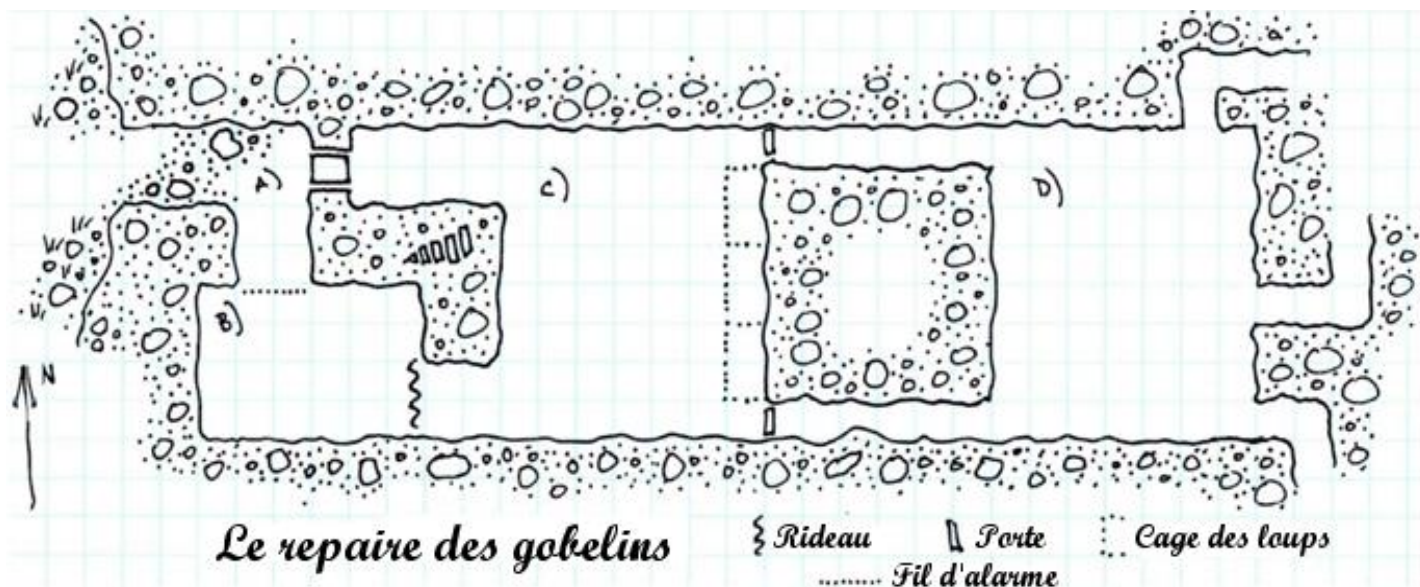
#### 4D. LE CHEF ET LES PRISONNIERS

Cette pièce est éclairée par des torches et contient trois **gobelins** et un **gobelours**, appelé Gorrunk, qui a pris le commandement des gobelins Eaufétide.

Cette pièce est mieux meublée que les précédentes, avec quelques tables et chaises réparées, un peu de nourriture et de boisson agréable au goût, et même une plus grande chaise placée sur une dalle de granit à l'autre bout. Plusieurs passages permettent de sortir de la salle et de s'enfoncer plus profondément encore dans la grotte.

Des gobelins se tiennent autour de la pièce, tous en attente d'un ordre de la part d'un grand gobelours. Deux grandes cages à l'arrière de la salle détiennent les onze prisonniers de la tourbière. En outre, un homme vêtu de sous-vêtements noir, du genre que l'on porte généralement sous une armure, est également dans une cage.

Le douzième prisonnier est Chaab, l'agent du Zhentarim qui a été capturé alors qu'il enquêtait sur les activités de la secte dans la grotte.



Si les personnages ont réussi à être discrets jusque-là, et n'ont donc pas activé d'alarme, les créatures ici ne sont pas trop méfiantes et les personnages obtiennent un round de surprise. Si l'alarme a été déclenchée, ils sont prêts à se battre lorsque les personnages entrent.

Si les personnages tuent le gobelours Gorrunk, les gobelins restants abandonnent. Gorrunk porte les clés des cages de prisonniers, qui peuvent aussi être ouvertes avec un jet de Dextérité DD 15, à condition que le personnage qui tente ce jet possède des outils de voleurs, ainsi qu'une bourse qui contient une poignée de gemmes d'une valeur de 100 po et une *potion d'escalade*.

Les travailleurs des tourbières sont terrifiés mais reconnaissants d'avoir été secourus. Ils ne peuvent cependant pas offrir beaucoup plus d'information ou d'aide. Chaab, par contre, peut révéler ce qui suit :

Le Zhentarim a détecté d'étranges événements dans la région. Un dragon noir possédait encore son repaire ici jusqu'à récemment, et il était en contact avec des humains pour une raison encore inconnue. Mais alors que le dragon n'a plus été vu depuis un moment, les humains ont eux continué de rôder dans la région, ce qui a conduit Chaab à venir enquêter. Il a pu constater que le dragon avait été tué par des aventuriers, mais les aventuriers aussi sont morts. Quelqu'un s'est alors emparé du trésor du dragon et a même commencé à récupérer des

parties du dragon mort. L'agent allait alors s'échapper de la tanière pour retourner présenter ses conclusions quand il a été attaqué par des dizaines de gobelins. Depuis lors, il a vu que les gobelins étaient en pourparlers avec des humains pour sécuriser la zone. Il n'en sait pas plus sur leur relation.

Il existe des dizaines, sinon des centaines, de gobelins qui vivent plus loin dans l'antre. Leur nombre est actuellement faible à l'intérieur parce qu'ils font des raids dans la campagne. Si le groupe ne s'échappe pas bientôt, les gobelins seront trop nombreux pour pouvoir lutter contre.

## ÉVASION

Si les personnages quittent la zone immédiatement, ils ne rencontrent pas plus de gobelins. Si jusque-là le groupe n'a pas été trop inquiet, vous pouvez les impliquer un peu plus en faisant apparaître quelques gobelins qui se lanceront à leur poursuite.

## CONCLUSION

Les travailleurs des tourbières n'ont pas beaucoup à offrir en termes de récompenses, mais Chaab laisse aux personnages le contenu de la bourse de Gorrunk, qui en fait est la sienne, pour l'avoir libéré. En outre, il montre aux personnages que le bouclier que Gorrunk utilisait est en réalité l'écaille d'un dragon noir. Bien qu'il s'agisse d'un bouclier normal, c'est un trophée qui peut être porté avec fierté.

Il scrute la salle d'un air pensif, jusqu'à ce que ses yeux se fixent sur votre groupe. Il s'approche alors rapidement de vous, ignorant les regards et les chuchotements de certains des autres clients. « Êtes-vous des aventuriers ? Ma petite fille a des ennuis terribles. Vous voulez bien écouter mon histoire ? Je peux payer ! »

## 5. DANGER AU CRÉPUSCLE

Un bricoleur gnome cherche de l'aide pour secourir sa fille d'un groupe de Poings Noirs corrompus et vils.

Alors que le soleil se couche enfin, vous vous installez pour une dernière boisson. Whittlee, une des filles de Freona, sert la foule de cette fin de soirée. Ses cheveux éclatant de blancheur sont tirés en arrière en une tresse serrée. Elle jongle habilement avec les pots de thé, les chopes de bière, les carafes de vin et les tasses.

Puis la porte de la Bouilloire s'ouvre, révélant un gnome qui semble inquiet. Il porte des vêtements en patchwork et tord nerveusement un chapeau mou dans ses mains calleuses.

## UN GNOME TROUBLÉ

Si les personnages sont d'accord pour entendre son récit, le gnome raconte ce qui suit.

C'est un bricoleur qui s'appelle Rillo Bloqueurdeplomb. Depuis la mort de sa femme, sa fille Villonah est devenue sauvage et inconsolable. Elle a même eu des ennuis avec la loi depuis. La plupart des délits étaient des infractions mineures qui lui ont juste valu de petites amendes ou quelques jours de prison. Toutefois, ses actes antérieurs font d'elle un "suspect habituel" pour les gardes du Poing Noir.

La nuit dernière, alors que Villonah était en visite à la maison de son père, les gardes l'ont arrêté. Ils n'ont donné aucune indication sur les charges. Dans le passé, elle a déjà été à château Valjevo, et le lendemain Rillo a dû aller payer pour sa libération.

Mais cette fois, quand il est allé à la porte de Stojanow pour en savoir davantage à son sujet, on lui a répondu qu'elle n'était pas dans la prison du château. Rillo a essayé de reconstituer ses allées et venues en soudoyant des gardes, mais personne ne sait où elle se trouve.

Paniqué, le gnome est alors allé dans les quartiers les plus louches de la ville. Là, il a trouvé un coupe-bourses qui lui a parlé d'une prison secrète qu'un petit groupe de gardes des Poings Noirs utilise secrètement pour torturer et assassiner les prisonniers sans que leur hiérarchie ne soit au courant. Il a entendu une rumeur disant que Villonah y avait été emmené parce qu'elle aurait volé quelque chose de précieux à l'un de ces gardes.

Il est peu probable que les chefs du Poing Noir connaissent cette prison secrète, les gardes qui l'utilisent le faisant à titre personnel.

La prison, soi-disant, se trouve sous les ruines de la Salle du Seigneur Noir, l'ancien temple de Baine. Bien que celui-ci ait été incendié puis transformé en abri de fortune pour les réfugiés et les blessés, les gardes ont pris résidence de manière secrète dans certaines salles en-dessous. Il y a une entrée secrète depuis des grottes sur les rives de la rivière Stojanow.

Si les personnages enquêtent et réussissent à savoir comment libérer sa fille, le gnome propose 50 po pour l'information. Si le groupe est en mesure de la libérer, il est prêt à donner également une magnifique loupe (d'une valeur de 100 po).

## LA PRISON SECRÈTE

**Plafonds.** Dans les salles de la prison, tous les plafonds sont à 3 mètres de haut.

**Lumière.** Tous les couloirs de la prison secrète sont faiblement éclairés par des torches.

**Sons.** Les gémissements, les cris, et à l'occasion les murmures des prisonniers, résonnent dans toute la prison.

**Décombres.** La salle des fous (5C) est jonchée de décombres. Ces décombres sont considérés comme un terrain difficile.

Rillo conduit les personnages jusqu'à l'entrée secrète, qui est tout simplement un tunnel qui part de la rivière et s'enfonce sous Phlan jusqu'aux salles secrètes sous le temple en ruines. Le tunnel n'est pas surveillé, et fait plusieurs centaines de mètres avant de déboucher sur une porte. La maçonnerie autour de la porte est bien conçue, à la différence du tunnel qui est lui rudimentaire.

Si quelqu'un écoute à la porte, un jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi révèle de faibles gémissements intermittents et des sortes de prières incompréhensibles de l'autre côté.

La porte est verrouillée, et un jet de Dextérité DD 10 est nécessaire pour crocheter la serrure, à condition que le personnage qui tente le jet ait des outils de voleurs. Sinon, la porte doit être défoncée avec un jet de Force DD 10. Défoncer la porte avertit automatiquement les hommes de la salle des gardes (5B).

## 5A. LES PRISONNIERS

Cette salle contient huit cellules, dont cinq sont actuellement occupées par des détenus qui commencent à vous implorer de les libérer lorsque vous entrez. Une porte à l'est est bloquée de ce côté, et il y a aussi une porte sur le mur sud. Une chaise en pierre est boulonnée au plancher au centre de la salle, et des instruments d'interrogatoire sont accrochés aux murs.

Lorsque les prisonniers voient les personnages, ils se mettent à crier pour qu'on les libère. Mais ce bruit risque d'alerter les gardes. Pour calmer les prisonniers avant que les gardes n'arrivent, un personnage doit réussir un jet de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 15.

Parmi les cinq prisonniers qui sont ici, quatre sont dans un état critique de famine et de déshydratation. Ils peuvent marcher sur leurs propres jambes, mais sont incapables de combattre. Deux n'ont qu'une seule oreille, un signe probable d'appartenance aux Accueillants, la guilde de voleurs de la ville. Les deux autres se sont attirés des ennuis avec les Poings Noirs d'une autre manière. Si on les interroge au sujet de Villonah, les prisonniers disent qu'elle a été jetée dans la salle des Fous, et ils pointent la porte à l'est, qui est bloquée de ce côté.

Le dernier prisonnier est un **cultiste** qui est devenu fou de par son trop long emprisonnement et sa trop longue exposition aux obélisques de la pièce des fous (5C). S'il est libéré de sa cellule, il attaque la créature la plus proche de lui. Un personnage qui lui parle et qui réussit un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10 peut se rendre compte qu'il est non seulement fou, mais en plus meurtrier et qu'il va attaquer s'il est libéré. Si le combat dure plus d'un tour, le bruit alerte les gardes.

## 5B. LA SALLE DES GARDES

Cette porte n'est pas verrouillée. Les occupants ne font pas attention à ce qui se passe dans l'autre salle, sauf si la porte est défoncée, si le cultiste fanatique attaque, ou si les personnages ne parviennent pas à calmer les prisonniers.

Une table et des chaises dominent le centre de la pièce, tandis que deux couchettes sont posées contre les murs. Un petit poêle de cuisson trône dans un coin.

Quatre **gardes** jouent aux cartes tandis que deux chiens de grande taille (utiliser les stats d'un **loup**) dorment sur une paille à proximité. Les gardes viennent ici durant leur temps libre, ils ne sont pas en service. De fait, ils ne portent ni armure ni bouclier (leur CA est de 11). Ils ont leurs armes cependant.

## 5C. LA SALLE DES FOUS

Quand les gardes sont prêts à tuer un prisonnier, ou s'ils veulent rendre fou un prisonnier pour faciliter des interrogatoires ultérieurs, ils enferment un prisonnier dans cette salle. En outre, cette pièce est le foyer d'une terrible créature.





Cette salle a dû être autrefois magnifique, mais elle est maintenant en ruines. Les murs se sont effondrés et ont cédé la place à la terre. Une cage y a été érigée au milieu, entourée par un certain nombre d'obélisques étranges en pierre noire couverts de runes. Dans la cage, une jeune femme gnome vêtue d'une tunique grise est assise au sol, tournant le dos à l'entrée. Elle balance sa tête dans ses mains d'avant en arrière, tout en répétant « Vous ne pouvez pas fuir. Vous ne pouvez pas fuir ».

Un **grick** (marqué G sur la carte) vit dans ce domaine fermé. Il est actuellement caché et va attaquer le premier personnage qui s'approche de la cage au centre de la pièce. Certaines zones de la carte montrent des endroits où le plafond s'est effondré. Ce sont des terrains difficiles. En raison des obélisques dans la salle, le grick généralement ne s'avance pas très loin dans la salle, mais quand les personnages entrent, il ne peut tout simplement pas résister.

**Obélisques.** Chaque fois qu'une créature passe à 1,50 mètre ou moins d'une colonne, celle-ci envoie une impulsion d'énergie magique. La créature qui déclenche le phénomène doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou devenir effrayée durant 1 minute. Une créature peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de succès. Si le jet de sauvegarde de la créature est réussi ou si son effet se termine, la créature est immunisée à cet effet pour les prochaines 24 heures. À toutes fins utiles, les obélisques sont à considérer comme une unique source pour cet effet.

Les obélisques sont vieux et fragiles, et peuvent être détruits (CA 8, 5 pv). Ils peuvent également être renversés par un jet de Force DD 5. Faire l'une de ces actions, cependant, provoque l'effondrement du plafond de la caverne autour de l'obélisque, causant 7 (2d6) dégâts contondants à toute créature qui se trouve dans une case adjacente aux obélisques, et fait de plus tomber à terre cette créature. Une créature qui réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ne prend que la moitié des dégâts et ne tombe pas à terre. Notez que la résistance aux dégâts du grick est efficace contre les dommages causés par l'effondrement du plafond.

#### EFFRAYÉ

Une créature effrayée a un désavantage aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue.

La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

**Cage.** Au centre de la pièce se trouve une cage que les gardes utilisent pour tourmenter leurs prisonniers. Elle est relativement petite, juste assez grande pour qu'un adulte puisse s'y tenir debout, mais en raison de sa taille, Villonah est capable de s'y asseoir. Quand les personnages entrent dans la pièce, la jeune gnome est assise dos à l'entrée. La porte de la cage est sur le côté nord.

**Villonah** (marquée V sur la carte) ne bougera pas sauf si on la porte. Si quelqu'un essaie de la prendre, cependant, elle se débat. Un personnage doit utiliser une action pour l'attraper, et le fait que la gnome résiste diminue sa vitesse de moitié. Si le personnage prend une action pour calmer Villonah, et réussit un jet de Charisme (Persuasion) DD 15, elle continuera de ne pas

marcher de son propre chef, mais cessera de résister et de se débattre si on la porte.



## UN DEUXIÈME SAUVETEUR

Après que les personnages se soient débarrassés du grick, ils peuvent retourner à la pièce des prisonniers. Là, quelqu'un les attend.

Une elfe se tient devant la porte dans le tunnel. Elle a une flèche encochée et pointe vers vous. « Laissez la gnome et partez. Vous ne l'emmènerez nulle part et allez arrêter de la torturer davantage. Vous êtes peut-être plus nombreux, mais certains d'entre vous ne survivront pas si vous essayez de résister ».

L'elfe se nomme Yllivia (utiliser les stats d'un **éclaireur**), et est membre de l'ordre du Gantelet, une organisation dédiée à la lutte contre la tyrannie des chevaliers du Poing Noir. Villonah est également membre de cet ordre.

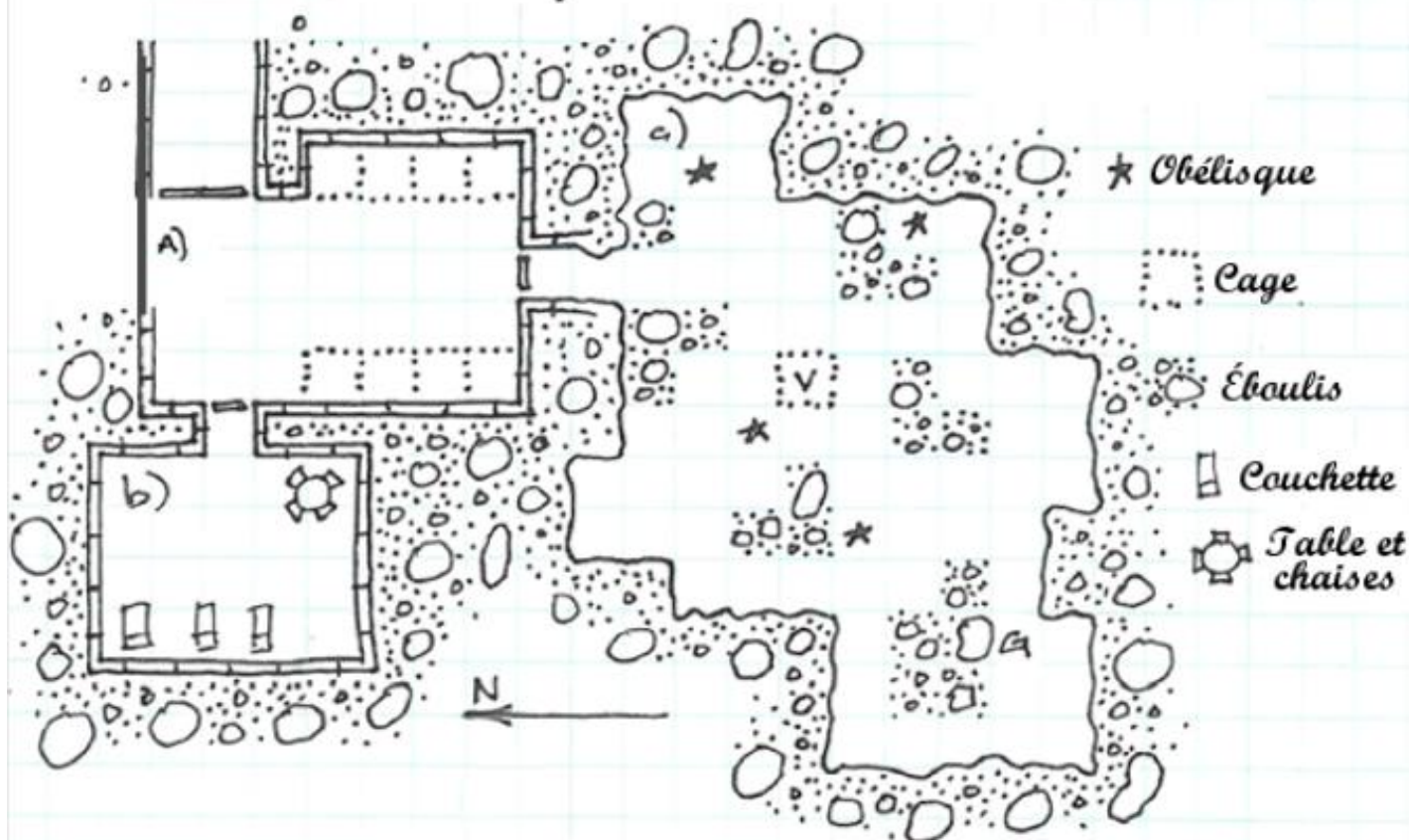
Tant que les personnages ne font rien contre Yllivia, elle ne se bat pas. Si les personnages peuvent faire sortir Villonah de sa torpeur grâce à un jet réussi de Sagesse (Médecine) DD 10, la gnome peut confirmer qu'Yllivia est une amie.

Quoi qu'il en soit, la raison de l'emprisonnement de Villonah est cachée sur elle. Elle a volé une carte des Poings Noirs qui soi-disant conduit à la tanière d'un dragon blanc dans les montagnes au nord. La carte est cachée sous la semelle de sa chaussure.

Si les personnages permettent à Villonah et Yllivia de garder la carte et de la ramener à l'ordre du Gantelet, les hostilités n'ont pas lieu. En fait, Yllivia récompense les personnages en leur donnant 50 po supplémentaires et une *potion de soins*.

Rillo est soulagé de voir sa fille de retour, et il offre aux personnages la récompense qu'il a promise. Villonah et Yllivia affirment que les chevaliers du Poing Noir détiennent les honnêtes citoyens de Phlan dans un état de peur par leur tyrannie, et leur intérêt pour tout ce qui touche aux dragons est un mauvais signe pour la ville.

## La prison secrète



### PX

Les trois premières missions sont prévues pour quatre personnages de niveau 1 et rapportent respectivement 120 PX, 110 PX et 100 PX à chaque personnage, quelle qu'en soit la réussite. Si la mission est réussie, ajoutez 25 PX à chaque personnage.

À la fin de la troisième mission, les personnages devraient être niveau 2, le niveau requis pour les deux dernières missions. Si ce n'est pas le cas, ajustez les adversaires car les rencontres des missions 4 et 5 sont mortelles pour des personnages de niveau 1.

Les deux dernières missions sont donc prévues pour quatre personnages de niveau 2 et rapportent respectivement 175 PX et 170 PX à chaque personnage, quelle qu'en soit la réussite. Si la mission est réussie, ajoutez 25 PX à chaque personnage.

À la fin de la dernière mission, les personnages devraient être proches du niveau 3.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)