

DUNGEONS & DRAGONS

TYRANNY OF DRAGONS™



TYRANNY OF DRAGONS™



|



KOBOLD
Press

CREDITS

KOBOLD PRESS

Designers: Wolfgang Baur, Steve Winter, Alexander Winter
Developer: Wolfgang Baur
Editors: Miranda Horner, Scott Fitzgerald Gray
Interior Illustrators: John-Paul Balmét, Nicole Cardiff, Conceptopolis, Tyler Jacobson, Guido Kuip, Marcel Mercado, Bryan Syme
Cartographer: Jared Blando
Art Director: Marc Radle
Producer: Wolfgang Baur

WIZARDS OF THE COAST

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Designers: Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson
Editor: F. Wesley Schneider
Art Directors: Kate Irwin, Shauna Narciso
Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji
Cover Illustrator: Hydro74
Concept Gallery Illustrators: David Baldeon, John-Paul Balmét, Von Caberte, Scott M. Fischer, Patrick Jensen, Kekai Kotaki, Todd Lockwood, Thom Tenery, Eva Widermann, Sara Winters
Producers: Greg Bilsland, Dan Tover
Project Management: Neil Shinkle, John Hay
Production Services: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams
Other D&D Team Members: Bill Benham, Bart Carroll, Pelham Greene, Trevor Kidd, Adam Lee, Ari Levitch, Chris Lindsay, Kim Lundstrom, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Laura Tommervik, Dan Tovar, Anna Vo, Kate Welch, Shawn Wood, Richard Whitters, Trish Yochum
Playtesters: Melissa Bassett, André Bégin, Mik Calow, Mélanie Côté, Manon Crevier, Ben Danderson, Dave Eadie, Frank Foulis, Rodrigo Gorgulho, Pete Griffith, Liam Gulliver, Jon Harvill, Joseph Kauffmann, Yan Lacharité, Renata Landim, Rodrigo Landim, Éric Leroux, Carlos Eduardo Lopes, Julia Lopes, David Muller, Claudio Pozas, Paula Pozas, Count Response, Sara Servin, Robin Stacey, Jaime Thayer, Keoki Young



620C7741000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6697-4
First Printing October 2019



9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Tyranny of Dragons*, *Hoard of the Dragon Queen*, *The Rise of Tiamat*, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

The Kobold Press logo is a trademark of Open Design and is used by permission.

Printed in China. ©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Represented by Hasbro, De Entree 240, 1101 FE Amsterdam, NL

ON THE COVER

La vision finale de nombreux héros trop confiants, le visage calamiteux de Tiamat, reine des dragons, dégage une majesté draconique dans cette illustration féroce de Hydro74.

Avertissement : En aucun cas, le Culte du Dragon, ses adhérents, ses affiliés, ses partenaires, ses concédants de licence ou ses esclaves (enchantés ou non) ne peuvent être tenus responsables des dommages directs, indirects, accidentels, consécutifs ou cataclysmiques causés au Plan Matériel, à ses caractéristiques, ses habitants, ses géographies, ses sphères ou ses lois naturelles, résultant des actes, des incarnations, des serviteurs et des caprices ruineux de Tiamat, Reine des Dragons. Ceux qui cherchent à éviter l'anéantissement draconique abject doivent se rendre dans l'au-delà le plus proche ou essayer de nous arrêter.

SOMMAIRE

Introduction.....	4
Le Deroulement De L'aventure	4
Aperçu De La Campagne	6
Hoard of the Dragon Queen	6
The Rise of Tiamat.....	7
Le Deroulement De L'aventure	10
Les Méchants De La Campagnea	11
Les Allies De La Campagne.....	14
Hoard of the Dragon Queen	
Ch.1: Greenest En Flammes	22
Accroche De Personnage.....	22
L'approche.....	22
Caractéristiques Générales.....	23
Rencontres aléatoires	23
Missions.....	24
Ch.2: Camp Des Pillards.....	29
Traquer Les Pillards	30
Le Camp	32
Récompenses.....	35
Ch.3: La Couveuse De Dragon.....	36
Récompenses.....	43
Ch.4: Sur La Route.....	44
Elturel.....	44
Baldur's Gate	46
Compagnons De Voyage.....	47
La Vie Sur La Route.....	49
Évènements Aléatoires Sur La Route	50
Évènements Routiers Prévus	53
Ch.5: Construction En Cours.....	55
Waterdeep	55
Vers Le Nord, Encore.....	56
Suivi Du Chargement	58
Règlement De Comptes.....	58
Cb.6: Le Chateau De Naerytar.....	59
Voyage Vers Le Château	59
Château De Naerytar	61
S'opposant Au Culte Du Dragon	64
Approche Du Château Naerytar	65
Extérieur Du Château Naerytar.....	65
Intérieur Du Château De Naerytar	66
Rez-De-Chaussée	66
Deuxième Etage	70
Troisième Etage	72
Sous Le Château	75
Récompenses	77
Ch.7: Pavillon De Chasse	78
Caractéristiques Générales.....	78
Personnages Non Joueurs Importants.....	79
A Travers Le Portail	79
A L'extérieur Du Pavillon.....	79
Rez-De-Chaussée Du Pavillon.....	81
Etage Supérieur Du Pavillon.....	84
Voyage Vers Parnast.....	87
Ch.8: Château Dans Les Nuages	88
Château De Skyreach	91
Conclusion De L'aventure.....	102

The Rise of Tiamat

Ch.9: Conseil De Waterdeep	104
Commencer L'aventure.....	104
De Retour A Waterdeep	105
Rassembler Des Allies.....	105
Séances Du Conseil	105
Notation Des Séances	109
Ch.10: La Sea of Moving Ice	110
La Sea of Moving Ice.....	111
Oyaviggaton	113
Grottes De Glace.....	115
Tanière D'Arauthator.....	122
Développements	123
Quitter L'Oyaviggaton.....	123
Le Trésor De L'Arauthator	123
Conclusion.....	123
Ch.11 et Ch.12: Mort Aux Chuchoteurs De Dragon	124
Varram Le Blanc	124
Tombeau De Diderius	126
Ss'tck'al	131
Conclusion.....	133
Neronvain	134
La Misty Forest.....	134
La Forteresse De Neronvain.....	136
Conclusion	139
Ch.13: Le Culte Contre-Attaque	140
Première Attaque	140
Deuxième Attaque	141
Troisième Attaque	142
Séquence Des Événements	143
Ch.14: Les Dragons Métalliques, Se Lèvent	144
Des Ambassadeurs Improbables.....	144
Le Conseil Des Dragons.....	145
Conclusion	147
Ch.15: Tour De Xonthal	148
Le Labyrinthe	149
La Tour	155
Donjon	157
Sortie De La Tour De Xonthals	160
Conclusion	160
Ch.16: Mission De Thay	161
L'ennemi De Mon Ennemi	161
Conclusion	163
Ch.17: Le Retour De Tiamat	164
Le Puits Des Dragons	165
Le Temple De Tiamat	171
Ennemis Et Allies	172
Victoire Ou Défaite	174
Ann.A: Les Bases De L'histoire	176
Ann.B: Tableau De Score Du Conseil	177
Ann.C: Objets Magiques	178
Ann.D: Monstres	180
Ann.E: Galerie De Concepts.....	192

INTRODUCTION

LE FEU DU DRAGON MENACE DE CONSUMER FAERÛN ! Oserez-vous vous opposer au culte du dragon et résister à la puissance de Tiamat, la reine des dragons ?

Bienvenue dans la Tyrannie des dragons. Ce livre rassemble deux récits passionnants, Hoard of the Dragon Queen et The Rise of Tiamat, et les combine en une seule aventure DUNGEONS & DRAGONS qui couvre toute la campagne. Cette aventure est conçue pour un groupe de quatre à six aventuriers de 1^{er} niveau, qui devraient atteindre environ le 15^e niveau au moment de l'affrontement final avec la déesse Tiamat elle-même.

Au cours de cette aventure, vous devrez faire face à une alliance maléfique visant à déclencher une apocalypse draconique sur Faerûn. Le Culte du Dragon, les Sorciers Rouges de Thay, et une conspiration d'autres méchants complotent pour remodeler le monde, le rendant prêt pour la venue de Tiamat. Au fur et à mesure que les événements se déroulent, les dragons se déchaînent sur la Sword Coast, à l'avant-garde d'une légion de cultistes, de démons et de bien d'autres choses encore. Pour s'opposer à ces forces, de nouveaux héros doivent se lever et leur résister, mais ils ne doivent pas nécessairement le faire seuls. Des groupes comme les Harpers, l'Alliance du Seigneur, et même les méchants Zhentarim pourraient être ralliés pour s'opposer au Culte du Dragon, mais seulement si des âmes intelligentes les persuadent de mettre de côté leurs rivalités ancestrales. Les peuples des royaumes se dresseront-ils contre les forces de l'humanité des dragons, ou tomberont-ils au milieu des vagues de souffle du dragon ?

La Tyrannie des Dragons raconte l'histoire complète présentée précédemment dans les aventures Hoard of the Dragon Queen et The Rise of Tiamat. Fruit d'une collaboration avec Kobold Press, ces aventures ont constitué la première campagne de la cinquième édition de DUNGEONS & DRAGONS, lançant l'édition avec une menace d'une ampleur légendaire. Tout comme les œuvres originales, cette collection n'existerait pas sans l'expérience et la créativité des concepteurs chevronnés de Kobold Press. Aujourd'hui, des années après la sortie de Hoard of the Dragon Queen et de The Rise of Tiamat, ces aventures restent des récits appréciés des fans dans la grande bibliothèque de DUNGEONS & DRAGONS, des récits qui méritent d'être revus.

Dans ces pages, vous trouverez Hoard of the Dragon Queen et The Rise of Tiamat tissés ensemble en une une campagne complète. Si les aventures originales demeurent des sections distinctes, Tyrannie des dragons tient compte des commentaires de milliers d'aventuriers de DUNGEONS & DRAGONS. Vous trouverez un aperçu révisé de la campagne, ainsi que des annexes compilées qui rassemblent les personnages, les objets magiques et les monstres des deux aventures dans des références complètes. De plus, une toute nouvelle galerie d'art conceptuel donne un aperçu des coulisses du travail qui a permis de donner vie à plusieurs des ennemis les plus féroces de D&D.

Comme Hoard of the Dragon Queen et The Rise of Tiamat figuraient parmi les premiers produits de la cinquième édition de DUNGEONS & DRAGONS, un supplément en ligne pour ces aventures peut être trouvé sur DungeonsandDragons.com. Le contenu de ce supplément, spécifique à la campagne, figure désormais dans les annexes de cette collection. Cependant, ces ressources numériques présentent également du matériel provenant du Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, et Monster Manual pour faciliter la consultation, ainsi qu'une version prête à imprimer de la carte de score du conseil qui figure à l'annexe B. Les MD peuvent toujours trouver ces références précieuses, et c'est pourquoi elles sont toujours mentionnées dans les pages suivantes. Avec une foule d'autres mises à jour, cette compilation constitue la version définitive de cette campagne passionnante.

Que ce soit la première fois que vous vous mesurez au Culte du Dragon ou que vous soyez prêt à affronter Tiamat une fois de plus, la Tyrannie des Dragons vous promet un défi sans pareil. Avez-vous ce qu'il faut pour vous qualifier de véritable tueur de dragon ? Le destin des royaumes dépend de votre réponse.

LE DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Pour réaliser cette aventure, vous avez besoin des livres de règles de base de la cinquième édition : Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, et Monster Manual. Le Sword Coast Adventurer's Guide est également utile, mais pas nécessaire. La carte de Sword Coast de la page suivante fournit le contexte de la majorité des lieux présentés dans la campagne.

Le texte qui apparaît dans une case comme celle-ci est destiné à être lu à haute voix ou paraphrasé pour les aventuriers lorsque leurs personnages arrivent pour la première fois dans un lieu ou dans des circonstances spécifiques, comme décrit dans le texte.

Le manuel des monstres contient des blocs de statistiques pour la plupart des monstres et des PNJ présents dans ce livre. Lorsque le nom d'une créature apparaît en caractères gras, il s'agit d'un indice visuel qui vous renvoie à son bloc de statistiques dans l'annexe D ou dans le manuel des monstres. Si un bloc de statistiques apparaît dans l'annexe D de ce livre, le texte vous l'indique.

Les sorts et les équipements non magiques mentionnés dans ce livre sont décrits dans le Manuel du joueur. Les objets magiques sont décrits dans le Guide du Maître du Donjon, à moins que le texte de l'aventure ne vous renvoie à la description d'un objet dans l'annexe C.



APERCU DE LA CAMPAGNE

LA TYRANNIE DES DRAGONS DÉCRIT UNE HISTOIRE ÉPIQUE qui s'étend sur deux aventures, Hoard of the Dragon Queen et The Rise of Tiamat, les deux récits contenus dans ce recueil. Les deux aventures sont présentées ici, avec leurs contextes, leurs intrigues et leurs liens fondamentaux, suivis de détails sur les alliés et les méchants pertinents pour les deux aventures. Quelle que soit l'aventure que vous menez, cette vue d'ensemble fournit des informations utiles, applicables à l'ensemble de la campagne et utiles pour préfigurer les menaces déclenchées par le Culte du Dragon.

La Tyrannie des Dragons se déroule dans les Royaumes oubliés, sur la côte ouest de Faerûn, la Sword Coast. Une mince bande de civilisation s'étend le long de cette côte, où des villes très espacées sont disposées comme des perles sur un fil. Des routes relient vaguement les villes qui s'étendent de Luskan au nord à Calimport au sud, en passant par Neverwinter, Waterdeep, Baldur's Gate et d'autres ports en chemin. La majeure partie de cette aventure se déroule sur le tronçon entre Baldur's Gate et Neverwinter.

Suppléments d'aventure. Vous pouvez jouer cette aventure avec les seules règles de base de DUNGEONS & DRAGONS et l'appendice en ligne La Tyrannie des Dragons, qui contient tous les monstres et objets magiques non décrits dans ce livre. Ces deux suppléments sont disponibles en téléchargement gratuit sur DungeonsandDragons.com.

HOARD OF THE DRAGON QUEEN

La Tyrannie des Dragons raconte une histoire épique au travers de deux aventures, dont Hoard of the Dragon Queen est la première. Les aventuriers commencent cette aventure au 1^{er} niveau ; à la fin de celle-ci, ils devraient être au 7^e ou 8^e niveau et prêts à poursuivre avec The Rise of Tiamat. La taille idéale d'un groupe est de quatre aventuriers. Si votre groupe est plus grand ou plus petit, vous pouvez ajuster la difficulté de l'aventure en modifiant le nombre d'ennemis de chaque rencontre.

Progression du personnage. Vous avez la possibilité d'utiliser la règle d'expérience des étapes. Selon cette règle, vous choisissez les événements de la campagne qui font monter les aventuriers de niveau. Dans Hoard of the Dragon Queen, les aventuriers gagnent un niveau après avoir terminé chaque chapitre, sauf le chapitre 5.

CONTEXTE

Le Culte du Dragon est actif à Faerûn depuis des siècles. Il s'est concentré sur la fabrication de dragons morts-vivants pour accomplir une prophétie la plupart du temps, mais cela est en train de changer.

LES MASQUES DE DRAGON

Le nouveau chef du culte est un Calishite nommé Severin Silrajin, qui croit que le véritable savoir et le pouvoir draconique appartiennent aux dragons vivants, et non aux morts-vivants. L'ambition de Severin a amusé Tiamat, qui lui a révélé l'existence de cinq masques de dragon, un pour chaque couleur de dragon. Individuellement, ces masques anciens permettent à ceux qui les portent de communiquer avec les dragons. Plus important encore, une personne connaissant bien les traditions draconiques devient un

chuchoteurs de dragons lorsqu'il porte le masque, ce qui permet au porteur de penser comme un dragon, de gagner la faveur des dragons et d'influencer subtilement leur comportement. Lorsque les cinq masques sont réunis, ils se combinent magiquement en un seul masque de la reine dragon. Avec le masque assemblé, le culte peut libérer Tiamat de sa prison des neuf enfers.

Après que Severin (subtilement guidé par Tiamat) ait découvert ce secret, il a utilisé toutes les ressources du culte pour retrouver les masques de dragon perdus depuis longtemps dans leurs cachettes secrètes. Lorsqu'il a retrouvé le masque rouge, Severin est devenu le premier des chuchoteurs de dragons, mais d'autres ont rapidement suivi.

SECRETS

Jusqu'à présent, le Culte du Dragon a gardé secret son objectif d'amener Tiamat dans le monde. Beaucoup sont au courant de l'augmentation de l'activité du culte le long de Sword Coast, en particulier dans le nord, mais les raisons derrière cette renaissance sont inconnues.

Outre ses cultistes, Severin a forgé une alliance avec une faction dissidente des Magiciens Rouges de Thay. Ce petit groupe secret, dirigé par un paria nommé Rath Modar, complot pour déloger la liche Szass Tam de sa position au sein des Magiciens Rouges. Rath pense qu'en échange de son aide pour libérer Tiamat, celle-ci lui accordera le pouvoir dont il a besoin pour renverser Szass Tam.

ORGANISATION DU CULTE.

Le culte du Dragon est organisé en cellules, dont la taille varie d'une poignée de membres à des dizaines. Les chefs du culte sont connus sous le nom de Porteurs de Pourpre, et ils ont un rang supérieur aux autres membres du culte, mais il n'existe pas de grades officiels dans les rangs des Porteurs de Pourpre. Bien que la secte utilise des insignes pour ses rituels et ses camps éloignés, les membres qui opèrent dans les lieux publics s'habillent et agissent comme tout le monde.

Le culte n'hésite pas à engager des mercenaires lorsqu'il a des missions spéciales à remplir. En effet, beaucoup des "cultistes" que les aventuriers rencontrent dans les trois premiers chapitres de cette aventure travaillent pour un salaire.

APERCU

Pendant la période couverte par la première moitié de cette aventure, le culte possède déjà plusieurs des cinq masques de dragon. Pendant que le culte s'efforce d'en obtenir davantage, Severin entame la deuxième partie de son plan pour libérer Tiamat : recruter des dragons et rassembler un trésor digne de la reine des dragons maléfiques. Ces efforts attirent l'attention des aventuriers sur le culte.

L'action commence lorsqu'une ville est attaquée par un dragon et ses alliés. Les aventuriers peuvent intervenir pour sauver les habitants, mais pas avant que les attaquaient ne capturent un érudit important. En sauvant ce captif du camp des assaillants, les aventuriers apprennent qu'ils sont confrontés au Culte du Dragon, et qu'ils ont la possibilité de détruire une couveuse souterraine de dragons gardé par le culte

La couveuse fournit des indices sur le fonctionnement du culte et envoie les aventuriers dans un long voyage vers le nord. Au cours de ce voyage, ils sont confrontés aux menaces de la secte et gagnent des alliés inattendus au sein des Zhentarim, une organisation louche au passé peu reluisant. Au nord de Waterdeep, la contrebande de la secte est livrée dans le repaire d'un contrebandier pour être expédiée vers un château abandonné depuis longtemps.

Un portail situé sous le château mène au donjon de l'un des membres les plus puissants et les plus mécontents du culte, Talis la Blanche, qui peut devenir soit un ennemi mortel, soit un collaborateur crucial pour les aventuriers. Avec ou sans l'aide de Talis, les aventuriers doivent s'introduire dans une citadelle volante qu'un géant des nuages a mise à la disposition de la secte et l'empêcher d'atteindre sa destination, le Puits des Dragons.

THE RISE OF TIAMAT

The Rise of Tiamat poursuit l'histoire de la Tyrannie des Dragons. les aventuriers commencent cette aventure au niveau 8, probablement après avoir atteint ce niveau grâce aux événements du premier volume, Hoard of the Dragon Queen. A la fin de cette aventure, les aventuriers devraient atteindre approximativement le 15ème niveau. La taille idéale d'un groupe est de quatre aventuriers. Si votre groupe est plus petit que cela, pensez à retirer quelques adversaires des rencontres de combat. Si le groupe est plus important, ajoutez des adversaires aux combats. Pensez à modifier les rencontres pour les petits groupes afin d'éviter les combats trop difficiles.

Progression du personnage. Cette aventure utilise la règle des étapes d'expérience. Selon cette règle, l'accomplissement de certains événements de la campagne fait progresser les aventuriers. Voir "Progression" plus loin dans cette introduction

CONTEXTE

L'heure des dragons a sonné. Faisant appel à la magie ancienne et à une foule d'alliés draconiques, le culte du dragon cherche à libérer Tiamat de sa prison des neuf enfers. En ramenant la reine des dragons dans le monde, le culte prévoit d'anéantir ses ennemis et d'inaugurer une nouvelle ère de domination draconique. Jusqu'à présent, ils ont rassemblé de grandes quantités de trésors, forgé une alliance avec Thay pour les aider à accomplir le rituel d'invocation requis, rassemblé les cinq masques de dragon essentiels au rituel (voir "Masques de dragon" ci-dessous), et persuadé ou amadoué de nombreux dragons maléfiques parmi les plus anciens et les plus forts de Faerûn pour qu'ils les soutiennent.

Cependant, tout ne s'est pas déroulé selon les plans du culte. La découverte d'une alliance entre le Culte du Dragon et les Magiciens Rouges de Thay a secoué les différentes factions opposées aux deux organisations. Les Harpers considèrent une telle alliance comme une

abomination, tout comme l'Ordre du Gantelet. L'Alliance des Seigneurs reconnaît la menace évidente pour les terres et les souverains de la Côte de l'Épée et du Nord, tandis que l'Enclave d'Émeraude soupçonne que tout ce que Thay encourage est probablement contraire à l'ordre naturel. Même les Zhentarim craignent l'union de deux forces aussi puissantes.

La nouvelle de l'alliance a donc rassemblé les différentes factions de la Sword Coast. Les chefs de ces factions comprennent qu'ils doivent se rassembler et rallier leurs forces pour combattre le culte, même si la situation à Faerûn devient de plus en plus désastreuse. Les enlèvements et les raids entrepris par le Culte du Dragon augmentent chaque jour, et les réfugiés fuient les régions brûlées et attaquées par le culte vers les grandes villes et les forteresses. Les villageois ont abandonné leurs maisons, fuyant la présence constante des dragons.

SECRETS

Dans le premier volume de la Tyrannie des Dragons, le Culte du Dragon a rassemblé un trésor pour Tiamat - puis a perdu une partie de ce trésor lors de la chute du château de Skyreach. Pendant tout ce temps, le culte a gardé secret son objectif de ramener Tiamat et son alliance avec un groupe exilé de Magiciens rouges de Thay. Le culte n'a plus qu'à rassembler suffisamment de sacrifices pour alimenter le rituel par lequel les masques de dragon ouvriront un portail vers les neuf enfers, permettant à Tiamat de voyager vers le plan matériel.

Ces plans continuent d'avancer alors que l'exilé Thayan Rath Modar et ses Magiciens Rouges apportent leur expertise en magie d'invocation au culte, préparant un énorme sacrifice de sang pour renforcer le rituel. L'alliance entre les magiciens et les cultistes est cependant fragile, car aucun des deux camps ne fait entièrement confiance aux promesses de l'autre.

FORCES ALLIÉES

Ce deuxième volume de Tyrannie des Dragons part du principe que les factions d'aventuriers et les habitants de Sword Coast sont conscients de la menace que représente le culte. Ce qui n'est pas clair, c'est la façon d'y faire face. En fonction de la nature des aventuriers et de leurs relations avec les factions, les différents groupes peuvent recommander aux héros différents plans d'action. C'est aux aventuriers de décider comment ils veulent procéder.

APERCU

Au début de cette aventure, des représentants de différents groupes et factions de Sword Coast se réunissent pour discuter de leurs inquiétudes concernant le Culte du Dragon, et pour élaborer des plans d'opposition au culte. Les aventuriers sont convoqués à Waterdeep pour un sommet qui sera connu sous le nom de Conseil de Waterdeep (voir chapitre 9 pour plus de détails).

Quatre sessions du conseil ont lieu au cours de l'aventure, divisant naturellement les événements en quatre étapes. Entre les réunions du conseil, les aventuriers entreprennent des missions pour déjouer les plans de la secte. Certaines de ces missions seront proposées par les PNJ (personnages non joueurs) lors des sessions du conseil. D'autres peuvent être proposées par les aventuriers. Les aventuriers comprennent que des milliers de vies dépendent de leurs actions. les aventuriers font partie des plus puissants héros de la Sword Coast, et le Conseil de Waterdeep compte sur eux pour obtenir des conseils avisés et des actions rapides.

De nombreux groupes de pouvoir représentés au sein du conseil ne se font pas confiance, et certains ont même des objectifs contradictoires. Au cours des quatre réunions du conseil, les aventuriers et les personnages doivent faire de ce groupe hétérogène et conflictuel une force coordonnée. Ce n'est que lorsque toutes les factions travailleront ensemble et contribueront à l'effort global qu'une puissance suffisante pourra être exercée contre le culte pour empêcher le retour de Tiamat. Plus les aventuriers réussissent dans leurs actions contre le culte, plus ils gagnent en estime et en influence auprès du conseil.

Les événements sont organisés dans ce livre selon une séquence logique pour mettre en scène Le soulèvement de Tiamat, et les chapitres sont numérotés pour faciliter les références. Vous pouvez même ajouter des chapitres supplémentaires de votre propre conception, ou qui développent des idées générées par les aventuriers.

RESUME

Les événements de Hoard of the Dragon Queen mènent directement dans Le soulèvement de Tiamat. La forme de cette aventure est définie par les réunions du Conseil de Waterdeep, qui divisent l'aventure en quatre étapes.

ETAPE 1

Premier conseil de Waterdeep. Les personnages sont invités par des PNJ qu'ils connaissent et en qui ils ont confiance à la première session du Conseil de Waterdeep (si vous avez joué à Hoard of the Dragon Queen, Leosin Erlanthar ou Ontharr Frume sont de candidats probables).

Varram le Blanc. Les aventuriers apprennent où se trouve l'un des plus hauts dirigeants de la secte, le chuchoteurs de dragons Varram. Après avoir découvert que Varram est retenu en captivité par des yuan-ti dans Serpent Hills, les aventuriers peuvent combattre les yuan-ti et négocier la garde du cultiste.

La Sea Of Moving Ice. Maccath la cramoisi, un magicien tiefling de la Confrérie des Arcanes, est un expert reconnu du Draakhorn - une ancienne relique utilisée par le culte pour invoquer les dragons à leur cause. Elle a disparu il y a trois ans dans la Sea Of Moving Ice, où elle est actuellement prisonnière de la Confrérie des Arcanes.

où elle est actuellement prisonnière du dragon blanc Arauthator. les aventuriers doivent se rendre dans le repaire d'Arauthator sur l'iceberg et convaincre Maccath de les rejoindre. En chassant le dragon et en emportant de précieuses connaissances sur le dragon, ils porteront un coup au culte et pourront peut-être s'allier avec la Confrérie des Arcanes.

La secte contre-attaque (1ère partie). Les chefs de la secte ne sont pas insensibles aux dégâts causés par les héros. Des assassins tentent de mettre un terme à l'intervention des personnages, mais les cultistes se trompent sur la force nécessaire pour accomplir leur tâche.

ETAPE 2

Deuxième conseil de Waterdeep. les aventuriers regroupent avec les chefs des factions de la Côte de l'Épée au Conseil de Waterdeep, évaluant leurs victoires sur le culte et planifiant les prochaines actions des factions.

Neronvain. L'Enclave d'Émeraude demande aux aventuriers de les aider à enquêter sur les conséquences des raids d'un culte mené par un dragon vert dans Misty Forest - un dragon probablement contrôlé par l'un des wyrmspeakers du culte. Cette enquête mène à une confrontation avec le dragon vert Chuth et le chuchoteurs de dragons Neronvain, qui a un lien inattendu avec le conseil.

Dragons métalliques, levez-vous. Les dragons métalliques de la Sword Coast font savoir au Conseil de Waterdeep qu'ils souhaitent participer à la lutte à venir. Les aventuriers sont choisis pour assister à un conseil de dragons dans les Montagnes du Crépuscule, plaident la cause des factions humanoïdes auprès de certaines des créatures les plus anciennes et les plus puissantes de Faerûn.

Le Culte contre-attaque (2ème partie). Après l'échec d'une première tentative d'assassinat des héros, le Culte du Dragon réessaie. Avec une meilleure idée de ce à quoi ils se heurtent, ils ont plus de chances de réussir.

ETAPE 3

Troisième conseil de Waterdeep. Lors de la troisième réunion du Conseil de Waterdeep, les aventuriers jouent un rôle de premier plan dans la lutte contre le culte. La tour de Xonhat. Le culte du dragon n'est pas exempt de conflits internes, comme le découvrent les aventuriers lorsqu'un cultiste les contacte pour leur proposer de leur remettre l'un des masques de dragon essentiels aux plans de Severin. Les aventuriers doivent infiltrer la forteresse du culte et réclamer le masque, puis sauver un village voisin du dragon bleu qui veut récupérer la relique.

Mission à Thay. Le rituel qui amènera Tiamat à Faerûn est trop complexe pour que les lanceurs de sorts du culte puissent le réaliser sans leurs alliés magiciens rouges, tous des exilés de Thay. Les aventuriers se rendent à Thay pour forger une alliance avec les sorciers rouges, dont le seigneur liche Szass Tam a soif de vengeance contre les exilés. Les Magiciens Rouges de Thay sont cependant maléfiques jusqu'à la moelle, et les participants doivent faire preuve de prudence lorsqu'ils présentent leurs arguments.

Le Culte contre-attaque (partie 3). Le Culte du Dragon connaît maintenant les forces et les méthodes des aventuriers. Si les personnages ne prennent pas de précautions pour se protéger, le culte a de bonnes chances de tous les tuer lors d'une troisième attaque.

ETAPE 4

Quatrième conseil de Waterdeep.

Lors de la dernière réunion du conseil, les aventuriers doivent travailler pour unir les factions de la Sword Coast pour la bataille finale contre le Culte du Dragon. Severin est prêt à réaliser ses plans, et les forces combinées de la Sword Coast doivent frapper maintenant pour arrêter le culte.

Le retour de Tiamat. Au Puits des Dragons, se déroule une bataille qui décidera du sort de Faerûn. Les factions de Sword Coast combattent aux côtés d'alliés nouveaux et inattendus, face à la puissance rassemblée des cultistes des dragons, des vols de dragons chromatiques, d'autres monstres et des mercenaires. Les aventuriers choisissent leur propre rôle au cours de la bataille, et peuvent sauver des prisonniers sacrifiés, arrêter le Draakhorn, ou prendre l'initiative de perturber le rituel magique qui permettra à Tiamat d'entrer dans le monde.

PROGRESSION

La Tyrannie des Dragons : The Rise of Tiamat a été conçu autour du système de progression par étapes. Au début de l'aventure, les personnages devraient être de 7 ou 8ème niveau. Au lieu de suivre des récompenses d'expérience spécifiques, les personnages peuvent monter de niveau à la fin des chapitres importants de l'aventure. Les personnages montent de niveau après chaque chapitre listé ci-dessous. Comme certains chapitres se déroulent en parties distinctes ou peuvent être divisés pour améliorer le rythme de l'aventure, ces avancements sont organisés dans l'ordre suivant, facultatif

- Chapitre 11 : Mort aux chuchoteurs de dragons (Varram)
 - Chapitre 10 : La Sea Of Moving Ice
 - Chapitre 13 : Le culte contre-attaque (première attaque)
 - Chapitre 12 : Mort aux orateurs wyrms (Neronvain)
 - Chapitre 13 : Le culte contre-attaque (deuxième attaque)
 - Chapitre 15 : La tour de Xonthal
 - Chapitre 16 : Mission à Thay (gain de niveau au choix du MD)
 - Chapitre 13 : La secte contre-attaque (troisième attaque)
- L'augmentation de niveau après sept étapes devrait amener les personnages au 14ème ou 15ème niveau à temps pour la bataille finale au Puits des Dragons.

LE CROCHET D'AVVENTURE

Pour les aventuriers qui n'ont pas joué à Hoard of the Dragon Queen, l'aventure peut aussi commencer par un autre chapitre avant le Conseil de Waterdeep. Le groupe pourrait être convoqué par un chef de faction cherchant à obtenir de l'aide contre le Culte du Dragon, et il serait demandé aux personnages d'entreprendre la partie "Varram le Blanc" du "Chapitre 11 et 12 : Mort aux chuchoteurs de dragons". Chercher à capturer un chef de culte de haut rang est un grand pas dans la lutte contre le culte. Une fois de retour à Waterdeep, les aventuriers s'engagent dans la première session du "Chapitre 9 : Conseil de Waterdeep".

LE SOUVENIR DES MÉCHANTS

THE RISE OF TIAMAT FAIT APPEL À CERTAINS PNJ DU HOARD OF THE DRAGON QUEEN, ET PART DU PRINCIPE QUE CES PNJ ONT ÉCHAPPÉ À TOUT CONFLIT AVEC LES AVENTURIERS. DANS L'ÉVENTUALITÉ OÙ DES PERSONNAGES NON JOUEURS IMPORTANTS, TELS QUE LE CHUCHOTEURS DE DRAGONS REZMIR OU LE MAGICIEN ROUGE RATH MODAR, AURAIENT ÉTÉ TUÉS OU CAPTURÉS, REMPLACEZ-LES SIMPLEMENT PAR DE NOUVEAUX PERSONNAGES NON JOUEURS ICI - OU SUPPOSEZ QU'ILS ONT ÉTÉ RESSUSCITÉS ENTRE L'AVVENTURE PRÉCÉDENTE ET CELLE-CI. LES PNJ QUI REVIENTENT D'ENTRE LES MORTS RÉVÈLENT LE NIVEAU DE PIUSSANCE MAGIQUE DU CULTE ET DE SES ALLIÉS MAGICIENS ROUGES - ET LEUR DÉVOUEMENT À VOIR LES PLANS DE SEVERIN SE RÉALISER.

RENCONTRES SUPPLÉMENTAIRES

The Rise of Tiamat est une aventure à cadre ouvert conçue pour des personnages de haut niveau. En tant que tel, toutes vos sessions de jeu ne doivent pas nécessairement suivre la piste principale du récit de l'aventure. Des événements, des rumeurs et des rencontres supplémentaires peuvent être utilisés selon les besoins ou ajoutés en tant qu'excursions secondaires ou distractions. Les graines de rencontre suivantes sont destinées à être utilisées lorsque vous souhaitez interrompre le récit ou si les aventuriers s'égarent. Chacune d'entre elles peut être développée à votre guise et est destinée à être liée à l'un des principaux chapitres de l'aventure (ou à vous permettre de guider doucement les aventuriers dans cette direction). Chaque rencontre supplémentaire donne également une idée de la portée plus large de l'environnement.

MONSTREUX SOULEVEMENT

Un charismatique Vétéran demi-dragon rouge mène une bande de 21 kobolds et 7 Homme-lézard, profitant de l'agitation qui règne sur la Sword Coast. Le groupe pourrait assiéger un village où les aventuriers séjournent, faire un raid et asservir une autre colonie, ou commencer à faire payer des péages le long d'une des routes commerciales de Sword Coast. Ce groupe n'est pas assez organisé pour attaquer en une seule fois et représenter un défi important pour le groupe. Elle montre plutôt l'anarchie croissante de la région, et la façon dont l'ascension de Tiamat a renforcé les créatures maléfiques qui ne servent pas directement la Reine Dragon.

LA PIUSSANCE DU CULTE

Le Culte du Dragon étend ses activités de manière plus importante et plus audacieuse. Ses dirigeants envoient des missions diplomatiques à Berdusk, Triel et d'autres colonies pour demander le tribut et offrir une protection contre les raids des dragons à ceux qui s'y plient. Les cultistes rackettent les caravanes qui demandent de l'argent pour leur protection, et brûlent les caravanes qui traînent chez les rivaux de ceux qui paient. Les marchands moins scrupuleux trouvent plus facile de faire affaire avec le culte que de le combattre. Tous les contacts Zhentarim des aventuriers sont naturellement inquiets de ces développements.

Des bandes d'élite du culte ont été chargées d'établir le contrôle du culte des Pics Gris aux Montagnes du Crépuscule. Ils recherchent des alliés dans la région, dans le but de choisir un territoire favorable à l'établissement d'une capitale et d'un siège du pouvoir pour le cercle intérieur du culte. Ces groupes sont dirigés par une âme-dragon défendue par 4 griffe-dragons et une meute de 3 drakes gardien. L'âme-dragon chevauche un cheval de guerre, mais les autres membres du culte sont à pied. Voir l'annexe D pour les cultistes et les drakes.

EXIGENCES DIABOLIQUES

Bien que le Culte du Dragon et les magiciens rouges se servent d'alliés diaboliques pour planifier le rituel qui libérera Tiamat, tous les démons ne sont pas de leur côté. Certains démons ne voulant pas voir Tiamat acquérir un pouvoir mondial cherchent à briser l'alliance entre le culte et Thay. Cette rencontre peut être utilisée pour révéler aux aventuriers les divisions déjà présentes parmi les factions démoniaques.

Les démons qui sont alignés contre Tiamat envoient une délégation de 5 **cultistes** et 2 **membre de secte** (adorateurs de démons) et un **diable osseux** nommé Lord Volmer pour traiter avec les aventuriers. Les cultistes conduisent les personnages vers une grande tente, à l'intérieur de laquelle le Seigneur Volmer attend.

Par télépathie, Lord Volmer informe les aventuriers de la soi-disant "Résurrection Thayan" (la tentative des exilés Thayan de supplanter Szass Tam), ainsi que du fait que Szass Tam a l'intention de détruire Rath Modar et sa secte dissidente pour leur impudence. Le diable osseux assure aux aventuriers qu'ils peuvent gagner les faveurs des Magiciens Rouges en leur fournissant des informations menant à la capture de Rath Modar.

Lord Volmer explique également au groupe que les seigneurs des neuf enfers sont divisés sur la question de la libération de Tiamat. Il dit au groupe que si Tiamat n'est pas libérée, le groupe gagnera des "amis puissants" dans les neuf enfers. Si les personnages attaquent Lord Volmer, lui et ses alliés ripostent. Le diable ne craint pas de mourir, car il se réincarne à pleine puissance dans les neuf enfers à sa mort.

CULTISTES CAPTIFS

Un groupe de mineurs nains a capturé un membre de haut rang du Culte du Dragon - un porteur de pourpre nommé Cheela Flegsteel qui est devenu un peu trop gourmand alors qu'il dirigeait un groupe de cultistes qui terrorisait les nains. Après avoir tué les drakes et les subordonnés de Cheela, les nains amènent leur prisonnier aux aventuriers en espérant une récompense.

Cheela possède des informations utiles sur les activités du culte, qui peuvent être utilisées pour ouvrir un chapitre de votre choix. Cependant, elle sait aussi qu'une équipe de secours n'est pas loin derrière elle. Les aventuriers doivent aider les nains à repousser une attaque de 4 **ogres** et d'un **vétéran demi-dragon rouge** nommé Yggran. Les nains sont désespérément surpassés et fuient plutôt que de se battre. Si ses compagnons cultistes ne peuvent pas sauver Cheela, ils pourraient la tuer plutôt que de la laisser entre les mains des aventuriers.

LA CHUTE DES HEROS

Les aventuriers rencontrent un elfe rôdeur gravement blessé, un héros bien connu nommé Cylanestriel. Elle parle de sa capture par le Culte du Dragon et de sa fuite de la forteresse de la caldeira du Puits des Dragons. (Si possible, faites de Cylanestriel un associé, un mentor ou un parent d'un membre du groupe).

Utilisez cette rencontre pour faire prendre conscience aux aventuriers des dangers que représente un assaut direct contre le Puits des Dragons. L'armée du culte est énorme et assez puissante pour avoir détruit un groupe d'aventuriers important. Le Puits des Dragons est en alerte, et ses forces défensives comprennent des vols de dragons qui rôdent dans le ciel au-dessus du site. Les personnages doivent comprendre qu'attaquer avec une grande force alliée est leur seule option pour vaincre le culte.

DECES AU SEIN DU CONSEIL

Au cours de la deuxième ou troisième session du Conseil de Waterdeep, des rumeurs se sont propagées sur un assistant de Neverwinter qui a tué un assistant de Mithra ! Hall , puis s'est pendu. En réalité, le Culte du Dragon a envoyé une espionne **succube** à Waterdeep. Elle a charmé un assistant de Neverwinter pour qu'il collecte des informations pour elle, mais l'autre assistant a découvert leur rencontre. La succube a forcé sa victime à tuer l'autre assistant, puis à se suicider.

Si les aventuriers enquêtent, ils peuvent s'approcher du corps pour l'interroger en utilisant l'option "parler avec les morts", ou utiliser l'option "communier" pour découvrir l'espion. La succube a déjà fait une autre victime, un chevalier de l'Ordre du Gantelet qui va régulièrement la rencontrer dans son logement de fortune dans le quartier des champs de Waterdeep. Ce schéma de meurtres et de suicides se poursuit jusqu'à ce que la véritable identité de l'espionne soit découverte.

LE DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

La Tyrannie des Dragons couvre plusieurs niveaux de jeu et une grande partie des Royaumes oubliés. Ce livre décrit la structure générale de l'aventure et présente de nombreux chapitres et événements qui permettront aux personnages d'enquêter sur les infâmes complots du Culte du Dragon. Il ne s'agit cependant pas d'un scénario à lire à haute voix avec des indications scéniques à suivre. La Tyrannie des Dragons ne vous tient pas la main et ne vous guide pas pas à pas du début de l'histoire jusqu'à son inévitable conclusion. Au contraire, il présente des personnes, des créatures, des lieux et des situations que les aventuriers peuvent explorer et avec lesquels ils peuvent interagir de manière vivante et en constante évolution.

Vous, le maître du donjon, jouez un rôle essentiel. Les créateurs de la Tyrannie des Dragons ont essayé de prévoir les actions les plus probables que les personnages pourraient entreprendre au cours de l'aventure. Cependant, les aventuriers de D&D sont curieux et imprévisibles, et Faerfrn est immense et rempli de possibilités. Dans un scénario aussi ouvert que celui-ci, il est pratiquement garanti qu'à un moment donné de l'aventure - et probablement à de nombreux moments - les aventuriers développeront leurs propres idées sur la façon de gérer une situation ou de traiter avec le culte. Et juste comme ça, ils partiront dans des directions qui ne sont pas couvertes par ce livre. Ce genre de situations met à l'épreuve les compétences du DM, mais elles sont aussi à l'origine de certains des meilleurs moments et souvenirs de jeu.

LES MECHANTS DE LA CAMPAGNE

Le complot visant à ramener Tiamat dans le royaume des mortels a réuni certaines des organisations les plus sinistres et les monstres les plus terrifiants de Faerûn dans une alliance mortelle.

LE CULTE DU DRAGON

Le Culte du Dragon existe depuis des siècles. Pendant la majeure partie de cette période, ses membres se sont concentrés sur la création et le culte des dracoliches, en se basant sur une prophétie traduite par le fondateur du culte, Sammaster. Cependant, ces objectifs ont changé avec l'ascension d'un jeune membre du culte nommé Severin..

Inspiré par Tiamat, Severin réexamine les textes traduits par Sammaster et découvre une interprétation différente, estimant que "il ne restera plus que des trônes brisés, sans autres souverains que les morts. Les dragons régneront sur le monde entier.

La quête de Severin pour remodeler le culte l'a conduit au dragon Hoondarrh, "la Rage Rouge de Mintarn." Le fait que Severin ait non seulement survécu à cette rencontre mais se soit lié d'amitié avec le dragon impressionna Tiamat dans son exil aux Neuf Enfers. En guise de récompense et de test supplémentaire, elle laissa à Severin une bribe de connaissance concernant l'existence des cinq masques de dragon. Severin prit cette information et fit ce que peu de personnes ont pu accomplir : chercher et trouver les cinq masques. Cette tâche lui a pris des années et l'a conduit directement à la crise à laquelle Faerûn est confronté aujourd'hui.

Severin a gardé le masque rouge pour lui. Lorsque d'autres masques ont été trouvés, il les a présentés à ses plus proches alliés du Culte du Dragon, accordant à chacun le pouvoir d'un chuchoteur de dragons. En utilisant la magie des masques de dragon, ce Cercle Intérieur de chuchoteurs de dragons aide Severin à préparer la voie pour le retour de Tiamat.

ACTIVITÉS QUOTIDIENNES

Les intrigues du Culte du Dragon sont secrètes, mais son existence ne l'est pas. La plupart des habitants de Sword Coast ont entendu parler du culte, mais savent seulement que ses membres vénèrent les dragons maléfiques. Le culte recrute de nouveaux membres dans les grandes villes, et les nouvelles circulent rapidement. De plus, de nombreux membres du culte s'engagent dans des affaires légitimes ou sont affectés à des recherches universitaires ordinaires. Seul un petit nombre sert de voleurs, d'assassins et d'espions.

Les symboles et les icônes sur le thème du dragon sont omniprésents dans les tenues officielles du culte - des vêtements noirs avec une cape ou un manteau taillé pour ressembler à des ailes de dragon, et ornés de bijoux et d'images draconiques reflétant le type de dragon préféré du porteur. Les masques sont courants lors des rassemblements du culte.

Les cultistes évitent de porter cet habit en public, mais un personnage qui sait ce qu'il faut chercher peut souvent repérer un cultiste dragon incognito dans la foule. Les cultistes se saluent parfois avec le signe de Tiamat : main droite tendue, paume vers l'avant, avec les cinq doigts écartés en imitation des cinq têtes de Tiamat. Les personnages qui essaient de se faire passer pour des cultistes peuvent trouver ce signe utile s'ils n'en font pas trop.

Les membres du culte vénèrent les dragons comme des icônes et des maîtres puissants, mais leur culte est réservé à Tiamat. Ils attendent avec impatience le retour de la reine des dragons, croyant qu'elle détruira la civilisation mortelle et

inaugurera un règne glorieux de dragons.... et de ceux qui ont contribué à l'avènement du règne draconique. L'intrigue complexe destinée à amener Tiamat à Faerûn a jusqu'à présent permis au culte de récupérer les cinq masques de dragon et de rassembler un immense trésor digne de la reine dragon. Il ne reste plus qu'à éléver son temple dans le Puits des Dragons, à sacrifier des centaines de victimes dont les âmes alimenteront un ancien rituel, puis à utiliser ce rituel pour ouvrir un portail par lequel Tiamat émergera des Neuf Enfers.

LA STRUCTURE DU CULTE

Le culte possède une structure hiérarchique simple, composée d'initiés au bas de l'échelle, de quatre rangs pour les cultistes et d'un rang supérieur pour les "porteurs de pourpre" - les seigneurs, les chefs et les maîtres du culte dans des lieux particuliers. Le culte est dirigé par un groupe secret interne dirigé par Severin et quatre autres wyrmspeakers, un terme de respect donné à ceux dont le lien avec les dragons est surnaturellement fort.

Le rang dans la secte est basé sur le mérite et le fanatisme. En tant que recrues brutes, les initiés (représentés par les **cultistes** et les **membre de secte**) n'ont pas de rang et suivent les ordres de leurs supérieurs. Seuls les initiés qui ont prouvé leur valeur sont autorisés à progresser. Un porteur de pourpre peut promouvoir un initié sur la voie de la **griffe-dragon** (premier rang), de l'**aile de dragon** (deuxième rang), du **croc-dragon** (troisième rang) et de l'**âme de dragon** (quatrième rang). Les statistiques pour ces quatre rangs de cultistes se trouvent à l'annexe D.

Les groupes d'opération du culte sont constitués en fonction des tâches qui leur sont assignées. Leur nombre varie, de quelques cultistes de bas rang opérant seuls à des centaines de cultistes de différents rangs sous le contrôle de plusieurs porteurs de Pourpre.

LES PORTEURS DE POURPRE

Les porteurs de pourpre sont au sommet de la hiérarchie humanoïde du culte, et leur parole est la loi pour les cultistes dans les villes, les forteresses et les repaires qu'ils commandent. Ils sont les seuls membres du culte à porter du violet, et la plupart sont assez fiers pour en afficher la couleur. Les Porteurs de pourpre ont une affinité pour parler et négocier avec les dragons - le don de chuchoteurs de dragons. Des dizaines de porteurs de pourpre sont répartis dans le Culte du Dragon, et tous sont capables de mobiliser les ressources du culte.

Seul le cercle restreint de Severin peut promouvoir à l'âme d'un dragon au rang de porteur de pourpre, ce qui permet à ce personnage de disposer d'une base d'opérations et de fonds. La plupart des nouveaux Porteurs de Pourpre ont déjà développé une relation de travail avec un dragon dans le cadre de leur pouvoir et de leur autorité. Ceux qui ne cultivent pas et ne développent pas cette relation sont parfois rétrogradés. Un certain nombre de prêtres de Tiamat ont récemment été nommés Porteurs de Pourpre, et ont été chargés d'établir des temples pour son culte ouvert à Faerûn. Cet aspect des plans du culte n'en est qu'à ses débuts, et le cercle intérieur reste divisé sur la manière dont le Culte du Dragon doit interagir avec les fidèles de Tiamat.

LE CERCLE INTERIEUR

Ces quatre porteurs de pourpre sont les gardiens des masques de dragon et les serviteurs les plus dévoués de Severin dans sa tentative d'invoquer Tiamat. Chacun d'entre eux porte un masque de dragon, dont il ne se sépare jamais, sauf dans les circonstances les plus graves.

et seulement à la demande de Severin ou d'un allié draconique. Les membres du cercle intérieur ont chacun une affinité pour une couleur particulière de dragon chromatique. Ils traitent avec les dragons de ces couleurs pour recruter d'autres dragons à la cause, et planifient des missions de culte qui font avancer les complots de Severin.

En plus de Severin, le chuchoteurs de dragons rouge, les membres du cercle intérieur sont : Galvan (homme humain), le chuchoteurs de dragons Bleu ; Neronvain (homme elfe de lune), le chuchoteurs de dragons Vert et fils de Melandrach, Roi de la Misty Forest ; Rezmir (femme dragon à moitié noire), le chuchoteurs de dragons Noir ; et Varram (homme nain), le chuchoteurs de dragons Blanc.

Si des chuchoteurs de dragons sont tués ou capturés au cours de votre campagne - y compris Rezmir, que les aventuriers ont peut-être vaincu dans Le trésor de la reine dragon - Severin nomme de nouveaux disciples à son conseil intérieur.

DESACCORD DANS LES RANGS

Sous la direction de Severin, la plupart des cultistes sont dévoués à Tiamat, mais pas tous. Certains membres de la vieille garde n'apprécient pas la nouvelle orientation du culte et regrettent les traditions établies et l'ascension des dracoliches. Une idée répandue parmi les loyalistes dracoliches est que Severin est manipulé par la diabolique Tiamat. Parmi ces membres de la vieille garde, on trouve notamment Naergoth Bladelord, l'ancien commandant de la forteresse du Puits des Dragons, ainsi que Jorgen Pawl et Iskander, deux cultistes de haut rang qui commandent la Tour de Xonthal.

UTILISER LE CULTE DU DRAGON

Les cultistes sont des ennemis convenables pour les aventuriers dans la plupart des situations. Ils gardent un profil bas en public, et les personnages ont peu de chances de voir des cultistes en grande tenue dans les rues de Waterdeep ou de Scornubel. Cependant, lorsque leurs complots sont sur le point d'aboutir, les cultistes deviennent plus audacieux et peuvent s'attaquer ouvertement aux aventuriers.

Au début de The Rise of Tiamat, les effets des activités du culte sont visibles sur la Côte de l'Épée. Les ruines brûlées des communautés agricoles pillées par les cultistes pour le trésor de Tiamat sont suffisamment fréquentes pour que les voyageurs sachent que quelque chose ne va pas.

LES MAGICIENS ROUGES DE THAY

Les Magiciens Rouges viennent de Thay, à plus de deux milles à l'est de Sword Coast. Région sinistre et lugubre s'étendant sur un plateau imposant, Thay est défendue par une armée de guerriers morts-vivants et dirigée par la liche Szass Tam et les zulkirs qu'elle nomme pour diriger les huit écoles de magie. Les Magiciens rouges de Thay sont connus dans tout Faerûn, et sont facilement reconnaissables à leurs robes cramoisies distinctives et aux sigles arcaniques tatoués sur leurs crânes rasés. En raison de leur mauvaise réputation, les magiciens rouges sont arrêtés ou tués sur le champ dans de nombreux pays. Pour cette raison, ils voyagent souvent déguisés, invisibles ou par des moyens magiques.

Pendant de nombreuses années, l'emprise de Szass Tam sur le pouvoir absolu de Thay a été affaiblie par des luttes internes. Des magiciens rouges mortels se sont soulevés contre leurs maîtres morts-vivants, détruisant certains des liches zulkirs de Szass Tam et réduisant les rangs d'autres



SEVERIN

morts-vivants. On sait peu de choses du conflit au-delà des frontières de Thay, cependant. Dans cette guerre civile silencieuse, les deux camps craignent que trop de combats ne fassent de Thay une cible pour sa vaste liste d'ennemis. Szass Tam met en doute l'allégeance de tous les magiciens rouges vivants en dehors de Thay, et a clairement fait savoir que la mort et le pire attendent ceux qui s'opposent à lui.

L'AMBITION DE RATH MODAR

L'un de ces exilés des Magiciens Rouges est Rath Modar, un illusionniste de grand talent qui, il y a longtemps, a élu domicile sur la Sword Coast. Ayant un intérêt naturel pour les dragons, il n'a pas fallu longtemps pour que Rath Modar entre en contact avec le Culte du Dragon et Severin. Le jeune et ambitieux chef du culte recherchait une magie puissante pour localiser les masques de dragon dispersés et accomplir le rituel qui convoquerait Tiamat depuis les neuf enfers. Rath Modar rêvait d'une armée qui pourrait affronter et vaincre Szass Tam. Leur alliance est née d'un besoin mutuel.

La pierre angulaire secrète de cette union est la conviction de Rath Modar qu'une fois Tiamat revenue, elle verra que les Magiciens Rouges sont des alliés plus utiles que les cultistes

dévoués mais magiquement faibles. Rath Modar espère que Tiamat lui témoignera sa gratitude pour le rôle essentiel que lui et ses collègues sorciers rouges ont joué dans son retour, en leur accordant une armée de dragons pour attaquer Thay. Après avoir détrôné Szass Tam, Rath Modar prévoit de prendre sa place à la tête de tous les Magiciens Rouges. On ne sait pas encore si Tiamat accordera une telle récompense - ou si elle aura encore besoin des Magiciens Rouges -.

Tous les membres du Culte du Dragon ne sont pas heureux de l'implication des Magiciens Rouges dans les plans du culte. Le porte-parole Varram prévoit des perturbations si le culte s'associe à la secte dissidente de Rath Modar. Il a averti Severin du potentiel danger, mais en vain.

L'UTILISATION DES MAGICIENS ROUGES

Les magiciens rouges peuvent être rencontrés n'importe où sur la Sword Coast (utilisez les stats de mage si nécessaire), qu'ils opèrent aux côtés de cultistes ou seuls. Ils travaillent le plus souvent seuls, mais deux ou trois magiciens rouges peuvent unir leurs forces pour une mission importante. Dans un lieu public où leur apparence pourrait les mettre en danger, les magiciens rouges préfèrent les capuches et les écharpes profondes pour cacher leur visage. Leurs gardes du corps morts-vivants **nécrophage** sont généralement à proximité et souvent invisibles. Chaque magicien rouge se spécialise dans une seule école de magie, mais tous apprennent des sorts en dehors de leur école de spécialité.

Les magiciens rouges ne partagent pas le fanatisme des cultistes pour Tiamat. Pour eux, amener la reine dragon dans le monde n'est qu'une étape de ce qu'ils appellent la résurrection de Thayan - le plan plus vaste pour détruire Szass Tam et reconquérir Thay. Ils tolèrent les cultistes du dragon mais ne les reconnaissent pas comme leurs égaux.

Tous les magiciens rouges de la Sword Coast ne travaillent pas pour Rath Modar ou le Culte du Dragon. Certains poursuivent leurs propres intérêts, tandis que d'autres sont des espions pour Szass Tam. Les aventuriers peuvent donc se retrouver à faire des alliances difficiles avec des personnages auxquels ils ne feraient normalement jamais confiance, car le moyen le plus facile et le plus sûr d'éliminer un magicien rouge au service du culte est de trahir la position de ce magicien à un agent de Szass Tam. Cependant, les aventuriers qui se rapprochent trop des serviteurs de Szass Tam et de sa vendetta paranoïaque contre les magiciens rouges exilés peuvent se retrouver à la merci des Thayans. Cette possibilité est explorée plus en détail au chapitre 16.

LES HOTES DES NEUF ENFERS

Tiamat a longtemps menacé Faerûn, apparaissant souvent dans des terres telles que Chessenta et Unther pour pousser les mortels à vénérer sa puissance impressionnante. Bien que les mortels ne le sachent pas, la fin du Sillage et l'Ère des bouleversements ont également mis fin à cette ingérence directe des dieux. Sans une puissante magie et l'aide des mortels, Tiamat ne peut pas voyager de sa résidence d'Avernus vers le monde entier.

Avernus est une désolation jonchée de rochers où des comètes enflammées traversent le ciel et où des aristocrates démoniaques règnent depuis de lugubres forteresses de fer. Le fleuve Styx se fraye un chemin à travers les falaises de basalte d'Avernus, serpente dans les plaines cendrées et finit par plonger dans les huit niveaux de l'enfer à travers une fosse béante. Toutes les rivières d'Avernus se jettent dans le Styx, chacune coulant d'un rouge sang sous un nuage de mouches.

Malgré son pouvoir en tant que souveraine de la première couche des neuf enfers, l'archidémon Zariel ne peut pas tuer la déesse des dragons, et elle voit l'invocation de Tiamat comme un moyen de se débarrasser d'elle. Zariel a demandé à ses agents mortels d'aider ceux qui cherchent à libérer Tiamat, et son pouvoir a permis aux Magiciens Rouges d'invoquer plus facilement les démons et au Culte du Dragon de trouver plus d'adhérents. Cependant, tout comme Zariel souhaite que Tiamat soit libérée, d'autres démons seraient heureux de voir la reine des Dragons rester à Avernus. Le plus important d'entre eux est Bel, le démon de la fosse déchu, et les démons qui lui sont encore fidèles.

D'ordinaire, le Culte du Dragon n'a rien à voir avec les démons. Cependant, libérer Tiamat dans le monde est une entreprise de grande envergure, et Severin a fait appel à toutes les ressources possibles. Bien que ses alliés parmi les Magiciens Rouges soient expérimentés dans l'invocation et le commandement des démons, cela n'est jamais un processus simple. Les démons ne peuvent pas quitter les neuf enfers de leur propre chef, et bien qu'Asmodeus puisse contourner ces lois, il le fait rarement. La plupart des démons du plan matériel ont été invoqués par des mages mortels qui ont dépensé d'énormes quantités de puissance magique pour franchir les barrières qui séparent les neuf enfers des autres plans.

UTILISER LES DEMONS

Les démons ne sont pas nombreux dans The Rise of Tiamat jusqu'à ce que l'affrontement final au Puits des Dragons, mais leur présence ailleurs dans l'aventure (y compris la rencontre supplémentaire "Exigences diaboliques") devrait amener les aventuriers attentifs à s'interroger sur le lien entre les démons et les dragons. Les démons sont des manipulateurs suprêmes, et si les personnages ont l'occasion de parler avec des démons qui ne travaillent pas pour le culte, n'ayez pas peur de leur offrir une aide diabolique. Une telle offre devrait mettre tous les aventuriers dans l'embarras, pas seulement ceux qui sont bien orientés. Négocier avec les démons est un jeu de dupes, mais si l'alternative est la fin du monde, cela pourrait être la seule option des aventuriers.

Les démons dans l'aventure doivent toujours avoir une longueur d'avance sur les aventuriers. Les personnages qui aiment charger et décider de la stratégie plus tard trouveront que leurs ennemis diaboliques ont des plans bien exécutés. Si les personnages ont deux longueurs d'avance, les démons en ont une de plus. Rien de ce que font les mortels ne devrait jamais les surprendre.

LES DRAGONS CHROMATIQUES

Severin et ses partisans ont l'intention d'utiliser l'ancien artefact draconique connu sous le nom de Draakhorn pour rallier les dragons chromatiques à la cause de Tiamat. Cependant, les dragons chromatiques sont réputés pour leur arrogance, leur territorialité, leur avidité et leur méfiance à l'égard de toute créature quémendant des faveurs - surtout si ces créatures peuvent représenter une menace. Obtenir la coopération des dragons est une tâche monumentale, même si l'objectif ultime est d'amener la reine des dragons dans le monde.

Le Culte du Dragon dispose d'une arme secrète pour gérer les dragons chromatiques, à savoir les cinq masques de dragon. Même avec un masque de dragon, le processus d'influence d'un dragon reste ardu et dangereux, mais le gain est énorme. Ces reliques permettent à leurs porteurs de communiquer avec les dragons, mais surtout, elles leur transmettent une influence subtile.

qui ne peut être détectée. Les dragons ne peuvent pas être contrôlés par les masques, mais ils peuvent être influencés par des idées et des propositions qu'ils ne trouveraient normalement pas convaincantes.

UTILISER DES DRAGONS CHROMATIQUES

Le pouvoir des dragons chromatiques est un motif qui traverse tous les aspects de la Tyrannie des Dragons : The Rise of Tiamat. Au fur et à mesure que les événements de l'aventure se déroulent, de plus en plus de dragons répondent au gémissement grondant du Draakhorn et se dirigent vers le Puits des Dragons - une migration qui suscite l'inquiétude et la panique des habitants de Faerûn.

Les personnages et les aventuriers doivent être capables de ne pas oublier que les dragons maléfiques sont en mouvement. Chaque fois que les aventuriers sont à l'extérieur, ils peuvent voir un dragon voler au loin. L'ombre d'un dragon peut tomber sur les aventuriers dans la journée, et les sombres ailes draconiques peuvent momentanément masquer la lune dans la nuit. Lorsque les aventuriers arrivent dans un village, ils devraient entendre des histoires sur la présence et l'attaque de dragons. Lorsqu'ils voyagent, des hameaux incendiés et des caravanes démolies jalonnent la route.

Les dragons font partie des monstres les plus anciens, les plus intelligents et les plus puissants de Faerûn et du jeu DUNGEONS & DRAGONS. Les dragons chromatiques sont maléfiques et sans pitié, et chaque combat contre ces créatures doit être une lutte à la vie à la mort. Aucun dragon ne devrait jamais tomber sans que les héros ne souffrent pendant la bataille. Les dragons chromatiques utilisent tous les avantages possibles sans se soucier de l'équité, et leur principal avantage est le vol. Un dragon ne se bat jamais à pied, là où ses ennemis peuvent l'attaquer, alors qu'il peut s'élever majestueusement hors de portée et massacrer ses ennemis avec son souffle. Ce n'est que dans sa tanière qu'un dragon s'engage dans une mêlée, et seulement si son trésor est menacé.

Les personnages qui peuvent relever les défis de cette aventure sont d'un niveau suffisamment élevé pour pouvoir faire ressusciter leurs alliés lorsque ceux-ci tombent face à un ennemi draconique. Si les personnages ne peuvent pas le faire eux-mêmes, leurs alliés de l'Ordre du Gauntlet ou des Harpers devraient être prêts à les aider.

Avec des vies de plus de mille ans à perdre, les dragons chromatiques n'ont aucun intérêt à mourir au combat contre de simples humanoïdes, et ils ne se sacrifient pas noblement pour quelque cause que ce soit - Tiamat inclus. Un dragon pris dans une bataille perdue s'échappe par tous les moyens, le plus souvent en s'envolant. Mais cela change lors de l'affrontement final au Puits des Dragons, lorsque l'on voit Tiamat se frayer un chemin à travers le portail des Neuf Enfers.

LES GEANTS

Si les personnages ont revendiqué le château de Skyreach dans Hoard of the Dragon Queen, ils pourraient bien entendre parler d'un diplomate géant des glaces qui se présente pour le réclamer comme propriété des géants qui l'ont construit. Un géant des glaces nommé Harshnag vit sur le Mont Sar au nord de Waterdeep, et on fait parfois appel à lui lorsque la Sword Coast est confrontée à de graves menaces. Les aventurier pourraient lui faire parvenir la citadelle par voie aérienne ou, dans un interlude plus dramatique, il pourrait venir à une réunion du conseil et exiger le retour de la citadelle au nom de ses proches afin de les rallier contre leurs anciens ennemis.

Si les aventurier n'ont pas revendiqué la citadelle (ou l'ont écrasée), cette option ne leur est pas accessible.

UTILISER LES GEANTS

Il est peu probable que les géants apparaissent côté à côté avec les dragons avant l'affrontement final au Puits des Dragons. Cependant, les personnages qui ont une idée de l'alliance des géants avec les dragons devraient comprendre sa signification apocalyptique.

LES ALLIES DE LA CAMPAGNE

Plusieurs organisations puissantes combattent le Culte du Dragon en même temps que le groupe. les aventuriers sont des acteurs clés du drame, mais tout le monde dans Faerûn a un intérêt dans l'issue de la bataille contre Tiamat et ses alliés. Chaque faction est présente au Conseil de Waterdeep, et toutes les factions sont finalement du côté des aventuriers - même si certaines d'entre elles gênent parfois les aventuriers plus qu'elles ne les aident.

Cette section décrit les objectifs et les préoccupations de chaque faction, son ou ses principaux délégués au conseil, et les ressources qu'elle peut apporter à la bataille finale contre le Culte du Dragon.

LES MÉNESTRELS

La société secrète connue sous le nom de Ménestrel a été démantelée et reconstruite plusieurs fois au cours de sa longue histoire. La dernière incarnation du groupe se concentre sur la collecte d'informations, la surveillance de l'équilibre des pouvoirs dans Faerûn et la défense de l'équité et de l'égalité par des moyens discrets et inavouables. Les Ménestrels essaient de ne pas se faire remarquer, préférant le secret à la célébrité et utilisant la connaissance pour gagner la journée plutôt que la force brute. Cependant, le Culte du Dragon devenant de plus en plus effronté et destructeur, les Ménestrels sont contraints d'agir plus ouvertement dans leur opposition.



Si les aventuriers ont joué à Hoard of the Dragon Queen, ils ont déjà rencontré l'un des plus influents Ménestrels : Leosin Erlanthar, un moine demi-elfe de Berdusk.

UTILISER LES MENESTRELS

Les agents Ménestrels opèrent le plus efficacement seuls ou en petits groupes, un peu comme les aventuriers. Lorsqu'ils sont en mission, ils sont indépendants et autonomes. Le Ménestrel idéal est un observateur attentif, persuasif, et capable d'aller presque partout sans éveiller de soupçons.

Les PNJs Ménestrels sont le genre de personnages qui apparaissent systématiquement au moment où l'on s'y attend le moins et où ils sont le plus utiles. Si les personnages ont besoin d'un refuge dans une ville étrange, s'ils ne parviennent pas à localiser un ennemi insaisissable, ou s'ils ont été capturés par le culte et ont besoin d'une aide de l'intérieur pour s'échapper, un Ménestrel peut offrir une cachette sûre, un indice chuchoté, ou un couteau de contrebande. Les bardes, les voleurs et les sorciers sont les types de personnages les plus courants chez les Ménestrels, mais on peut trouver des personnages de toutes les classes dans l'organisation.

REMALLIA HAVENTREE

Chaotique femme elfe de la lune bon et combattant

Idéaux : Liberté, respect ("Notre échec signerait la fin de toutes les choses belles et honnêtes")

Traits d'interaction : Honnête, amical

Ressources promises : Mages et éclaireurs Ménestrel

La noble elfe Remallia - "Remi" pour ses amis - est la principale déléguée des Ménestrels au Conseil de Waterdeep. Elle est calme, ne parlant qu'après que les autres aient eu leur tour, et se contente de laisser les événements se dérouler jusqu'à ce qu'elle ressente le besoin d'intervenir et de donner des conseils. Cela reflète également son attitude à l'égard de la lutte contre la Culte.

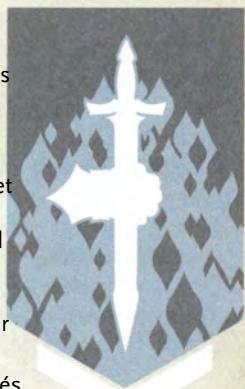
Remi est convaincue que les rumeurs du retour de Tiamat sont vraies, et elle est frustrée par la réticence des autres Ménestrels à s'engager dans la lutte contre le Culte du Dragon. Elle comprend cependant leur hésitation. Les Ménestrels n'ont été réformés que récemment, et la cause de leur quasi-destruction a été la décision d'agir plus ouvertement et plus agressivement.

Les Ménestrels mesurent le succès à la valeur et à la quantité de renseignements obtenus par une action, ainsi qu'à la façon dont ces connaissances peuvent être utilisées pour forcer un ennemi à se soumettre. Remallia veut que le groupe réussisse en utilisant de telles tactiques, sachant que cela influencera les conservateurs de sa faction.

Les Ménestrels sont prêts à coopérer avec des personnes peu recommandables et à tirer parti d'atouts maléfiques, mais pas si cela met inutilement d'autres personnes en danger. Ils peuvent reconnaître l'habileté et la compétence nécessaires pour conclure un tel arrangement, même s'ils n'aiment pas l'arrangement lui-même. Les Ménestrels sont toujours mécontents si les personnages tuent des cultistes importants au lieu de les capturer - ou au moins d'essayer de leur soutirer des informations au préalable.

L'ORDRE DU GANTELET

L'Ordre du Gantelet partage le dévouement des Ménestrels pour la justice et l'égalité, mais ses méthodes et son attitude sont bien différentes. Les porteurs du gantelet sont des guerriers saints engagés dans une quête vertueuse pour écraser le mal et promouvoir la justice, et ils ne se cachent jamais dans l'ombre. Le mal doit être combattu ouvertement et vaincu à la lumière du jour, afin que tous puissent voir et être rassurés par sa destruction.



Les membres de l'ordre sont animés par la ferveur religieuse et par la dévotion au principe de justice pour tous. Le fait qu'un membre mette davantage l'accent sur l'un ou l'autre de ces idéaux est un choix individuel. La camaraderie et l'esprit de corps sont très présents dans l'ordre, et un membre est prêt à tout risquer pour sauver un autre membre ou pour mener à bien une mission importante.

L'ordre du Gantelet est une jeune organisation, et il est avide et impatient d'agir. Il ne reçoit pas d'ordres d'un gouvernement ou d'un temple, bien que les opinions des figures saintes soient grandement estimées au sein de l'ordre. Lorsque le mal menace, le gantelet frappe.

UTILISER L'ORDRE DU GANTELET

L'Ordre du Gantelet est un atout inestimable lors de l'affrontement final au Puits des Dragons. Aucune autre faction ne peut rassembler plus de paladins et de prêtres pour soigner les blessés et combattre directement les alliés diaboliques de Severin.

Les clercs, les paladins et les moines constituent la majorité de l'Ordre du Gantelet, mais tout personnage à l'esprit vertueux est le bienvenu dans les rangs de l'ordre.

ONTHARR FRUME

Paladin humain bon et droit

Idéaux : Responsabilité, bien supérieur ("Le fort doit défendre le faible, quel qu'en soit le prix.")

Traits de personnalité : Amical, colérique

Ressources promises : Des paladins et des clercs guérisseurs pour soutenir le combat contre les forces de Tiamat.

Fougueux et sociable à souhait, Ontharr est le principal délégué de l'Ordre du Gantelet. Il a toutes les raisons de soutenir le groupe (surtout si les personnages ont joué le jeu Hoard of the Dragon Queen). Cependant, le reste de l'ordre n'est pas encore convaincu. En particulier, l'ordre ne tolère pas le mal, et si les personnages sont connus pour avoir commis des actes d'une nature morale douteuse, Ontharr Frume sera assuré de refuser son soutien. Les membres de l'ordre chercheront à obtenir la preuve que le groupe est vertueux ou reçoit des conseils

divins, car ce n'est qu'avec la bénédiction de Torm et des autres dieux que Tiamat peut être vaincue.

Jout comme les bonnes actions doivent être accomplies dans la lumière pour que tout le monde puisse les voir, le mal doit être évité et combattu à chaque instant. Les membres de l'ordre peuvent être conquis par des actions héroïques et justes, mais ils se retourneront contre les personnages qui coopèrent avec le mal ou le tolèrent. L'ordre peut être influencé par des actions qui démontrent l'héroïsme et la providence divine - réunir les dragons métalliques pour combattre la couvée de Tiamat, par exemple. Tuer un orateur de wyrms servira également le parti, tandis que capturer et livrer un tel méchant à la justice l'élèvera encore plus aux yeux de l'ordre.

Le dévouement d'Ontharr Frume à la justice héroïque crée un lien fort entre lui et le paladin Sir Isteval. Cependant, Ontharr a du mal à concilier l'Isteval héroïque de la légende avec la figure diplomatique et effacée du Conseil de Waterdeep. Il ne comprend pas pourquoi Sir Isteval ne prend pas lui-même part à ce grand conflit.

L'ENCLAVE D'ÉMERAUDE

L'Enclave d'Émeraude se consacre au maintien de l'équilibre de l'ordre naturel et à la lutte contre les forces qui menacent cet équilibre. Les membres de l'enclave vivent dans la nature ou dans de petites communautés, et l'ordre n'a pratiquement aucun représentant dans les villes. Ils ne sont pas opposés à la civilisation, cependant. Ils cherchent plutôt à empêcher la civilisation et la nature sauvage de se nuire mutuellement. Ceux qui servent l'Enclave d'Émeraude sont des maîtres de la survie et de la vie sur la terre, de la navigation dans la nature, et de la lecture des signes qui indiquent l'approche du temps, le passage de créatures, et le bien-être général du monde naturel.

Le projet de Severin de libérer Tiamat des neuf enfers représente une grave menace pour l'ordre naturel. Le règne de la Reine des Dragons et l'ascension des dragons chromatiques déclenchaient une catastrophe à l'échelle du continent que l'Enclave d'Émeraude ne peut tolérer.

UTILISER L'ENCLAVE EMERAUDE

Les membres de l'Enclave d'Émeraude opèrent seuls ou en petits groupes. Ils se concentrent principalement sur les endroits où le monde naturel et la civilisation se croisent, car c'est là que l'ordre naturel est le plus facilement perturbé. Les humanoïdes comme les monstres peuvent devenir une menace pour la nature lorsqu'ils sont déséquilibrés par rapport à leur environnement ou à leur rôle dans le monde.

Chaque fois que les personnages voyagent dans la nature et surtout s'ils rencontrent des problèmes dans une région reculée - ils peuvent rencontrer des agents de l'Enclave d'Émeraude. Si les aventuriers ont besoin de quelqu'un pour les guider en toute sécurité à travers une chaîne de montagnes ou les conduire à travers une forêt sans piste et infestée de monstres, il n'y a pas de meilleur choix qu'un membre de l'ordre.



Les druides, les rôdeurs et les barbares constituent la majorité de l'Enclave d'Émeraude, mais tout personnage ayant une forte affinité avec la nature peut trouver une place dans l'ordre.

DELAAN WINTERHOUND

Rôdeur demi-elfe mâle neutre et bon.

Idéaux : L'équilibre, la vie ("Dans tout bon cœur, il y a une tache d'obscurité, et dans toute tragédie, une lueur de lumière").

Traits d'interaction : Calme

Ressources promises : Druides, Sylvanien, et lycanthropes d'alignement bon et lycanthropes d'alignement neutre .

Delaan est venu au Conseil de Waterdeep en tant que seul représentant de l'Enclave d'Émeraude. Même son compagnon habituel, un loup d'hiver nommé Loska, reste en patrouille à l'extérieur de la ville. Delaan passe la plupart de son temps à errer dans les régions sauvages du nord et, bien qu'il rende visite à des amis à Nesme une fois par an, il se tient à l'écart des grandes agglomérations. Il est clairement mal à l'aise à Waterdeep.

Il ne fait aucun doute que Tiamat doit être arrêtée, mais l'Enclave d'Émeraude veut voir le monde restauré dans l'ordre. Cela signifie parfois qu'il faut trouver un terrain d'entente dans les batailles entre le bien et le mal. Delaan est parfaitement conscient de la destruction qui accompagne les récentes activités du Culte du Dragon. Il sait que le culte doit être détruit pour avoir perturbé l'équilibre de la nature, et il sait que de nombreux dragons soutenant le culte mourront avant la fin. Mais il préfère ne pas tuer inutilement.

Delaan est d'abord discret dans son soutien au groupe. Pour gagner son respect, les aventuriers doivent reconnaître que leur combat ne consiste pas seulement à sauver la civilisation mais aussi à préserver l'ordre naturel. Il s'oppose donc à de nombreuses actions auxquelles les personnages bons ou neutres ne réfléchiraient pas à deux fois, notamment la destruction des œufs de dragons chromatiques et d'autres actes qui perturbent le cycle naturel.

Le plus vieil ami et mentor de Delaan est un puissant Sylvanien nommé Turlang, qui réside dans la Haute Forêt. Avec le soutien de Delaan, de nombreux Sylvaniens rejoindront la lutte contre Tiamat.

L'ALLIANCE DES SEIGNEURS

"L'Alliance des Seigneurs" n'est pas une métaphore. Cette organisation a été créée et est dirigée par des chefs et des nobles de tout Faerûn. Bien que le nombre de ses membres aient des objectifs contradictoires et des rivalités de longue date en dehors de l'alliance, ils s'unissent face à des événements trop importants pour qu'ils puissent les gérer seuls. Les dirigeants de Waterdeep, Silverymoon, Baldur's Gate et d'autres villes, familles et maisons de commerce de Sword Coast ne mettront peut-être jamais leurs différences de côté, mais ils peuvent s'unir lorsque la survie de tous en dépend.



L'Alliance des Seigneurs représente les intérêts les plus riches et les armées les plus puissantes de Sword Coast. L'ordre contrôle des richesses qui lui permettent d'engager des mercenaires, de s'assurer de la loyauté de princes hésitants, et peut-être même de soudoyer quelques dragons chromatiques pour qu'ils changent de camp ou rompent avec la cause de Tiamat. Sans l'aide de l'alliance contre le Culte du Dragon, la victoire de la Reine des Dragons pourrait être assurée.

UTILISER L'ALLIANCE DES SEIGNEURS

Même lorsqu'ils travaillent ensemble, les membres de l'Alliance des Seigneurs défendent toujours leurs propres intérêts. Tout le monde le sait et s'y attend - c'est un fait de traiter avec l'alliance. Cela ne signifie pas que les villes membres ne coopèrent pas et ne s'entraident pas en temps de crise. Mais si une crise réorganise la structure du pouvoir de Sword Coast, tous les acteurs concernés espèrent que le nouvel ordre leur sera favorable. Pour que quelqu'un monte, quelqu'un d'autre doit descendre.

Chaque fois qu'une campagne militaire est en cours, il est probable que l'Alliance des Seigneurs soit aux commandes. Même si ce n'est pas le cas, des représentants de l'alliance seront présents pour observer et conseiller. Si les personnages ont des problèmes juridiques, un conseiller peut leur venir en aide avec un acte de grâce.

Les combattants et les sorciers sont nombreux dans l'Alliance des Seigneurs, mais l'ordre accepte tout personnage qui se sent chez lui dans les terres civilisées. Les barbares, les rôdeurs et les druides sont rarement impliqués dans cette faction, ce qui entraîne parfois des relations tendues avec l'Enclave d'Émeraude.

AU CONSEIL

L'alliance des Seigneurs étant une confédération, l'ordre envoie sept délégués au Conseil de Waterdeep, chacun représentant effectivement sa propre faction. La diversité de leurs caractères, de leurs motivations et de leurs obligations fait qu'ils ne sont pas d'accord sur la menace actuelle qui pèse sur Faerûn. De plus, le statut de certains délégués change d'un conseil à l'autre.

Bien qu'il ne soit pas nécessaire que tous les délégués soutiennent les aventuriers, sans un minimum de soutien de la part de l'Alliance des Seigneurs, il est quasiment impossible pour le groupe de rassembler suffisamment de forces pour remporter la victoire.

LADY LAERAL SILVERHAND

Magicienne humaine bonne chaotique

Idéaux : Créativité, respect (" Nous ne pouvons pas arrêter ce que nous ne comprenons pas.")

Traits d'interaction : Calme, curieux

Ressources promises : L'armée de Waterdeep et des troupes d'appelés.

Lady Laeral est présente à partir du deuxième conseil, date à laquelle elle devient la Seigneur Manifeste de Waterdeep. Elle est l'une des sept sœurs, personnages légendaires et quasi immortels connus pour avoir été bénis par Mystra. (Certains disent même qu'elles sont les filles de la déesse.) Ses capacités de lanceur de sorts sont impressionnantes, mais elles commencent à s'émousser, et elle se concentre davantage sur le pouvoir politique que sur les arcanes ces derniers temps. Les Seigneurs Masqués de Waterdeep la choisissent comme successeur de Dagult Neverember entre la première et la deuxième session du Conseil de Waterdeep,

faisant d'elle le leader de l'Alliance des Seigneurs.

Laeral Silverhand apporte aux négociations des siècles d'expérience de direction et une réputation impressionnante. Diplomate accomplie, elle sait manier des mots qui blessent ou apaisent avec la même facilité. En tant que Seigneur Manifeste de Waterdeep, elle a une grande influence sur tous les délégués, à l'exception de Dagult Neverember, qui pense qu'elle a manigancé sa destitution du poste de Seigneur Manifeste .

Le principal souci de Laeral est de maintenir toutes les parties à la table des négociations, et de s'assurer que des actions concrètes résultent des discussions de chaque conseil. Cependant, elle hésite à engager des troupes dans la bataille. N'ignorant pas les horreurs de la guerre, elle est parfaitement consciente que les pays représentés par l'Alliance des Seigneurs ont besoin de leurs soldats pour protéger leur propre peuple. Ce n'est que lorsqu'elle est convaincue que le Culte du Dragon est susceptible de réussir à invoquer Tiamat qu'elle change d'avis. Cependant, elle ne confie le commandement aux aventuriers que si leurs actes sur le terrain et à la table des négociations l'ont impressionnée.

Si les aventuriers font pencher Laeral de leur côté, elle parle en bien du groupe entre les sessions du conseil. Avoir le soutien du chef de l'Alliance des Seigneurs augmente la stature du groupe aux yeux de toutes les autres factions, ce qui lui confère des bonus supplémentaires. Voir "Chapitre 9 : Conseil de Waterdeep" et la fiche de score du Conseil (annexe B) pour plus d'informations.

LORD DAGULT NEVEREMBER

humain loyal neutre et combattant

Idéaux : Modération, responsabilité ("Les roturiers ont besoin de dirigeants forts pour les protéger -et pour faire ce qui doit être fait même si c'est désagréable.")

Traits d'interaction : Honnêteté

Ressources promises : Des troupes d'appelés de Neverwinter, et mercenaires du monde entier.

Lord Neverember possède de nombreux titres et porte plusieurs couronnes. Pendant le premier conseil, il est le Seigneur Manifeste de Waterdeep, le Seigneur Protecteur de Neverwinter et le chef de l'Alliance des Seigneurs. Il a l'allure d'un personnage au titre aussi impressionnant : grand et large d'épaules, avec une barbe épaisse, une crinière de cheveux sauvages et des manières énergiques. Rarement vu sans sa main autour d'un verre d'alcool fort, il est un maître de la manipulation et se comporte comme un roi.

Fort et décisif, Dagult agit toujours pour le bien de ses sujets et de son royaume - et ce faisant, il a constamment accru son propre pouvoir et sa richesse. Malheureusement pour lui, les Seigneurs masqués de Waterdeep ont récemment choisi de le remplacer en tant que Seigneur Manifeste. Laeral Silverhand, sa successeure, revendique son titre lors de la deuxième réunion du conseil .

Dagult exige l'ordre et récompense la discipline, mais il est pragmatique et guidé par les résultats avant tout. Il sait que rien ne se fait sans effort, et qu'il faut faire des sacrifices quand c'est nécessaire. Infatigable dans ses actions, il ne s'arrête jamais avant d'avoir atteint ses objectifs. Il utilise tous les moyens à sa disposition, pourvu que ces moyens soient légalement justifiables, même si cette justification doit être "redécouverte" à partir de lois oubliées ou ignorées depuis longtemps.

Lors de la première réunion du conseil, les ressources du seigneur Dagult ont été dispersées entre les investissements massifs qu'il a faits pour reconstruire Neverwinter et pour maintenir sa domination à Waterdeep. Il soutient fermement les membres de l'Alliance des Seigneurs qui mettent leurs ressources en commun, car il craint qu'aucun de ses investissements ne puisse survivre à la catastrophe à venir sans aide. Cela change au deuxième conseil. Bien que la perte de Waterdeep lui permette de consolider sa force, Dagult en veut à Laeral d'avoir pris sa place. Il évite cependant de laisser ses sentiments obscurcir son jugement, bien décidé à montrer qu'il est un leader plus approprié en soutenant les aventuriers et en prenant un rôle de leader ferme au sein du conseil.

AMBASSADEUR CONNERAD BRAWNANVIL

Nains des Montagnes Homme loyal bon combattants

Idéaux : Honneur, respect ("Une hache solide, une main forte pour la tenir, et un combat franc sont tout ce dont nous, les nains, avons besoin pour mettre fin à ce petit problème").

Traits de personnalité : Colérique, méfiant

Ressources promises : Soldats nains et armes forgées par les nains, armements et armes de siège.

Fils de Banak Brawnanzil et ancien roi de Mithra ! Hall, Connerad a fait le long voyage de Mithra ! Hall pour agir en tant que délégué de l'Alliance des Seigneurs pour les nains du Nord, y compris la Citadelle Adbar et la Citadelle Felbarr.

Même si Connerad déteste les dragons, les diables et les cultistes, il est aussi têtu qu'une mule pour engager des troupes ailleurs que dans sa région natale. Les royaumes nains du Nord ont perdu beaucoup de monde ces dernières années, et les nains qui restent luttent pour conserver les anciennes terres qu'ils n'ont que récemment reconquises. Il ne connaît les aventuriers que de réputation, et désire une preuve tangible qu'ils ont le courage et l'esprit pour diriger des soldats et des nains avant de s'engager sérieusement. Comme Ontharr Frume de l'Ordre du Gantelet, Connerad réagit bien aux démonstrations audacieuses d'héroïsme. Cependant, il est personnellement et profondément insulté par tout affront fait aux nains ou toute intrusion des aventuriers dans les affaires naines. Ses réactions aux exploits des aventuriers déterminent son vote au quatrième conseil.

MARSHAL ULDER RAVENGARD

Humain loyal neutre et combattant

Idéaux : Responsabilité, gloire ("On me fait confiance pour protéger des milliers de vies, et je ne trahirai pas cette confiance, quels que soient mes désirs personnels").

Traits d'interaction : Honnêteté

Ressources promises : Guerriers du Poing flamboyant et conseillers experts pour former les troupes d'appelés.

Ulder Ravengard est le chef des Poings Enflammés, la puissance militaire de Baldur's Gate. Il possède le plus grand sens martial de tous les membres du conseil (et probablement de toute l'Alliance des Seigneurs). Il peut également rassembler plus de soldats que n'importe quel autre délégué, et il n'hésite pas à le dire. Sa place est à la tête du conseil de guerre et au front de la bataille - mais il ne prendra cette place que si le parti se montre digne de sa confiance.

Ravengard est un guerrier sévère voué à la discipline et aux résultats. Ayant gravi les échelons du Poing Enflammé

par la puissance de sa lame et la finesse de son esprit, il manque parfois de sophistication et de tact, mais il possède un engagement inébranlable envers la loi. Plus à l'aise avec les soldats qu'avec les aventuriers, Ravengard a l'habitude de donner des ordres et de se faire obéir sans poser de questions.

Bien que Baldur's Gate se remette encore des ravages causés par la résurrection au sein de la cité de Bhaal, dieu du meurtre, la métropole reste l'une des villes les plus peuplées, riches et puissantes de Faerûn. Ravengard reconnaît son devoir de protéger la ville par-dessus tout, et les réserves affaiblies du Poing Flamboyant sont désespérément nécessaires pour la reconstruction et le maintien de l'ordre. Cependant, il aimerait voir le Poing Enflammé jouer un rôle de premier plan dans la lutte contre le Culte du Dragon, ne serait-ce que pour donner aux défenseurs de Baldur's Gate une stature digne de la plus grande cité de Faerûn. Cette opportunité de gloire rend Ravengard réceptive aux ouvertures des aventuriers, tant que leurs plans et décisions promettent stabilité et discipline.

LE ROI MELANDRACH

Elfe sauvage, homme neutre, combattant/druide.

Idéaux : Equilibre, nation ("Nous, les elfes, étions autrefois la plus grande civilisation de Faerûn, et mon peuple est l'héritier de cette histoire. Je ne gaspillerai pas notre force déclinante.")

Traits d'interaction : Calme, arrogant

Ressources promises : Chevaliers elfes Eldritch

Le roi de la Misty Forest est le délégué des elfes de la Misty Forest et de la haute forêt. Alors que ses fils Alagarthas et Neronvain se sont toujours lancés tête baissée dans leurs propres activités, Melandrach est plus prudent. Il dirige les elfes de la Misty Forest depuis avant que la plupart de leurs congénères n'abandonnent leurs terres dans la Retraite. Malgré les années de discussion et de méditation qui l'ont précédé, Melandrach a considéré que la Retraite était une décision irréfléchie, et il est naturellement hésitant à s'engager dans une action soudaine.

Lors des réunions du conseil, Melandrach plaide constamment en faveur de la prudence et d'un complément d'informations, et rien de ce que disent les aventuriers ne semble faire de différence. Cela change lorsqu'il est révélé que son fils perdu, Neronvain, est devenu le chuchoteur de dragon vert du culte.

TAERN "THUNDERSPELLS" HORNBLADE

Magicien humain bon et loyal

Idéaux : Logique, bien de tous ("Des risques calculés sont nécessaires pour gagner cette guerre, et personne n'en sortira probablement indemne").

Traits d'interaction : Pondéré, curieux

Ressources promises : L'armée de Silverymoon (les Chevaliers d'argent) et les troupes d'appelés d'Argentmoon.

Taern Hornblade a vécu une vie anormalement longue en consommant des potions de longévité. Le magicien a dirigé Silverymoon pendant de nombreuses années en tant que haut magicien, mais a finalement cédé le contrôle à Methrammar, chef de l'armée de la ville et fils de son plus célèbre souverain, Alustriel. Bien que Methrammar reste le chef de Silverymoon et un membre de l'Alliance des Seigneurs, il est trop direct et trop sérieux pour réussir en

tant que diplomate. C'est pourquoi Taern a été envoyé au Conseil de Waterdeep à sa place.

Silverymoon a une grande armée et de nombreux magiciens qui seraient d'une grande aide dans la bataille à venir, mais Taern n'a pas vécu aussi longtemps en étant téméraire. Il est l'un des délégués les plus prudents, sachant que les grandes protections de Silverymoon ont déjà résisté aux dragons. Craignant que l'engagement de soldats dans l'effort contre le culte du dragon ne laisse la ville affaiblie, Taern a besoin de savoir que le parti protégera toutes les troupes qu'il prête à la coalition. Il cherche donc à rassembler autant d'informations que possible sur les aventuriers et les autres alliés potentiels.

SIRISTEVAL

Paladin humain bon et loyal

Idéaux : Tradition, honneur ("Contre Tiamat, soit nous sommes unis, soit nous tombons seuls. Qui se tiendra aux côtés de Cormyr ?")

Traits d'interaction : Honorable, sage, austère

Ressources promises : La puissance de Cormyr, y compris les chevaliers du dragon pourpre et les magiciens de guerre.

Sir Isteval est un ancien aventurier et un chevalier du Dragon Pourpre de Cormyr. Bien qu'il ne soit pas membre de l'Alliance des Seigneurs, il est présent au Conseil de Waterdeep en tant que représentant nominal de l'Alliance pour Daggerford. Cependant, cette petite colonie ne peut contribuer que très peu à l'effort pour vaincre le Culte du Dragon, et en vérité, Isteval a été recruté par Cormyr pour avoir un aperçu de ce qui semble être une guerre qui se prépare à sa frontière occidentale.

Isteval a trop de respect pour les autres délégués pour leur cacher cette information, et il assure aux personnes présentes que ses loyautés envers Daggerford, Cormyr, l'Alliance des Seigneurs et toutes les personnes de bonne volonté ne sont pas incompatibles. Cette approche franche provoque néanmoins un tollé parmi les autres délégués, et les aventuriers doivent faire en sorte qu'Isteval ne soit pas exclu des réunions du conseil.

Isteval a trop de respect pour les autres délégués pour leur cacher cette information, et il assure aux personnes présentes que ses loyautés envers Daggerford, Cormyr, l'Alliance des Seigneurs et toutes les personnes de bonne volonté ne sont pas incompatibles. Cette approche franche provoque néanmoins un tollé parmi les autres délégués, et les aventuriers doivent faire en sorte qu'Isteval ne soit pas exclu des réunions du conseil.

Isteval croit que les héros sont l'étincelle qui peut allumer les flammes de la droiture chez les autres et la lumière qui chasse les ténèbres du mal. En voyant cette étincelle dans les aventuriers, le paladin est l'un des plus fervents défenseurs du groupe au Conseil de Waterdeep, à condition qu'il suive une voie fondée sur des principes.

Sir Isteval a beaucoup en commun avec Ontharr Frume de l'Ordre du Gantelet. Les deux sont des alliés potentiels dans tous les domaines, ce qui inquiète certains des autres membres de l'Alliance des Seigneurs.

LE ZHENTARIM

Les Zhentarim, également connus sous le nom de Réseau Noir, une vague association de marchands, de mercenaires et de malfaiteurs. Les gens ordinaires connaissent les Zhentarim comme les personnes à qui s'adresser lorsqu'on a besoin des meilleurs gardes ou mercenaires que l'argent peut acheter. Et si la cargaison est louche ou si la cause pour laquelle vous vous battez est douteuse ou même injuste, les Zhentarim n'y voient aucun inconvénient.



L'affiliation aux Zhentarim peut être profitable aux mercenaires, voleurs et escrocs de tout genre. Il est plausible que les aventuriers de votre campagne deviennent membres de l'organisation - mais comme la plupart des habitants de Faerûn, ils ne connaîtront pas toute l'étendue des opérations et des objectifs des Zhentarim.

Inconnu de tous, sauf d'un petit nombre, le cœur des Zhentarim est une tribu de chefs maléfiques et parfois monstrueux qui cherchent à étendre la portée du Réseau Noir, trempé de sang, à chaque assassinat, marché noir et transaction illégale qui se produit à Faerûn. Les connexions criminelles de l'ordre s'infiltrent dans toutes les grandes villes et guildes de voleurs des Terres du Cœur occidentales et de Sword Coast. Partout où la monnaie d'une ville est désastreusement minée par la contrefaçon, où une entreprise en plein essor fait la pluie et le beau temps face à ses concurrents existants, et où une lutte politique tourne à l'intimidation généralisée, il y a fort à parier que les Zhentarim sont impliqués.

Cependant, s'engager dans la corruption généralisée et vouloir voir Tiamat s'élever sont deux choses différentes. Les Zhentarim ne se font aucune illusion sur ce que le retour de la Reine des Dragons signifierait pour leurs plans. Désireux de diriger secrètement le monde depuis l'ombre, les dirigeants du Réseau Noir n'ont aucune envie de devenir des agents et des coursiers pour un dieu insignifiant et ses acolytes dragons. Ce point de vue fait des Zhentarim un ajout intéressant aux alliés possibles des personnages. Dans des circonstances normales, les Ménestrels, l'Alliance des Seigneurs, l'Ordre du Gauntlet et l'Enclave d'Émeraude éviteraient tout lien avec le Réseau Noir, voire arrêteraient ses émissaires.. Cependant, la crise créée par le Culte du Dragon est sans précédent. Toutes les ressources qui peuvent être rassemblées seront nécessaires dans l'épreuve de force finale contre le culte, et le réseau d'espions, d'assassins et d'armées mercenaires des Zhentarim ne peut être ignoré.

Même si le sort du monde et l'avenir des Zhentarim sont en jeu, l'ordre exige d'être payé pour ses services - et là où les besoins et les risques sont les plus grands, la rémunération est censée l'être tout autant. Cette attitude mercenaire ne convient pas à l'Alliance des Seigneurs, qui est le seul groupe ayant les ressources nécessaires pour payer le prix du Réseau Noir. Les héros peuvent tenter d'influencer l'opinion des autres factions et avoir une chance d'acheter l'allégeance des Zhentarim dans la suite du chapitre 15.

En fin de compte, l'enjeu est trop important pour que l'on se contente d'attendre, et les Zhentarim s'engagent contre la secte, que leur prix soit payé ou non. Cependant, si les autres factions veulent avoir leur mot à dire sur la façon dont les Zhentarim entrent en guerre contre le culte, il leur en coûtera. Si les Zhentarim se battent seuls, ils frappent quand et comment ils le veulent.

Au moins une mission du Réseau Noir est exécutée indépendamment du paiement. Sans que personne ne le sache en dehors des Zhentarim, un de leurs agents a infiltré le culte et s'est suffisamment approché de Varram, le chuchoteur de dragon, pour lui dérober le masque du Dragon Blanc. Ce vol déclenche une série d'événements qui culminent dans la partie du chapitre "Mort aux chuchoteur de dragon" consacrée à Varram.

UTILISER LES ZHENTARIM

Les agents du Réseau Noir sont des PNJ utiles que vous pouvez introduire aux moments opportuns de l'aventure. Les personnages qui ont joué à Hoard of the Dragon Queen ont déjà rencontré un membre du Réseau Noir - la femme gnome Jamna Gleamsilver. Si les personnages ont besoin d'informations ou de matériel qu'ils ne peuvent pas obtenir autrement, chercher ou être approché par un agent Zhentarim est un moyen facile pour vous de les fournir.

L'agent typique du Réseau Noir est un aventurier très compétent et sans scrupules. Certains Zhentarim ont des compagnons serpents ailés qui transportent des messages sur des parchemins en volant, permettant aux agents de rester en contact les uns avec les autres.

Bien que les Zhentarim dans leur ensemble s'opposent aux plans du culte, tout le monde ne partage pas ce point de vue au sein du Réseau Noir. Un certain nombre d'agents Zhentarim pensent que la victoire du culte est inévitable, et qu'en s'opposant au culte, les Zhentarim risquent de tout perdre. Si les événements se déroulent trop facilement pour les héros, vous pouvez introduire quelques agents du Réseau Noir qui viendront perturber les plans des personnages au pire moment possible.

RIAN NIGHTSHADE

Guerrier Tieffelin, femme, maléfique et loyal

Idéaux : Logique, cupidité ("Je suis certain que nous pouvons arriver à un accord qui plaira à toutes les parties. Mais si ce n'est pas le cas, nous avons d'autres moyens de régler la question.")

Traits d'interaction : Poli, commercial, impitoyable
Ressources Engagé : Assassins et mercenaires

Rian est un membre des Zhentarim et l'envoyée du Réseau Noir lors du troisième Conseil de Waterdeep. Elle est assise à la table en tant que conseillère spéciale de Lord Neverember, et son affiliation avec les Zhentarim ne sera pas mentionnée. Cependant, ni elle ni Lord Neverember n'essaieront de nier ou de dissimuler cette affiliation si les personnages se demandent pourquoi Rian est présente.

Le Réseau Noir soutient tous les plans qui augmentent la probabilité de vaincre le culte. Toutes les alliances sont bonnes, ainsi que tous les résultats qui augmentent les ressources stratégiques du conseil. Rian n'a pas d'intérêt particulier pour la moralité, et les actes sombres n'ont aucun impact sur son attitude envers le parti. Elle désapprove cependant le fait de

prendre des chuchoteurs de dragon vivants, car elle craint le pouvoir de ces personnages dangereux et s'interroge sur les chances de succès des tentatives de les transformer ou de les interroger. Elle préfère une exécution discrète, l'interrogation du cadavre avec des rituels appropriés, et la destruction du corps pour empêcher la résurrection.

Le réseau noir ne s'engage pas jusqu'au conseil final où les promesses sont faites. Si le groupe a gagné le respect des Zhentarim, ils fournissent leurs services pour un coût nominal. Cependant, une telle action éloigne presque certainement la plupart des autres factions des aventuriers. Contrairement aux autres factions, la loyauté des Zhentarim peut être achetée indépendamment de leur respect pour les aventurier, si le groupe peut négocier des conditions pour être payé par les autres factions.

LES DRAGONS METALLIQUES

Les valeureux dragons de Faerûn entendent l'appel du Draakhorn et savent ce qu'il présage. Le sort du monde étant en jeu, les valeureux dragons vont agir pour s'opposer au retour de Tiamat. Cependant, il reste à voir s'ils le feront de manière coordonnée avec les factions humanoïdes de Sword Coast, ou s'ils agiront seuls, sans se soucier du sort des races inférieures.

UTILISER DES DRAGONS METALLIQUES

Les dragons métalliques attaqueront les cultistes au Puits des Dragons, mais ils sont beaucoup plus efficaces si leurs attaques sont coordonnées dans le cadre d'un plan de bataille global. De plus, s'ils peuvent être amenés à rejoindre l'alliance représentée par le Conseil de Waterdeep, ils peuvent aider à défendre les territoires humanoïdes contre les raids dévastateurs du culte. Ce point est traité plus en détail au chapitre 14.

LES GÉANTS

Bien que de nombreux géants se soient ralliés au Culte du Dragon, la plupart se souviennent avec amertume et haine des anciennes guerres entre dragons et géants. Les récits de querelles, de saignées et de morts alimentent la haine des géants envers les dragons, mais les races géantes sont leurs propres maîtres. En tant que telles, elles ne coopèrent pas facilement avec les petites races. Même lorsque de bons géants voient la nécessité et la sagesse d'unir leurs forces à celles de personnes moins importantes, ils résistent souvent à l'idée par fierté, jusqu'à ce que quelqu'un ou quelque chose puisse imposer leur respect.

UTILISER LES GEANTS

Engager les géants dans une alliance contre le Culte du Dragon peut être géré par des PNJ (très probablement par des membres des Ménestrels ou de l'Enclave d'Émeraude). Si les personnages ont terminé Hoard of the Dragon Queen en possession du château de Skyreach, proposer de le rendre aux géants (soit en arrière-plan, soit dans un chapitre de voyage secondaire de votre propre création) est sûr de garantir leur soutien aux factions contre le culte du dragon. La présence de géants lors de l'affrontement final sera un énorme avantage pour les forces qui luttent contre le culte.

LA TYRANNIE DES DRAGONS

HOARD OF THE DRAGON QUEEN™



BY STEVE WINTER AND ALEXANDER WINTER



CHAPITRE 1 : GREENEST EN FLAMMES

LA VILLE DE GREENEST A ÉTÉ FONDÉE par la halfling Dharva Petitcœur, une roublarde qui se considérait comme la reine des Arpents verts. Elle est décédée sans avoir jamais atteint ce niveau d'éminence, mais sa ville est devenue une communauté prospère. Son succès n'est pas surprenant,

puis que Greenest pas surprenant, puisque Greenest est la seule ville de quelque taille à cheval sur le sentier de l'Ulsoon, la route la plus directe entre les villes de l'est de la Côte des Dragons, Cormyr et Sembia et la Route de la Côte qui court vers le sud jusqu'aux grandes villes d'Arnn, Tethyr et Calimshan. Les caravanes commerciales qui passent par Greenest apportent de l'or aux marchands et aux artisans de la ville, et le gouverneur Nighthill dirige la ville à la demande des habitants.

Les aventuriers peuvent être sur la route d'une ville à l'autre ou rentrer chez eux après un voyage. Ils peuvent aussi accompagner un marchand ou un riche voyageur en tant que gardes du corps. De nombreux aventuriers de Faerûn ont eu leur premier contact avec le voyage et l'aventure en tant que gardes de caravane.

Vous pouvez adapter la Tyrannie des Dragons à différentes régions des Royaumes ou à un cadre différent avec un peu plus de préparation de votre part. Changez les noms et les lieux pour les adapter à votre campagne.

ACCROCHE DE PERSONNAGE

Pour lier plus étroitement les histoires des personnages à la campagne de la Tyrannie des Dragons, voir l'annexe A.

L'APPROCHE

En approchant de Greenest, les aventuriers constatent qu'un dragon bleu et ses alliés du Culte du Dragon attaquent la ville. Les cultistes cherchent à collecter un trésor qu'ils espèrent offrir à Tiamat à son arrivée dans le monde. Le culte a rassemblé une forte force pour ce raid en réunissant des bandits, des kobolds, des mercenaires et d'autres types de mercenaires dans une petite armée. Un moine nommé Leosin Erlanthar était également en ville. Grâce à des recherches assidues et à des entretiens menés lors de ses voyages entre Berdusk et Candlekeep, Leosin a acquis la conviction que le culte est engagé dans une grande opération, mais il ne sait pas encore de quoi il s'agit. Leosin profite du raid pour s'infiltrer dans la secte afin d'en apprendre davantage sur ses plans. Il est cependant découvert et capturé, et a besoin de l'aide des aventuriers pour échapper à sa détention.

Les aventuriers peuvent participer à plusieurs rencontres pendant que les cultistes et les kobolds se déchaînent dans Greenest.

DEPUIS PLUSIEURS JOURS, VOUS VOYAGEZ SUR UNE ROUTE QUI SERPENTE PARESSEUSEMENT À TRAVERS LES PRAIRIES ONDULÉES DES GREENFIELDS. LE COUCHER DU SOLEIL APPROCHE LORSQUE VOUS ATTEIGNEZ LE SOMMET D'UNE COLLINE ET APERCEVEZ LA VILLE DE GREENEST À QUELQUES MILES DE LÀ. MAIS AU LIEU DE LA VILLE AGRÉABLE ET ACCUEILLANTE À LAQUELLE VOUS VOUS ATTENDIEZ, VOUS VOYEZ DES COLONNES DE FUMÉE NOIRE S'ÉLEVANT DE BÂTIMENTS EN FEU, DES SILHOUETTES DE PERSONNES COURANT QUI NE SONT GUÈRE PLUS QUE DES POINTS À CETTE DISTANCE, ET UNE FORME SOMBRE ET AILÉE QUI TOURNE À BASSE ALTITUDE AU-DESSUS DU DONJON QUI S'ÉLÈVE AU-DESSUS DU CENTRE DE LA VILLE. GREENEST EST ATTAQUÉE PAR UN DRAGON !

La chronologie des événements qui suivent dépend de vous et de vos aventuriers. Vous pouvez leur présenter autant de rencontres que vous le souhaitez, dans n'importe quel ordre. La seule exception est "Rechercher le donjon", qui doit être la première rencontre après l'entrée des personnages dans Greenest.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Le soleil s'est couché lorsque les personnages atteignent la périphérie de la ville (la zone indiquée sur la carte Greenest).

Lumière. Des bâtiments en feu et une demi-lune éclairent faiblement la ville. L'intérieur du donjon est très éclairé.

Des incendies. Les cultistes ont essayé de mettre le feu aux bâtiments en traversant la ville, mais le chaume n'est pas aussi inflammable qu'il n'y paraît. Lorsque les personnages arrivent, la plupart des flammes proviennent des meules de foin et des granges, et non des maisons ou des magasins.

Le ruisseau. Le ruisseau qui passe devant Greenest est peu profond (rarement plus d'un mètre) avec un fond de gravier, de sorte que les personnages peuvent s'y déplacer sans difficulté. Lorsque les berges sont claires, il est facile d'entrer ou de sortir du ruisseau. Les broussailles près du cours d'eau sont denses, et les berges sont abruptes là où les broussailles poussent. Les personnages ne peuvent se déplacer que de 5 pieds par tour à travers les broussailles.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Les personnages les plus importants de Greenest sont les suivants :

LE GOUVERNEUR NIGHTHILL

L'homme qui dirige Greenest est Tarbow Nighthill, un homme humain de soixante ans. Si les personnages demandent qui est le responsable, ils sont dirigés vers Nighthill. Il fait les cent pas au sommet du parapet du donjon lorsque le ciel est dégagé, ou à l'intérieur du donjon si le dragon attaque. Si les personnages ne cherchent pas le gouverneur lorsqu'ils atteignent le donjon, c'est lui qui les trouvera. Dans tous les cas, Nighthill les accueille et les conduit sur le parapet. De là, ils ont la meilleure vue sur Greenest.

Le côté droit du visage et la tête de Nighthill sont bandés, son bras droit est suspendu dans une écharpe et sa tunique bleu clair est tachée de son propre sang. Il a reçu ces blessures au début de l'attaque et n'a pas pris le temps de prodiguer plus que des premiers soins superficiels.

CAPITAINES ESCOBERT LE ROUGE

Escobert est un nain de Bouclier avec des cheveux noués, emmêlés et d'un rouge vif. En tant que maître du donjon, Escobert est chargé de sa défense et est la meilleure

LE TRÉSOR VOLÉ

LES CULTISTES ET LEURS LAQUAIS KOBOLDS SONT EN TRAIN DE PILLER GREENEST ET DE RÉCUPÉRER LE BUTIN POUR LE RAMENER À LEUR CAMP (VOIR CHAPITRE 2). TOUT GROUPE DE MARAUDEURS QUE LE GROUPE RENCONTRE A 50 % DE CHANCES D'AVOIR EN SA POSSESSION UN TRÉSOR VOLÉ. JETEZ UN D6 ET MULTIPLIEZ LE RÉSULTAT PAR 10 POUR DÉTERMINER LA VALEUR TOTALE DES OBJETS VOLÉS, EN PIÈCES D'OR (PO)

source d'information sur le tunnel et le port de sortie (voir "Le vieux tunnel" et "Le port de sortie" ci-dessous). Il porte un énorme trousseau de clés en fer et en laiton pour les nombreuses serrures du donjon.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Les rues de Greenest sont envahies par des forces composées de **cultistes** et d'**acolytes** accompagnés d'alliés monstrueux : **kobolds** avec **drake embusquer** (voir annexe D) et **lézards géants**. Ces pillards traversent la ville sans crainte, pillant au passage. En voyageant à travers le village assiégué, les personnages peuvent rencontrer des pillards et des habitants de la ville. Utilisez ces lignes directrices pour déterminer si les personnages font une rencontre.

Si les aventuriers se mettent à couvert et se faufilent pour éviter les rencontres, demandez à chaque personnage de tenter un test DD 10 de Dexterity (Discréction). Pour deux tests individuels qui échouent, les aventuriers font une rencontre sur le chemin de leur destination. Jetez un d8 sur la table des rencontres du chapitre 1 pour déterminer chaque rencontre. Si les aventuriers utilisent le ruisseau pour se couvrir pendant la majeure partie du trajet, ils ont l'avantage sur leurs tests de Dextérité.

Si les personnages n'utilisent pas la couverture et la furtivité pour éviter les rencontres, jetez un d8 pour chaque 100 pieds qu'ils parcourent en ville. Si le jet est de 4 ou moins, ils n'ont pas attiré l'attention avec ce déplacement. Si le résultat est de 5 ou plus, ils rencontrent quelque chose ; jetez à nouveau un d8 et consultez la table des rencontres du chapitre 1 pour voir ce que les personnages rencontrent.

CHAPITRE 1 RENCONTRES d8 RENCONTRE

1	6 KOBOLDS
2	3 KOBOLDS ET 1 DRAKE EMBUSQUER (VOIR ANNEXE D) 6
3	CULTISTE
4	4 CULTISTE ET 1 GARDE
5	2 CULTISTE ET 1 ACOLYTE*
6	3 GARDE ET 1 ACOLYTE*
7	1D6 CITADINS POURCHASSÉS PAR DES PILLARDS (JETEZ UN 1D6 POUR DÉTERMINER LE GROUPE DE PILLARDS))
8	1D6 CITADINS SE CACHE

* Les acolytes ont l'ordre de préparer le sanctuaire

La plupart des cultistes, des gardes et des acolytes sont humains. Vous pouvez inclure quelques nains, demi-elfes, demi-orques ou halflings sans modifier les statistiques du jeu.

RECHERCHER LE DONJON

Les aventuriers ont des rencontres aléatoires avec des pilleurs lorsqu'ils entrent dans Greenest, mais cette rencontre devrait être la première quête du chapitre. Elle commence lorsqu'une famille humaine terrifiée (père, mère et trois jeunes enfants) se précipite sur leur chemin, poursuivie par sept **kobolds**.

SANS PRÉVENIR, CINQ HUMAINS SURGISSENT D'ENTRE DEUX BÂTIMENTS SUR VOTRE GAUCHE. UN HOMME BOITEUX ET TROIS JEUNES ENFANTS TRAVERSENT LA RUE EN COURANT VERS DES ZONES PLUS SOMBRES, ET UNE FEMME PORTANT UN BOUCLIER ROND ET UNE LANCE BRISÉE SE RETOURNE ET FAIT FACE À LA DIRECTION D'OÙ ILS VIENNENT. HUIT KOBOLDS SORTENT DE LA RUELLE SUR LES TALONS DE LA FAMILLE ET SE DÉPLOIENT AUTOUR DE LA FEMME, QUI SEMBLE DÉTERMINÉE À RETARDER LES CRÉATURES AUSSI LONGTEMPS QUE POSSIBLE.

La femme est Linan Swift, et son mari est Cuth. Linan est une **roturière** mais avec 8 points de vie. Son attaque à la lance a un effet de +2 pour toucher pour des dégâts perçants de 1d6. Son mari n'a plus que 2 points de vie suite à un combat précédent. Les enfants se déplacent à la vitesse de 20. Ils peuvent être portés, mais un aventurier portant un enfant a un désavantage aux jets d'attaque et ne peut pas manier une arme à deux mains.

Si les aventuriers n'interviennent pas, les kobolds considèrent que les aventuriers sont des cultistes et les ignorent. En imaginant que les aventuriers interviennent et sauvent la famille, Linan explique qu'ils doivent se rendre au donjon (zone 1) ; c'est le seul endroit sûr de Greenest. Les pillards n'ont pas mis en place un cordon efficace autour du donjon, il est donc encore possible de passer par la porte principale, mais pas pour longtemps.

Pour atteindre le donjon, les aventuriers doivent passer trois groupes de pillards. Un groupe est composé de 1d6 **kobolds** et de 1d4 **cultistes**. Si le groupe contient six kobolds, l'un d'eux est un **kobold ailé**.

Les personnages peuvent combattre ces ennemis, se faufiler pour les éviter, battre en retraite pour les éviter complètement, ou essayer quelque chose d'intelligent comme le bluff. S'ils se battent, le combat se déroule normalement. Lorsque les ennemis doivent faire un test pour remarquer le fait de se faufiler ou de bluffer, faites un test avec un avantage pour le groupe.

Chaque fois que le groupe se retire d'un groupe ennemi, il rencontre 1d6 citadins de plus qui se dirigent vers le donjon. Pour chaque groupe de quatre citadins qui les suivent, le groupe doit franchir un groupe ennemi de plus pour atteindre le donjon.

Chaque fois que le groupe se retire d'un groupe ennemi, il rencontre 1d6 citadins de plus qui se dirigent vers le donjon. Pour chaque groupe de quatre citadins qui les suivent, le groupe doit franchir un groupe ennemi de plus pour atteindre le donjon.

RECOMPENSES

En plus de gagner des points d'expérience (XP) pour les pillards combattus sur le chemin du donjon, les aventuriers gagnent un bonus de 50 XP par personnage non joueur (PNJ) ramené vivant dans le donjon. Répartissez ce bonus équitablement entre les membres du groupe. Alternativement, si vous utilisez la règle d'expérience des étapes, les aventuriers atteignent le 2e niveau une fois arrivés au donjon.

MISSIONS

Les événements dans Greenest sont divisés en missions. Les missions n'impliquent pas nécessairement des combats, mais la plupart le font.

Les personnages atteignent la ville au couche du soleil, soit vers 21 heures. Le soleil se lève à nouveau à 6 heures le lendemain matin, mais les derniers pillards sont partis à 4 heures.

Pour des raisons de chronométrage, supposez que chaque mission dure une heure. Le temps de l'heure qui n'est pas consacré à combattre ou à se faufiler dans la ville est utilisé pour s'occuper de l'équipement, panser les blessures mineures,

surveiller les murs du donjon, informer Nighthill de la situation et autres tâches banales. Si les personnages prennent un court repos, ils ne peuvent entreprendre aucune autre mission pendant cette heure.

Si les aventuriers ont besoin de conseils, le gouverneur Nighthill peut donner aux aventuriers un rapide briefing sur la situation tactique. Les pillards ont isolé le donjon de la ville avec des groupes de gardes qui l'encerclent, mais ils n'ont pas organisé d'attaque. Nighthill pense que les pillards n'ont pas l'intention d'attaquer le donjon ; ils ne semblent intéressés que par le butin. Le vrai danger est pour la ville et pour les habitants qui ne sont pas parvenus à entrer dans le donjon avant qu'il ne soit isolé. Nighthill souhaite que les aventuriers se glissent dans la ville pour aider ceux qui ont été isolés ou pour attaquer les pillards. Un groupe furtif peut sortir du donjon et y revenir sans attirer l'attention des pillards.

LE VIEUX TUNNEL

Un tunnel étroit va de la cave sous le donjon jusqu'à la rive du ruisseau (zone 2). Le tunnel est assez large pour permettre aux guerriers de le traverser en file indienne. Dans le donjon, le tunnel est scellé par une porte verrouillée en fer, et la sortie du ruisseau est couverte d'une grille en fer verrouillée qui ressemble à une sortie d'égout. La principale fonction du tunnel était de servir de moyen secret de collecte de l'eau du ruisseau pendant un siège, mais il peut aussi servir de porte de sortie. Comme le donjon n'a jamais été assiégié, le vieux tunnel n'a jamais été utilisé. Des barils et des caisses sont empilés devant la porte. Les clés des serrures sont sur l'anneau qu'Escobert garde toujours sur lui.

A un moment donné, Escobert recommande le tunnel comme un moyen de faire entrer les habitants dans le donjon sans avoir à affronter les assaillants qui surveillent les portes.

SERRURES

Les aventuriers peuvent dégager la porte de la cave au prix de quelques minutes de travail. La serrure est rigide mais s'ouvre avec la clé ; sans la clé, l'aventurier peut ouvrir la serrure avec un test de Dextérité DD 10 réussi et un kit d'outils de voleur. Le tunnel désaffecté est étouffé par des toiles mais reste clair. A quelques pieds de l'extrémité du ruisseau se trouve un nid de deux **nuée de rats**. Les rats attaquent lorsqu'ils sont dérangés, et les survivants s'enfuient lorsque la moitié d'entre eux meurent.

Des années d'exposition et de négligence ont corrodé la serrure de la grille de sortie. Même avec la clé, il faut réussir un test de Dextérité DD 10 pour ouvrir la serrure. Sans la clé, le test passe à 20. Si le jet est raté de 5 ou plus, la clé ou les outils des voleurs se cassent dans la serrure de sorte que le déverrouillage devient impossible. Dans ce cas, seul un test de Force DD 15 réussi peut forcer l'ouverture de la grille.

ENEMIES

Un groupe de cultistes fouille les berges du ruisseau à la recherche de villageois cachés lorsque les aventuriers sortent du tunnel. Si les aventuriers ouvrent la serrure avec la clé ou avec des outils de voleur, le premier à sortir remarque les pillards qui s'approchent sans être repéré en retour ; les aventuriers peuvent rester hors de vue dans le tunnel ou essayer de tendre une embuscade aux pillards après leur passage. Si le test échoue, les pillards repèrent l'aventurier ; lancez l'initiative et procédez au combat. Si la grille a dû être ouverte par un test de Force, les pillards entendent le bruit et se mettent à l'abri ; ils attendent que les personnages sortent du tunnel, puis gagnent un round de surprise.

Le groupe des pillards est composé de deux **cultistes** et de six **kobolds**. Si des cultistes sont encore en vie au début du quatrième round du combat, l'un d'entre eux court chercher de l'aide. Dix minutes plus tard, deux **cultistes**, dix **kobolds** et un **drake embusquer** (voir annexe D) arrivent pour garder le tunnel.

RECOMPENSES

Accordez de l'XP standard pour les ennemis vaincus. En dehors de cela, la principale récompense de cette mission est le tunnel lui-même. Tant qu'il reste secret, les personnages peuvent l'utiliser pour entrer et sortir du donjon en toute sécurité. Chaque fois qu'ils utilisent la sortie du tunnel, jetez un d6. Sur un 1, les pillards voient et attaquent les aventuriers (utilisez la table des rencontres du chapitre 1). Sur un 2, ils sont vus mais ne sont pas attaqués. A la place, les pillards tendent une embuscade et attaquent la prochaine fois que les aventuriers retournent à la sortie du tunnel.

LA POTERNE

Le donjon dispose d'une poterne le long du mur ouest pour contrer les ennemis qui amènent un bâlier contre les portes. Pendant la nuit, alors que les aventuriers sont dans le donjon, des pillards s'approchent de la vieille porte, la forcent et s'y engouffrent. Escobert les découvre et court dans la cour pour sonner l'alarme avant les intrus.

Il y a suffisamment de défenseurs pour faire face à la menace immédiate que représentent les pillards en liberté dans le donjon, puisqu'il s'agit plus d'un sondage qui a dégénéré que d'un assaut à grande échelle. Escobert est surtout préoccupé par la fermeture de la poterne, et il cherche les aventuriers pour cette tâche.

Pour sécuriser la poterne, les aventuriers doivent affronter deux groupes d'ennemis. Le premier combat se déroule contre trois **acolytes**, trois **kobolds** et un **drake embusquer** (voir annexe D), la salle de préparation de 10 pieds par 20 pieds qui garde la poterne étant destinée exactement à ce type de contre-attaque. Après s'être emparés de la salle, les aventuriers découvrent que la porte est très endommagée. La réparation la plus rapide est d'effectuer cinq lancers de sort de réparation (ce qui prend 5 minutes). Si aucun des aventuriers ne peut le faire, un PNJ du donjon connaît le sort. Quelqu'un doit le trouver et le ramener dans la salle de préparation.

Avant que la porte puisse être réparée, un deuxième groupe de pillards composé de deux **gardes**, trois **cultistes** et trois **kobolds** attaque. Ces ennemis peuvent venir de l'extérieur du donjon, ou il peut s'agir d'un groupe d'infiltres qui tente de se frayer un chemin vers l'extérieur. Si les aventuriers barricadent la porte avec des barils ou d'autres objets lourds en attendant les réparations, ils peuvent repousser les attaquants jusqu'à ce que les réparations soient terminées et éviter complètement ce combat.

RECOMPENSES

Accorder de l'XP standard pour les ennemis vaincus.

ATTAQUE DE DRAGON

Le **dragon bleu adulte** Lennithon a accompagné ce raid mais n'est pas un participant enthousiaste. Sa principale contribution a été sa Présence terrifiante, mais celle-ci devient moins efficace à mesure que la nuit avance et que les défenseurs surmontent leur peur. Peu avant minuit, le dragon lance un dernier assaut contre le donjon. Frulam Mondath ordonne l'attaque, sachant que les aventuriers se trouvent dans le donjon à ce moment-là. Lennithon ne considère pas qu'il s'agit de son combat,

et il n'a pas envie de se mêler aux aventuriers pour le bénéfice d'un autre.

Pendant cette attaque, Lennithon survole le donjon et utilise son arme à souffle sans s'approcher à moins de 25 pieds du parapet. Les défenseurs sur les murs ont maîtrisé leur peur de la Présence terrifiante du dragon lors des attaques précédentes. Il y a vingt défenseurs PNJ sur les murs au début de la mission, et d'autres peuvent arriver entre les attaques pour prendre la place de ceux qui tombent. Le dragon ne vise pas les aventuriers au début, et chaque attaque de souffle qui n'est pas dirigée vers eux tue 1d4 défenseurs PNJ et en blesse 1d6 de plus. Les aventuriers qui se retrouvent coincés dans la zone font des jets de sauvegarde normaux et subissent des dégâts standard. Les attaques des PNJ sont inefficaces contre Lennithon. Gardez à l'esprit que l'arme à souffle du dragon peut tuer un personnage de niveau 1, aussi assurez-vous de démontrer son pouvoir destructeur aux aventuriers avant de le retourner contre le groupe.

Après chaque attaque, Lennithon s'éloigne en volant jusqu'à ce que son arme respiratoire se recharge, puis il se lance dans une nouvelle attaque. Il répète ce schéma jusqu'à ce qu'il ait subi 24 dégâts ou plus, ou un seul succès critique. Après cela, Lennithon s'en va pour de bon.

RÉCOMPENSES

Les aventuriers gagnent 50 XP chacun pour avoir chassé Lennithon, mais cette récompense est réduite à 25 XP si 10 défenseurs ou plus ont été tués pendant l'attaque. Pour leur rôle dans la chasse au dragon, les personnages reçoivent quatre potions de guérison du gouverneur Nighthill, reconnaissant.

PRISONNIERS

Le gouverneur Nighthill aimerait interroger certains des pillards.

"JE DONNERAIS TOUT POUR SAVOIR CE QU'ON AFFRONTÉ, ET POURQUOI. POUR CELA, IL NOUS FAUT DES PRISONNIERS. UN COMMANDANT, MÊME DE BAS RANG, C'EST LE MEILLEUR."

Si les aventuriers n'ont pas encore rencontré de chefs de culte, Nighthill les emmène sur le parapet et leur indique ce dont il est question. C'est le moment idéal pour tout le monde d'apercevoir **Frulam Mondath** (voir annexe D) dans ses robes violettes, accompagnée d'une douzaine de gardes. Même le gouverneur met en garde les aventuriers contre le fait de s'attaquer à une force aussi redoutable, surtout lorsqu'un fonctionnaire de rang inférieur peut répondre à ses questions.

Il est hors de question de quitter le donjon par la porte principale - trop de pillards la surveillent. Les autres options sont d'attendre qu'un nuage couvre la lune avant de descendre des cordes jetées sur le mur arrière du donjon, ou d'utiliser le vieux tunnel qui sort dans le lit du ruisseau.

Cette mission peut être combinée avec une autre mission, comme sauver le moulin ou secourir les villageois du temple de Chaunta. Tout ce que les personnages doivent faire est de ramener au donjon un cultiste ou un initié du Culte du Dragon vivant. Ou les personnages peuvent aller dans la ville pour en chasser un spécifiquement.



Les prisonniers ramenés au donjon sont interrogés par le gouverneur Nighthill et quelques-uns de ses gardes choisis. Les aventuriers peuvent participer s'ils le souhaitent.

- Les kobolds capturés sont terrifiés ; ils disent tout ce qu'ils pensent que le questionneur veut entendre. Ils savent qu'ils travaillent pour le Culte du Dragon et pour la "dame dragon" (Rezmir), et qu'ils veulent récupérer des butins.
- Les mercenaires ou bandits capturés parlent librement ; ils n'ont aucune loyauté particulière envers le Culte du Dragon. Ils révèlent qu'ils ont fait des raids dans les villages autour de Greenfields pour du butin, et qu'ils ont entendu des rumeurs dans le campement à propos d'œufs de dragon.
- Les cultistes et les initiés sont les plus hermétiques. Il faut réussir un test de Charisme DD 10 (Intimidation) ou DD 12 de Charisme (Persuasion) est nécessaire pour que les cultistes révèlent qu'ils sont membres du Culte du Dragon et qu'ils collectent du butin "pour le grand trésor qui inaugurera le règne de la Reine des Dragons". Ils savent que le culte possède un lot d'œufs de dragon sous haute surveillance dans une grotte du camp.

RECOMPENSES

Si les aventuriers capturent un prisonnier, ils reçoivent chacun 25 XP. Pour obtenir cette récompense, le prisonnier doit être amené au gouverneur. Interroger le prisonnier indépendamment et apporter les informations au gouverneur ne compte pas. Les personnages reçoivent également de l'XP standard pour tous les monstres qu'ils battent en cours de route.

SAUVER LE MOULIN

Depuis le parapet du donjon, quelqu'un repère un groupe de pillards qui tente de mettre le feu au moulin de la ville (zone 4). Le gouverneur Nighthill s'approche rapidement des aventuriers.

"LES GARDES ONT REPÉRÉ UNE NOUVELLE MENACE. DES PILLARDS ESSAIENT DE METTRE LE FEU AU MOULIN DE LA VILLE. SI LE MOULIN BRÛLE, NOUS PERDRONS NOTRE STOCK DE FARINE ET NOUS NE POURRONS PLUS EN MOUDRE PENDANT DES MOIS. J'ESSAIE DE RASSEMBLER ASSEZ DE DÉFENSEURS DU DONJON POUR LE DÉFENDRE JUSQU'À LA FIN DE LA NUIT, MAIS CELA PRENDRA DU TEMPS. VOUS NOUS RENDRIEZ UN GRAND SERVICE SI VOUS POUVIEZ VOUS RENDRE RAPIDEMENT AU MOULIN ET CHASSER LES PILLARDS AVANT QU'ILS N'Y METTENT LE FEU. VOUS DEVREZ LE DÉFENDRE JUSQU'À CE QUE NOTRE FORCE ARRIVE POUR PRENDRE LE RELAIS, MAIS ELLE NE DEVRAIT PAS AVOIR PLUS DE QUINZE MINUTES DE RETARD SUR VOUS."

Le moulin est à environ 500 pieds du donjon. La distance est doublée si les aventuriers utilisent le tunnel secret et suivent le ruisseau pour rester cachés.

Jetez un d6 sur la table des rencontres du chapitre 1 pour déterminer la force des raiders qui tentent de mettre le feu au moulin. Les kobolds qui se trouvent dans cette force s'enfuient dès que deux pillards ou plus sont tués. Si les personnages observent le moulin pendant une minute ou plus avant d'attaquer, permettez-leur de tenter des tests de Sagesse (perspicacité) ou de Charisme (Représentation) DD 15.

En cas de succès, l'aventurier se rend compte que les pillards font une simulation d'incendie, mais c'est pour la forme. Quelques feux brûlent autour du bâtiment, mais ils peuvent être éteints facilement.

Cette action de brûler le moulin est une ruse. Mondath a été informée que les aventuriers aident la ville, et elle veut les attirer dans une embuscade. D'autres pillards - un **cultiste** et un **garde** par personnage - se cachent à l'intérieur du moulin, attendant que les aventuriers se montrent.

Le moulin est une simple grange rectangulaire, d'environ 40 pieds de long et 20 pieds de large, avec un bureau extérieur attenant. Le long côté du bâtiment, à l'opposé du cours d'eau, est équipé de portes de grange et d'une porte à deux battants, et les deux murs courts ont des fenêtres. Toutes ces ouvertures sont fermées, mais aucune n'est verrouillée ou barrée. À l'intérieur, le rez-de-chaussée est dominé par une énorme meule en pierre entraînée par une roue à eau dans le ruisseau. Le moulin fonctionnait jusqu'à une heure tardive lorsque le pillage a commencé et les meuniers ont fui sans débrayer la roue, si bien qu'elle tourne encore bruyamment. La moitié supérieure de la grange est un grenier où la farine moulue est stockée. On peut accéder au grenier par des escaliers en bois le long du mur est ou en utilisant les cordes et les poulies qui permettent de hisser et de descendre les sacs de farine par de grandes ouvertures dans le plancher du grenier.

Les embusqués attendent dans le grenier que les héros entrent dans le moulin. Lorsque les héros sont à l'intérieur, les gardes lancent une volée de lances depuis le haut, puis sautent en bas pour se battre au corps à corps. Les embusqués ont de bonnes chances de gagner un round de surprise pour leur volée de lances ; il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour les remarquer avant l'attaque. Les personnages qui scrutent le grenier à la recherche d'ennemis cachés en entrant dans le moulin ont un avantage sur ce test.

Dix minutes après la fin du deuxième combat, une douzaine de défenseurs ensanglantés mais en bonne santé arrivent du donjon avec l'ordre de relever les aventuriers et de défendre le moulin. Ils disent aux personnages de retourner tranquillement au donjon tandis qu'ils restent au moulin.

RECOMPENSES

Accordez l'XP standard pour les ennemis vaincus. Si les personnages ont compris qu'ils se dirigeaient vers un piège, donnez à chacun un bonus d'XP de 50. S'ils n'ont pas déduit qu'il s'agissait d'un piège mais ont repéré les embusqués à temps pour éviter un round surprise, donnez à chaque personnage un bonus d'XP de 25.

SANCTUAIRE

Des dizaines d'habitants se sont barricadés à l'intérieur du temple de Chauntea (zone 3), qui est encerclé par les pillards. Les assaillants ont essayé de mettre le feu à la solide structure, mais sans grand succès. Ils ont maintenant déployé un bâlier improvisé. Ce n'est qu'une question de temps, peut-être de minutes, avant que les portes principales du temple ne s'effondrent sous l'assaut, laissant les personnes à l'intérieur sans défense.

Le temple est un grand bâtiment de forme carrée, fait de pierres des champs et coiffé d'un toit en ardoise. Il est plus haut que la plupart des autres bâtiments de la ville. À l'intérieur, l'autel occupe le centre du temple, avec d'autres zones de culte disposées autour de lui.

ENNEMIS

Les forces à l'extérieur du temple sont divisées en trois groupes .

L'un (A) frappe les portes de devant, un autre (B) tourne autour du temple en une foule hurlante, et le troisième (C) entasse de lapaille brûlante contre une porte arrière. Tous ces groupes ensemble submergeraient des aventuriers de niveau 1, mais les aventuriers peuvent élaborer un plan qui leur permettra d'entrer dans le temple en s'occupant d'un seul groupe.

Le groupe A est composé d'une **griffe-dragon** (voir annexe D), de deux **cultistes** et de six **kobolds**. Les cultistes s'occupent du bâlier tandis que les kobolds montent la garde au cas où la milice de la ville monterait une contre-attaque. La griffe-dragon est en charge. Les gardes kobolds sont en alerte, mais ils sont distraits lorsque le groupe B passe devant le temple.

Le groupe B est composé de trois **cultistes**, de dix **kobolds** et de deux **drakes embusquer** (voir l'annexe D) formant une foule qui s'étend sur 50 pieds. Cette parade de kobolds bondissants et tourbillonnants effectue un circuit autour du temple toutes les huit minutes environ (deux minutes par côté).

Le groupe C est composé de quatre **cultistes** et de quatre **kobolds** regroupés autour de la porte arrière du temple. Leur petit feu ne produit que peu de flammes, créant à la place de gigantesques nuages de fumée épaisse qui engloutissent l'arrière du temple et recouvrent les 30 pieds de sol environnants. Tout ce qui se trouve dans la fumée est légèrement obscurci, et les objets ou créatures qui sont vus à travers plus de 15 pieds de fumée sont fortement assombris. Les aventuriers peuvent s'approcher furtivement de ces pillards et gagner un round de surprise contre eux, à condition d'éviter le groupe B dans le processus.

ORGANISER UN SAUVETAGE

La meilleure chance pour les héros de sauver les habitants est de maîtriser le groupe C et de prendre le contrôle de la porte arrière. Dans le temple, ils peuvent organiser une distraction pour garder les groupes A et B occupés à l'avant pendant que les citoyens de Greenest se glissent par l'arrière et courrent vers le donjon ou le vieux tunnel - si les aventurier Ce n'est qu'une possibilité ; des aventuriers intelligents peuvent trouver d'autres solutions.

Cependant, les habitants du temple sont au bord de la panique et n'accepteront pas d'ordres d'étrangers, à moins que quelqu'un ne réussisse un test de Charisme (Persuasion) DD 15. Sinon, les aventuriers doivent localiser le prêtre de Chauntea, Eadyan Falconmoon, un demi-elfe à la tête équilibrée. Il est facile à repérer, étant la seule personne calme qu'ils trouvent dans le temple, et il est ravi de les voir. Il regarde les personnages pour trouver un plan.

Pour créer un sentiment de pression, donnez 30 points de vie aux portes d'entrée et laissez chaque coup de bâlier infliger 1d6 de dégâts contondants. Lorsque les portes atteignent 20 points de vie, elles présentent des fissures suffisamment larges pour qu'on puisse voir à travers. À 10 points de vie, les portes s'affaissent dans leurs charnières. À 5, elles peuvent s'effondrer au prochain impact. C'est vous qui décidez de la fréquence à laquelle vous jetez le dé ! Un jet toutes les 15-20 secondes est un bon objectif pour un groupe moyen. Soyez flexible, évaluez le niveau de tension des joueurs, et ne laissez personne se relâcher.

Si les portes s'ouvrent avant que le temple ne soit évacué, cette scène se transforme en une méchante mêlée contre le groupe A. Les kobolds de ce groupe préfèrent attaquer des villageois désarmés plutôt que des aventuriers mortels. Chaque kobold tue automatiquement un villageois à chaque tour, à moins que

des aventuriers n'attaquent les kobolds, ne les séparent de leurs victimes ou n'interviennent d'une autre manière. Si les habitants ont déjà évacué le temple par la porte arrière, ou si ce processus est déjà bien avancé avant que les portes avant ne se séparent sous l'effet du bâlier, alors les personnages peuvent effectuer un repli combatif par le temple. Une fois que tout le monde est dans la fumée à l'extérieur, ils peuvent fermer et bloquer la porte arrière, puis sprinter vers le donjon ou le tunnel dans la rive du ruisseau avec suffisamment d'avance pour s'enfuir en toute sécurité.

RECOMPENSES

Sauver des gens du temple rapporte à chaque aventurier 100 XP en plus des points pour avoir tué des monstres. Si plus de dix villageois sont morts pendant le sauvetage, réduisez cette récompense à 50 XP.

CHAMPION DEMI-DRAGON

Avant le départ de tous les pillards, leur champion défie le meilleur guerrier de la ville.

DANS L'OBSCURITÉ, UNE CRÉATURE S'AVANCE DANS LA FAIBLE LUMIÈRE DES FEUX MOURANTS AUTOUR DU DONJON. BIEN QU'ELLE AIT GROSSIÈREMENT LA FORME D'UN HUMAIN, ELLE MESURE AU MOINS 7 PIEDS DE HAUT, SA PEAU EST RECOUVERTE D'ÉCAILLES BLEUES, SES DOIGTS PORTENT DES GRIFFES ACÉRÉES, ET SON VISAGE A LE MUSEAU ET LES YEUX REPTILIENS D'UN DRAGON. LA CRÉATURE S'ARRÈTE À ENVIRON QUATRE-VINGTS PIEDS DE LA PORTE PRINCIPALE DU DONJON ET SCRUTE LES MURS. UNE LIGNE DE KOBOLDS SE DÉPLOIE DERRIÈRE ELLE. AVEC LEURS LANCES, ILS POUSSENT QUATRE PRISONNIERS HUMAINS DANS LA FAIBLE LUMIÈRE. VOUS POUVEZ DISTINGUER UNE FEMME, UN ADOLESCENT DANS UNE TUNIQUE ENSANGLANTÉE, ET DEUX ENFANTS. PUIS LA CRÉATURE À MOITIÉ DRAGON A HÉLÉ LE DONJON.

"DÉFENSEURS DE GREENEST" ! CETTE NUIT A ÉTÉ UN SUCCÈS, ET JE ME SENS GÉNÉREUX. VOYEZ-VOUS CES QUATRE PRISONNIERS PITTOYABLES ET INUTILES ? NOUS N'AVONS PAS BESOIN D'EUX, ALORS JE VAIS VOUS LES ÉCHANGER. ENVOYEZ VOTRE MEILLEUR GUERRIER POUR ME COMBATTRE, ET VOUS POURREZ AVOIR CES QUATRE-LÀ EN ÉCHANGE."

L'orateur est **Langdedrosa Cyanwrath** (voir annexe D pour les statistiques), un dragon à moitié bleu qui sert le Culte du Dragon. Cyanwrath dispose d'une troupe personnelle de seize **kobolds**. Un aventurier qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) ou d'Intelligence (Nature) DD 15 reconnaît la créature comme un demi-dragon.

L'un des défenseurs du donjon, le sergent Markguth, reconnaît les prisonniers comme étant sa sœur et ses enfants, et il est prêt à se précipiter dans la bataille avec le demi-dragon. Escobert le Rouge et quelques autres défenseurs le retiennent pendant que Nighthill s'approche des aventuriers.

"MES AMIS, VOUS AVEZ DÉMONTRÉ VOS PROUesses TOUT AU LONG DE CETTE NUIT EFFRAYANTE. JE RÉALISE QUE C'EST UN TERRIBLE FARDEAU À VOUS DEMANDER DE PORTER, MAIS N'IMPORTE LEQUEL D'ENTRE VOUS A UNE MEILLEURE CHANCE DE VAINCRE CETTE HORREUR QUE MA MILICE."

Si aucun aventurier ne se manifeste, Nighthill est déçu mais dit qu'il comprend, et que leur refus ne diminue en rien ce qu'ils ont fait jusqu'à présent. Dans ce cas, le frère de la femme sort pour affronter le demi-dragon. Il s'agit d'un **garde humain**. Choisissez l'un des joueurs pour contrôler le sergent Markguth pour ce combat ou racontez simplement son résultat.

Cyanwrath est heureux de voir un champion s'avancer. Il accepte les conditions suivantes pour le combat : les trois enfants seront libérés immédiatement, mais ses kobolds continueront à monter la garde auprès de la femme, et ils la tueront si quelqu'un interfère dans le combat - par exemple, si les archers du donjon lui tirent dessus. Quel que soit le vainqueur, la femme sera libérée à la fin du combat, et le vainqueur sera le dernier debout.

Le gouverneur Nighthill retient ses troupes dans le donjon pendant le combat. Les aventuriers peuvent sortir s'ils le souhaitent, mais le demi-dragon insiste pour qu'ils gardent leurs distances et restent entre lui et le donjon. Si les aventuriers tentent de l'encercler ou de se mettre en position pour une embuscade, il les prévient que ses kobolds n'hésiteront pas à tuer les otages s'ils voient des signes de traîtrise. Le demi-dragon est maléfique, mais il a un profond sens de l'honneur en ce qui concerne le combat à un contre un. Il n'a pas l'intention de faire de manigances, et il ne permettra pas à ses kobolds d'en faire.

Cyanwrath est le vainqueur probable de ce match, qu'il combatte le sergent Markguth ou un aventurier. Lorsque son adversaire tombe, il frappe une fois de plus ; le dernier coup tue Markguth ou inflige un échec au jet de mort à un personnage. Si Cyanwrath perd le combat, les kobolds sautent immédiatement pour protéger son corps et l'emporter. (Si par malchance Cyanwrath est tué ou capturé, sa place dans la couveuse de dragon (chapitre 3) est prise par un autre demi-dragon. Le combat terminé, les derniers pillards se retirent en masse de la ville dans l'obscurité, marchant vers le sud-est.

RECOMPENSES

Si un aventurier relève le défi et combat Cyanwrath, chaque membre du groupe gagne 50 XP. Sinon, les aventuriers ne reçoivent rien pour cette rencontre. Une équipe de guérisseurs équipés de kits de guérison et de bonus de +4 aux tests de Sagesse (Médecine) s'occupe de l'aventurier blessé ou mourant, et le gouverneur Nighthill offre avec gratitude deux potions de soins au personnage blessé. Si les personnages font quelque chose qui coûte la vie d'un otage, le gouverneur Nighthill est furieux contre eux et ne leur offre plus aucune aide.

DEVELOPPEMENTS

Il est supposé que lorsque les aventuriers voient pour la première fois le combat à Greenest, ils se précipitent pour le défendre. S'ils ne le font pas, et qu'ils voyagent avec d'autres, alors les PNJ avec lesquels ils voyagent suggèrent qu'une attaque immédiate pourrait renverser le cours des choses ou au moins sauver de nombreuses vies. Si les personnages restent assis pendant ce combat, ils voient environ la moitié des attaquants partir vers minuit, le reste se retirant en petits groupes au cours des heures suivantes. Lorsque le soleil se lève, même une inspection rapide montre que plus de la moitié des bâtiments sont lourdement endommagés et qu'une grande partie des richesses de la ville ont été emportées. Des centaines de blessés s'entassent dans le donjon ou sont trouvés cachés dans les caves, mais la plupart d'entre eux survivront.



CHAPITRE 2 : CAMP DES PILLARDS

D

ANS LA CHALEUREUSE LUMIÈRE DU JOUR, LE GOUVERNEUR Nighthill et d'autres dirigeants veulent savoir qui est derrière l'attaque de Greenest et pourquoi la ville était une cible. Les pillards se sont retirés vers le sud-est, et leur piste est facile à repérer. Un petit groupe furtif pourrait suivre la piste jusqu'au camp des pillards et recueillir des informations.

Le gouverneur Nighthill approche les aventuriers avec une proposition : S'ils localisent le camp des pillards et obtiennent certaines informations, il propose de les payer 250 PO chacun. Il veut savoir où se trouve le camp, combien de pillards s'y trouvent, qui sont leurs chefs, ce qui motive ces attaques et où ils prévoient de frapper ensuite. Si les personnages retrouvent des objets de valeur qui ont été volés dans la ville, il aimerait qu'ils lui soient rendus, mais il fait de son mieux pour organiser une récompense provenant de ce qui reste du trésor de la ville. Cependant, la récupération d'un trésor est un objectif secondaire par rapport aux autres objectifs qu'il évoque.

Tout le matériel ou les fournitures dont les personnages ont besoin pour le voyage sont fournis par la ville. Alors que les personnages se préparent à partir pour cette mission (ou à quitter la ville s'ils refusent la mission), un moine blessé s'approche.

UN JEUNE HOMME S'APPROCHE DE VOUS, BOITANT

LOURDEMENT SUR SA JAMBE GAUCHE BANDÉE. " J'AI ENTENDU DIRE QUE VOUS AVIEZ L'INTENTION DE SUIVRE LES PILLARDS ET DE VOIR OÙ ILS SONT PARTIS. JE NE DEMANDERAI PAS MIEUX QUE DE VENIR AVEC VOUS, MAIS DANS CET ÉTAT, JE VOUS RALENTIRAISS. AU MILIEU DE TOUTE CETTE TRAGÉDIE, IL N'Y A AUCUNE RAISON POUR QUE VOUS AYEZ ENTENDU PARLER DU SORT DE MON MAÎTRE, LEOSIN ERLANTHAR, MAIS IL EST IMPORTANT QUE VOUS LE SACHEZ. C'EST UN MOINE DE BERDUSK. IL A DISPARU LA NUIT DERNIÈRE, APRÈS QUE NOUS AYONS LIVRÉ UNE BATAILLE PARTICULIÈREMENT SAUVAGE CONTRE DES PILLARDS. QUELQUES PERSONNES ET MOI AVONS RÉUSSI À NOUS FRAYER UN CHEMIN JUSQU'AU DONJON, DE JUSTESSE. LEOSIN NE S'EN EST PAS SORTI DU TOUT. NOUS SOMMES RETOURNÉS CE MATIN POUR LE CHERCHER, MAIS TOUT CE QUE NOUS AVONS TROUVÉ, C'EST SON BÂTON CASSÉ ET CE COLLIER QU'IL A TOUJOURS PORTÉ."

Le nom du moine est Nesim Waladra. Après avoir fait les présentations, il poursuit :

"LEOSIN A ENQUETÉ SUR CES PILLARDS PENDANT DES MOIS. JE CRAINS QU'IL AIT TENTÉ D'INFILTRER LEUR GROUPE LORSQU'ILS SE SONT RETIRÉS, OU PIRE, QU'IL AIT ÉTÉ CAPTURÉ ET EMMENÉ COMME PRISONNIER. PERSONNE NE COMPREND MIEUX CES BANDITS QUE LUI, ET SES CONNAISSANCES SERONT PRÉCIEUSES CONTRE EUX. QUAND VOUS TROUVEREZ LEUR CAMP, CHERCHEZ LE MOINDRE SIGNE DE LA PRÉSENCE DE LÉOSINE. UN DE MES FRÈRES EST DÉJÀ PARTI À BERDUSK POUR RAMENER DE L'AIDE, MAIS IL FAUDRA PLUSIEURS JOURS AVANT QUE L'AIDE N'ARRIVE. TOUT CE QUE VOUS POURREZ FAIRE D'ICI LÀ SERA UN DON DU CIEL."

Nesim répond aux questions des personnages du mieux qu'il peut, mais il les incite également à agir rapidement. Les moines rentraient à Berdusk depuis la grande bibliothèque de Candlekeep, où Leosin consultait les bibliothécaires et recherchait d'anciens écrits sur le folklore des dragons. Les cultes de dragon représentent son principal intérêt.

Le bâton cassé n'a rien de spécial. Le collier est un tour de cou en cuir tressé avec un motif de dragon argenté gravé dans le cuir. Les extrémités sont déchirées, comme s'il avait été brutalement arraché.

TRAQUER LES PILLARDS

Le chemin des pillards est facile à suivre à travers les prairies ondulées de Greenfields. Une large bande d'herbe est piétinée, mais il est impossible de déterminer précisément le nombre de pillards. Le chemin ne fait que confirmer ce que les aventuriers savent déjà : ils étaient nombreux, et c'était un mélange d'humains, de kobolds et de reptiles dressés. Une information peut être obtenue en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15 : de nombreuses empreintes de pas des bêtes sont plus profondes lors de la fuite que lors de la marche d'approche. Elles ont été alourdies par du butin lors du voyage de retour, mais laissent les aventuriers arriver à cette conclusion par eux-mêmes. Il n'est pas possible de dire, à partir du désordre des empreintes, si des empreintes spécifiques sont celles de prisonniers.

RANGS DU CULTE DU DRAGON

LE CULTE DU DRAGON A UN PROCESSUS DE RECRUTEMENT ACTIF, ACCEPTANT LES INITIÉS DÈS LEUR PLUS JEUNE ÂGE. UN INITIÉ (UTILISEZ LE BLOC DE STATISTIQUES DES CULTISTES) S'ENTRAÎNE PENDANT DES MOIS OU DES ANNÉES AVANT D'OBTENIR UN QUELCONQUE RANG AU SEIN DE L'ORGANISATION, ET DE NOMBREUX STAGIAIRES NE SURVIVENT PAS AUX TESTS. UN INITIÉ QUI RÉUSSIT LES TESTS DOIT CHOISIR UNE AFFINITÉ AVEC UNE COULEUR PARTICULIÈRE DE DRAGON : NOIR, BLEU, VERT, ROUGE OU BLANC. IL OU ELLE EST ALORS ACCUEILLI(E) DANS LES RANGS EN TANT QUE GRIFFE-DRAGON.

LES RANGS SUPÉRIEURS DU CULTE, DANS L'ORDRE CROISSANT, SONT GRIFFE-DRAGON, AILE-DRAGON, CROC-DRAGON, ÂME-DRAGON, ET CHUCHOTEUR DE DRAGON. IL N'Y A QUE CINQ CHUCHOTEURS DE DRAGON, UN PAR COULEUR DE DRAGON CHROMATIQUE. LES CHUCHOTEURS DE DRAGON ACTUELS SONT SEVERIN (ROUGE), GALVAN (BLEU), NERONVAIN (VERT), REZMIR (NOIR), ET VARRAM (BLANC).

LA PLUPART DES OPÉRATIONS DU CULTE SONT SUPERVISÉES PAR DES CHEFS LOCAUX APPELÉS PORTEURS DE POURPRE EN RAISON DES ROBES DE CÉRÉMONIE QU'ILS PORTENT. TOUS LES WYRMSPEAKERS SONT DES PORTEURS DE POURPRE, TOUT COMME LES CULTISTES DE RANG INFÉRIEUR NOMMÉS PAR LES CHUCHOTEURS DE DRAGON POUR PRÉSIDER LES ENCLAVES DU CULTE.

La piste mène vers le sud sur environ 12 miles dans une région plus accidentée où des plateaux rocheux aux parois abruptes remplacent les collines ondulantes. La terre entre les plateaux est en grande partie plate, interrompue seulement par des affleurements et des ruisseaux vagabonds dans des ravins aux parois abruptes. Les plateaux s'élèvent de 50 à 100 pieds au-dessus de leur environnement et sont difficiles à gravir, sauf aux endroits où les chutes de pierres et les éboulements ont créé des rampes naturelles. Les flancs effrités des plateaux sont parsemés de grottes et de champs de blocs rocheux.

Les personnages peuvent faire deux rencontres au cours de ce voyage. La première est avec un groupe de pillards qui se sont égarés derrière le groupe principal. Ils sont désorganisés et hargneux, et devraient être des proies faciles pour des aventuriers vigilants. Le second groupe est une arrière-garde organisée qui surveille spécifiquement les poursuivants de la ville. Ils représentent une menace bien plus grave.

RETARDATEIRES

Les aventuriers aperçoivent la fumée du feu de camp de ce groupe à plusieurs miles de distance, car les retardataires se sont arrêtés pour faire rôtir quelques poules de prairie pour le repas. Ils ont cherché à s'abriter dans un endroit bas entre les collines environnantes, où de grands rochers ont été lancés pour former un amas de pierres. En réalité, les environs n'offrent aucune protection et facilitent la tâche des ennemis qui veulent s'approcher furtivement du site.

En observant pendant quelques minutes, les personnages peuvent s'apercevoir qu'il y a quatre **cultistes humains** et huit **kobolds** dans le groupe. Les kobolds et les humains se méfient les uns des autres, et bien que les cultistes agissent comme s'ils étaient les chefs, leur chef n'est rien de plus qu'une brute inefficace. Les armes des humains sont empilées contre un rocher, hors de portée. Les kobolds ont leurs armes à la ceinture.

Si le groupe est laissé seul, les kobolds prennent leur part du repas à moitié cuit et s'éloignent d'une cinquantaine de pieds pour manger, tandis que les humains continuent de se chamailler sur la façon de cuire une poule et sur l'inutilité des kobolds comme alliés.

Si les personnages choisissent de contourner ce groupe, un détour peut leur permettre de le contourner sans difficulté. Ils pourraient rencontrer à nouveau ces traînards sur le chemin du retour vers Greenest.

Si les aventuriers attaquent, alors à moins qu'ils ne trahissent volontairement leur présence (en hélant le camp, par exemple), ils gagnent un round de surprise. Les humains passent leurs premiers tours à récupérer leurs armes et boucliers. Les kobolds jettent leur nourriture et se dispersent, puis se regroupent et contre-attaquent au quatrième tour, en utilisant leurs frondes autant que possible. Ils ne restent sur place et ne combattent que tant que leurs alliés humains se battent encore. Dès que les humains sont tous vaincus, les kobolds restants s'enfuient dans les collines et on ne les revoit plus.

RECOMPENSES

Accordez de l'XP standard pour les ennemis vaincus, y compris les kobolds qui se sont enfuis. Si des cultistes sont interrogés, ils refusent de parler à moins que quelqu'un ne réussisse un test de Charisme (Intimidation) DD 15. Ils savent que c'est une pratique courante pour un groupe de pillards de laisser derrière eux une arrière-garde. Ils ne savent pas quelle sera la force de cette arrière-garde, mais ils s'attendent à ce qu'elle soit située à environ un kilomètre devant eux, là où le chemin passe entre des falaises rocheuses. Ils peuvent également décrire le camp des pillards et son emplacement, et ils savent que des prisonniers ont été capturés dans la ville, mais ils ne savent pas combien ni s'ils incluent un moine demi-elfe.

Ils savent que le raid était destiné au pillage, car on leur a dit de chercher spécifiquement de l'or, des pierres précieuses et d'autres objets de valeur et on leur a interdit de faire du pillage pour eux-mêmes. Les cultistes savent qu'ils préparent "la grande récolte pour honorer la reine dragon".

Les kobolds capturés parlent librement, mais la plupart de ce qu'ils disent sont des mensonges. Ce n'est pas parce qu'ils essaient d'induire leurs ennemis en erreur, mais parce qu'ils sont prêts à dire n'importe quoi, même le plus absurde, si cela peut leur permettre de gagner leur liberté.

Les cultistes ont 28 pa entre eux, en plus de leurs armes bon marché. Les kobolds, qui ont pillé malgré leurs ordres, ont un sac contenant des chandeliers en étain, quelques plats de service en argent, et quelques sculptures religieuses de Chauntea prises dans un mausolée domestique.

ARRIÈRE-GARDE

Si les aventuriers apprennent l'emplacement du camp et le site probable de l'arrière-garde par les traînards, ils peuvent utiliser cette information pour contourner complètement cette rencontre. En fait, ce serait la chose la plus intelligente à faire, à la fois parce que cela évite un combat éprouvant et parce que si l'arrière-garde est anéantie, les dirigeants du culte se demanderont pourquoi elle n'a jamais fait de rapport. Le meilleur résultat pour les aventuriers est que l'avant-poste envoie un rapport au bon moment avec un "tout est en ordre".

L'arrière-garde se compose d'un **vétéran**, de six **cultistes** et de deux **acolytes**. Le vétéran et les cultistes ont des lances pour le combat à distance et en mêlée. Ils sont positionnés dans une zone où le sentier serpente dans un espace entre deux falaises. Les embusqueurs sont cachés dans les rochers, à 12 ou 15 pieds du sol. Les aventuriers peuvent détecter l'embuscade, avec des chances qui dépendent de ce qu'ils savent et de la façon dont ils approchent la zone.

- Si des traînards ont décris aux personnages le lieu probable de l'embuscade, il est possible de le reconnaître à 200 yards de distance en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD10.
- Si les traînards ont mentionné l'arrière-garde mais n'ont pas décris l'endroit, celui-ci est reconnu comme un bon endroit pour une embuscade à 100 yards de distance avec un test de Sagesse (Perception) DD 15 réussi.
- Si les aventuriers n'ont pas été avertis de la présence de l'arrière-garde, quelqu'un peut repérer un visage regardant d'en haut en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20, mais pas avant que les personnages ne soient à moins de 20 yards.
- Si les joueurs déclarent qu'ils surveillent les zones d'embuscade potentielles, donnez-leur un avantage lors de ces contrôles.

L'arrière-garde a une double mission. Elle doit arrêter tout petit groupe d'intrus remontant la piste, ou gêner et retarder un groupe plus important tout en informant le camp de l'approche de problèmes. Le vétéran décide qu'il a suffisamment d'avantage contre un groupe de cinq ou six aventuriers pour régler le problème sur place, à condition de ne pas affaiblir sa force en envoyant un courrier à Frulam Mondath. Si le groupe d'aventuriers contient sept personnages ou plus, vous pouvez soit demander au vétéran de gêner l'ennemi et d'envoyer un messager au camp, soit ajouter des cultistes jusqu'à ce qu'ils soient deux ou trois fois plus nombreux que les aventuriers, puis laisser les cultistes se battre.

Si les personnages marchent dans le piège, les cultistes font tomber des rochers sur eux. Chaque personnage doit réussir un

FRULAM MONDATH



jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou subir 2d12 dégâts DD 11 ou subir 2d12 dégâts contondants dus aux rochers qui tombent (moitié moins de dégâts en cas de sauvegarde réussie). L'attaque des rochers constitue le tour de surprise des cultistes. Après cela, ils utilisent des attaques à distance jusqu'à ce qu'ils soient à court de munitions ou que les héros les forcent à se mettre en mêlée. Parce qu'ils sont positionnés dans les rochers au-dessus des aventuriers. Pour atteindre les ennemis, les aventuriers doivent escalader les rochers. La distance n'est que de 10 à 15 pieds et aucun test d'aptitude n'est nécessaire, mais les rochers sont un terrain difficile.

DEVELOPPEMENTS

Ces pillards sont nettement différents des premiers traînards. Tous sont vêtus de tuniques en cuir noir similaires (mais pas identiques) avec des manteaux noirs évasés. Ce sont des adeptes du culte. S'ils sont capturés, il faut réussir un test de Charisme (Intimidation) DD 20 pour leur soutirer des informations. Même avec cela, tout ce qu'ils révèlent, c'est qu'ils sont des initiés du Culte du Dragon, les noms de leurs chefs (Rezmir, Frulam Mondath, et Langdedrosa Cyanwrath), et que le raid sur Greenest avait pour but de collecter un trésor pour les dragons. Rezmir a un rang supérieur aux autres chefs.



RECOMPENSES

Attribuez de l'XP standard pour les ennemis vaincus. Les cultistes n'ont pas de trésor, mais leurs tenues et leurs armes du culte du dragon pourraient s'avérer précieuses lorsque les personnages tenteront de pénétrer dans le camp des pillards.

LE CAMP

Les cultistes ont installé leur camp dans le creux d'un plateau rocheux qui a la forme d'un fer à cheval. La partie inférieure du plateau s'élève doucement depuis les terres environnantes, mais elle se raidit rapidement et s'élève à une hauteur de 150 pieds au-dessus du paysage. Des blocs rocheux forment des amas désordonnés à la base des falaises. Les plateaux plats et le sommet du plateau sont couverts d'herbe longue, des broussailles et des arbres touffus poussent par endroits.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Les rochers. Les rochers sont un terrain difficile et fournissent une couverture aux trois quarts.

Broussailles. Les broussailles autour du site atteignent une hauteur de 4 à 6 pieds. Elle est coriace et dense, ce qui en fait un terrain difficile et offre une couverture de trois quarts aux cibles qui s'y abritent.

Grottes. Les flancs abrupts du plateau sont parsemés de grottes peu profondes. Des rochers ou des broussailles cachent facilement la plupart des entrées de grottes. Les aventuriers qui ont besoin d'un long repos peuvent facilement trouver une grotte sûre où se cacher.

Tours de garde. Les cultistes ont construit deux tours de garde au camp, une à l'entrée du creux et une au sommet du plateau. Ces tours font 20 pieds de haut et sont faites de bois brut attaché avec de la corde. Elles sont assez grandes pour accueillir quelques guetteurs. La tour à l'entrée du creux est gardée par des kobolds, tandis que des guerriers gardent celle du dessus. Les gardes ont des cornes pour sonner l'alarme.

Prisonniers. Les prisonniers des cultistes sont gardés dans la zone 1. Actuellement, il n'y a que huit prisonniers dans le camp, sans compter Léossine. Le jour, ils sont mis au travail sous la surveillance de quatre griffe-dragons (voir annexe D). La nuit, ils sont enchaînés à un poteau dans leur hutte pour éviter toute évasion. Les entraves sont sécurisées par une chaîne unique et un verrou qui peut être ouvert avec une clé portée par l'un des gardes ou avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD10 réussi. La chaîne peut être brisée avec un test de Force DD 20 réussi. Cinq des prisonniers viennent de Greenest, et les trois autres sont issus de raids antérieurs contre des hameaux et des petits villages agricoles au sud et à l'est. Il y avait plus de prisonniers à une époque, mais beaucoup sont morts de surmenage et de mauvais traitements. Si la situation se développe et que les prisonniers libérés doivent se battre, utilisez des stats de roturiers pour eux.

Falaises. Les côtés du plateau s'élèvent brusquement, tandis que le fond du gouffre s'élève progressivement vers l'est. Une longue échelle est attachée à la falaise pour que les gardes puissent atteindre la tour de guet supérieure.

Les falaises ont des prises de main et de pied pour grimper, donc aucun jet de dé n'est nécessaire dans des conditions ordinaires. Si les personnages sont pressés, un test de Force (Athlétisme) DD 10 réussi est nécessaire pour faire l'ascension sans tomber. Si les personnages sont soucieux de rester discrets, un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 permet de s'assurer qu'aucun rocher ne se détache et ne s'effondre.

Huttes. Les pillards vivent dans des huttes circulaires faites de poteaux de bois ou d'os très rapprochés, recouverts de peau, de boue et de gazon. Les huttes ont un diamètre de 10 à 25 pieds et une hauteur de 5 à 10 pieds (les symboles sur la carte représentent des groupes de tentes). Celles qui se trouvent à l'entrée du gouffre (niveau 1 sur la carte) sont grossièrement construites et décorées de crânes d'animaux. Elles sont occupées par des kobolds. Les cultistes occupent les huttes du niveau 2, plus solides, plus propres et décorées de motifs peints représentant des dragons. Quelques tentes du niveau 2 sont réservées aux prisonniers.

La grande hutte de la zone 2 est séparée des autres par un espace ouvert. Elle est réservée à Rezmir, Frulam Mondath, Langdedrosa Cyanwrath et Azbarajos. Une garde d'honneur composée de quatre **vétérans** et de quatre **Drake gardien** (annexe D) veille jour et nuit autour de cette hutte. Ils ne dorment pas à leur poste, ne se laissent pas prendre au piège, et n'écoutent pas les histoires ou les supplications. Leur travail consiste à garder tout le monde à l'écart de la tente, et ils sont obsédés par cette tâche. Seuls les acolytes et les adeptes que les vétérans connaissent de vue et de voix sont autorisés à s'approcher.

ALERTE DU CAMP

Le premier jour suivant le raid, les cultistes sont à la fois ravis du résultat et épuisés. Rezmir ne pense pas qu'il y aura un défi sérieux de la part de la ville, et les membres plus lents du groupe de raid et les blessés ambulants se traînent dans le camp tout au long de la journée suivant le raid. La situation au camp est confuse, et la sécurité est relâchée. La plupart de ces pillards sont des mercenaires et des bandits, et même les cultistes dévoués ne portent pas d'uniformes reconnaissables lors des raids. Personne ne demande aux retardataires les mots de passe ou les signaux de sécurité. En d'autres termes, les pillards sont convaincus qu'aucun ennemi ne les a suivis jusqu'ici. Les personnages peuvent entrer directement dans le camp sans que leur identité soit sérieusement mise en doute. En fait, plus ils sont audacieux, plus ils ont de chances de se fondre dans la masse.

Les aventuriers peuvent être tentés de faire en sorte que leur personnage se mette à l'abri et observent pendant la journée et ne tentent pas de pénétrer dans le camp avant la tombée de la nuit. Cela peut aussi fonctionner, mais se faufiler dans le noir est plus susceptible d'attirer les soupçons que de simplement entrer dans le camp comme s'ils en faisaient partie.

Le principal risque est que quelqu'un reconnaise les aventuriers lors des combats à Greenest. Demandez à chaque aventurier de faire un test de Charisme DD 5. Un succès signifie que personne ne se souvient du visage de l'aventurier, mais un échec signifie qu'à un moment donné (pas nécessairement immédiatement, mais au moment où la reconnaissance serait la plus dramatique), quelqu'un dans le camp reconnaîtra l'aventurier. Si les aventuriers portent des insignes du Culte du Dragon pris à l'arrière-garde, ils ont un désavantage sur ce jet car personne ne devrait rentrer au camp à ce moment-là en uniforme.



Le personnage qui a affronté Cyanwrath en tête-à-tête, cependant, a une pénalité de -4 au jet. Si ce personnage se retrouve un jour face à face avec le demi-dragon, la reconnaissance est automatique.

Au fur et à mesure que la journée s'écoule et que l'agitation se calme, le camp devient plus calme et mieux organisé. Les gardes reprennent leurs activités habituelles. Si les aventuriers n'ont pas pénétré dans le camp avant le coucher du soleil du premier jour, cela leur sera plus difficile, car il y a très peu de trafic entrant et sortant du camp un jour normal. Il leur faudra une bonne histoire et un test de Charisme (tromperie) DD 10 réussi pour passer devant un poste de garde composé de cinq **gardes**. Ce test ne peut être effectué qu'une seule fois pour le groupe ; ils ne peuvent pas se sortir d'un échec en parlant. Une fois que l'occasion initiale de pénétrer dans le camp est passée, les aventuriers doivent recourir à la furtivité ou à des subterfuges pour entrer. Par exemple, les aventuriers escaladant le plateau par l'est peuvent utiliser les broussailles comme couverture jusqu'à l'endroit où la falaise surplombe le camp. De là, ils pourraient observer ou descendre les rochers à l'abri de l'obscurité.

Le camp se met en alerte si les corps des sentinelles ou des cultistes assassinés sont découverts. Un kobold mort ne causera pas beaucoup d'alarme, mais plusieurs kobolds morts le feront. Si le camp se met en alerte, chaque aventurier doit faire un test de Charisme DD 15. Un échec signifie que le personnage a été repéré comme un étranger et un espion.

Quelqu'un lance un cri d'alarme, ce qui attire rapidement la foule. Un jet de 10 ou moins signifie que quelqu'un a reconnu l'aventurier lors du combat à Greenest. Les aventuriers ont une chance de s'en sortir s'ils passent immédiatement à l'attaque et commencent à se frayer un chemin hors du camp, mais s'ils tardent à agir ou s'ils racontent des histoires, une foule de cultistes qui les dépassent de cinq contre un les entourent.

Si les aventuriers essaient d'estimer le nombre de personnes présentes dans le camp, ils comptent une centaine de kobolds et un mélange de bandits, de gardes et de cultistes pour un total d'environ quatre-vingts personnes, ce qui représente une réserve illimitée si les personnages ont l'idée de les combattre tous.

CAPTURE !

Si les aventuriers sont pris, ils sont désarmés, leurs mains sont attachées et ils sont amenés devant Frolam Mondath pour être jugés. Un par un, elle leur demande qui ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils font dans son camp.

- Si quelqu'un a été reconnu lors des combats de Greenest, peu importe ce que disent les aventuriers. Mondath les condamne tous à être exécutés le lendemain, après avoir passé la nuit attachés à des poteaux aux côtés du moine Léosin. Les aventuriers ont une nuit pour échapper à ce sort. Ils peuvent se défaire de leurs liens, soudoyer ou charmer un cultiste pour qu'il les libère, ou trouver une utilisation intelligente d'un sort. Si tout le reste échoue, Leosin révèle qu'il a un couteau caché avec lequel ils peuvent se libérer.
- Si les aventuriers admettent qu'ils viennent de Greenest et sont des ennemis du culte, l'effet est le même que s'ils avaient été reconnus.
- Si les aventuriers mentent à Mondath - en prétendant qu'ils sont de nouvelles recrues et que tout ceci n'est qu'une erreur, par exemple, ou qu'ils étudient le culte avant de décider de le rejoindre - comparez leurs tests de Charisme (tromperie) au test de Sagesse de Mondath pour déterminer si elle les croit. Vous pouvez accorder un avantage ou un désavantage sur le jet lorsque les mensonges de quelqu'un sont particulièrement plausibles ou invraisemblables. Jetez le dé individuellement - pour chaque aventurier. Ceux que Mondath croit sont libérés, mais surveillés et arrêtés s'ils essaient de quitter le camp. Ceux que Mondath ne croit pas sont condamnés à mourir comme ci-dessus.

EXPLORER LE CAMP

Les aventuriers peuvent apprendre beaucoup en fouillant dans le camp. Si les aventuriers se font passer pour des membres du culte, ils peuvent parler à d'autres cultistes et les interroger (avec précaution) sur les plans et les objectifs à long terme du culte. La plupart des cultistes doivent être considérés comme indifférents lorsqu'il s'agit de déterminer les réactions ou d'essayer d'obtenir une faveur. Les kobolds sont moins serviables et doivent être considérés comme hostiles lorsque les aventuriers font des tests de Charisme pour évaluer leur réaction.

Les aventuriers peuvent apprendre les informations suivantes grâce à l'observation et aux questions. Cependant, ils doivent faire attention à ne pas attirer l'attention en posant trop de questions ou en mettant leur nez dans des affaires qui ne les regardent pas. S'ils passent pour "trop curieux", n'hésitez pas à demander un autre test de Charisme pour voir si quelqu'un les reconnaît de Greenest.

- C'est un camp du Culte du Dragon, louez la gloire de Tiamat !
- Tout le monde ici n'est pas un membre à part entière du culte. Beaucoup sont de nouveaux initiés qui s'efforcent d'être pleinement acceptés, et beaucoup d'autres sont de simples mercenaires, engagés pour étoffer les forces du camp lors de raids ou en cas d'attaque.
- Les kobolds sont ici parce que leur attitude de culte envers les dragons les rend faciles à manipuler pour Rezmir et d'autres cultistes de haut rang, mais les autres races ne les aiment pas et ne leur font pas confiance.
- Les chasseurs qui ramènent des antilopes et d'autres gros gibiers des prairies nourrissent le camp. Les cultistes et leurs alliés en mangent la plus grande partie, mais une partie est stockée dans la grotte pour nourrir les nouveaux-nés.
- Le culte a fait de nombreux petits raids pour collecter des trésors. Greenest était la cible la plus proche du camp, la plus grande de toutes les villes qu'ils ont attaquées, et la plus rentable - louons la gloire de Tiamat !
- Les prisonniers sont utilisés pour le travail manuel. Dans le passé, quelques-uns se sont "convertis" et sont devenus des membres loyaux du culte, mais la plupart meurent finalement à cause du surmenage et de la sous-alimentation. Ils sont alors donnés en pâture aux drakes ou emmenés dans la grotte pour nourrir les nouveaux-nés.
- La grotte à l'arrière du camp (zone 4) est interdite à tous sauf à ceux qui ont été autorisés par Mondath et Rezmir, ce qui inclut une poignée de gardes et de kobolds. Elle est connue dans le camp comme "la nurserie", et c'est un secret de polichinelle que Rezmir prévoit d'y faire éclore une couvée d'œufs de dragon.
- La demi-dragonne noire Rezmir est venue dans la région il y a quelques mois, et elle a installé le camp. Mondath s'occupe des opérations quotidiennes.
- Le demi-dragon bleu Cyanwrath est le bras droit de Mondath et il est très rarement loin de lui. Il a un sens de l'honneur très strict, mais il ne faut pas le mettre en colère.
- La mère des dragons - louons la gloire de Tiamat - reviendra, et quand ce jour viendra, toutes les nations du monde trembleront devant sa majesté !
- Le moine est d'un intérêt particulier pour Rezmir. Sinon, pourquoi garderait-elle la créature en vie de cette façon ? Personne ne sait ce que Rezmir espère apprendre de lui, mais vous ne voudriez pas être dans la peau de ce demi-elfe ou ce qu'il en reste - lorsque l'interrogatoire deviendra sérieux.
- Le butin des colonies voisines est stocké dans la grotte. Personne d'autre que Rezmir ne sait combien il y a en tout, mais ça doit être un énorme magot à présent. Outre le fait d'être reconnu, le principal risque de passer du temps dans le camp des cultistes est de se faire enrôler dans une équipe de travail. Les personnages peuvent être sélectionnés par un officier pour passer quelques heures à aider à la préparation de la nourriture, à monter la garde dans une tour, à s'entraîner au maniement des armes, ou même à nettoyer les animaux (un travail habituellement réservé aux prisonniers, mais actuellement le nombre de prisonniers dans le camp est faible).

LEOSIN ERLANTHAR

Le moine est attaché à un piquet à l'arrière du camp (zone 3). Il a été sévèrement battu, et on l'a privé de nourriture et d'eau dans le but de briser son esprit. Rezmir sait par des informateurs de la Côte de l'Épée que Leosin a fait des recherches sur l'histoire et l'activité

récente du culte. Le chuchoteur de dragon veut savoir ce que Leosin a appris et avec qui il a partagé ses informations. Rezmir considère que c'est un coup de chance incroyable que Leosin ait été capturé pendant le raid.

En fait, ce n'était pas de la chance du tout, du moins pas pour Rezmir. Leosin avait étudié leurs précédentes attaques et conclu que le moment était venu pour le culte de frapper une cible plus importante, et il savait que Greenest était prospère mais mal défendue, ce qui en faisait la prochaine cible la plus probable. Ainsi, lorsqu'il a estimé que le moment était venu, il a visité la ville avec l'intention de rester jusqu'à ce que quelque chose se passe. Ses observations ont porté leurs fruits, et Leosin s'est séparé de son clan pendant la nuit et a rejoint les pillards lorsqu'ils se sont retirés, espérant en apprendre davantage sur les plans du culte et l'emplacement de leur camp. Rezmir le repéra après le lever du soleil, et le moine fut rapidement maîtrisé et capturé.

Cette partie du plan de Léosine a raisonnablement bien fonctionné. Il connaît maintenant la plupart des informations énumérées ci-dessus dans la section "Exploration du camp". Malheureusement pour lui, la captivité a été plus brutale qu'il ne le pensait, et bien que son esprit et sa volonté soient encore forts, il est dans un très mauvais état physique.

Malgré le danger, Leosin n'est pas entièrement satisfait d'être secouru si des personnages viennent le libérer. Il croit qu'il peut en apprendre davantage et il est prêt à prendre le risque. Il est cependant trop faible pour résister, et les aventuriers peuvent facilement l'emmener contre sa volonté si c'est ce qu'ils veulent faire. Il peut se déplacer sans aide à une vitesse de 20 pieds et se bat comme un **roturier** avec un désavantage sur les lancers d'attaque. Si les aventuriers ne le font pas sortir du camp, Leosin s'en va de lui-même. Il refuse d'en parler la suite.

Si les aventuriers sont capturés et emprisonnés aux côtés de Léosine et si leurs tentatives d'évasion échouent, il révèle qu'il a un petit couteau caché dans sa botte. Ils peuvent l'utiliser pour couper leurs liens. L'absence de Léosine est remarquée dans les cinq minutes s'il est emmené, et une alarme se déclenche dans tout le camp. L'installation d'un mannequin à sa place retarde la découverte de vingt minutes. Lier un cultiste mort ou inconscient (de préférence un demi-elfe) à sa place assure aux intrus une avance de deux heures avant que l'évasion ne soit remarquée.

RECOMPENSES

Accordez de l'XP standard pour les ennemis vaincus. Ce chapitre ne comporte pas beaucoup de combats, mais il présente de nombreux défis, et les aventuriers doivent être récompensés pour les avoir surmontés. Les récompenses listées ci-dessous ne sont que des recommandations ; ajustez-les et ajoutez-y ce que vous voulez. Les personnages peuvent atteindre le 3^e niveau s'ils agissent avec prudence et tirent parti de toutes les opportunités offertes par le camp, mais il n'est pas indispensable qu'ils le fassent.

- Si vous utilisez la règle des étapes d'expérience, les personnages atteignent le 3^e niveau lorsqu'ils terminent ce chapitre.



LEOSIN
ERLANTHAR

- Pour être entré et sorti du camp des cultistes sans provoquer d'alarme ou se faire prendre : 100 XP par aventurier.
- Pour entrer et sortir du camp des cultistes sans éveiller les soupçons : 100 XP supplémentaires par aventurier.
- Pour avoir sauvé Léosine : 250 XP par aventurier.
- Pour avoir laissé un mannequin ou unurre à la place de Léosine : 50 XP supplémentaires par aventurier. Pour avoir sauvé d'autres prisonniers : 25 XP pour chaque prisonnier sorti vivant du camp.
- Pour chaque information listée sous "Exploration du camp" que les aventuriers apprennent par eux-mêmes (pas par Léosine) : 25 XP par aventurier.

Lorsque les aventuriers reviennent sains et saufs à Greenest, probablement avec Léosine, il peut les informer de tous les détails qu'ils ont manqués pendant leur enquête sur le camp du culte. Les moines qui l'accompagnaient sont ravis de le voir en vie, et les familles des autres prisonniers libérés sont également reconnaissantes du retour de leurs proches. Le gouverneur Nighthill verse aux aventuriers les 250 po promis à chacun et loue publiquement leur courage et leur audace.



CHAPITRE 3 : LA COUVEUSE DE DRAGON

APRÈS SON EXPÉRIENCE EN CAPTIVITÉ, Leosin a besoin de plusieurs jours pour récupérer. Lorsqu'il sera de nouveau en bonne santé, il a l'intention de se rendre au nord d'Elturel pour transmettre ce qu'il a appris à Ontharr Frume, un paladin de Torm qui partage son inquiétude quant au récent regain d'activité du Culte du Dragon. Il a une faveur à demander aux aventuriers.

"APRÈS TOUT CE QUE VOUS AVEZ DÉJÀ FAIT POUR MOI PERSONNELLEMENT ET POUR LE PEUPLE DE GREENEST, JE DÉTESTE VOUS DEMANDER QUELQUE CHOSE DE PLUS. MAIS LE BESOIN EST GRAND, ET J'OSE ESPÉRER QUE VOUS POURREZ M'AIDER ENCORE UNE FOIS. J'AI BESOIN QUE VOUS RETOURNIEZ AU CAMP DES CULTISTES. TU SAIS COMMENT LE CONTOURNER MAINTENANT. SI LES CULTISTES SE PRÉPARENT À MENER UN AUTRE RAID, OU SI UN GRAND NOMBRE D'ENTRE EUX S'ÉLOIGNENT, OU SI QUELQUE CHOSE D'IMPORTANT EST TRANSPORTÉ DANS OU HORS DE CETTE GROTTE, JE DOIS LE SAVOIR. SI VOUS AVEZ L'OCCASION D'ENTRER DANS LE CAMP ET DE JETER UN NOUVEAU COUP D'ŒIL, CE SERAIT LE MOYEN IDÉAL DE REPÉRER TOUT CE QUI A CHANGÉ.

"JE NE VOUS RECOMMANDÉ PAS DE VOUS LAISSER CAPTURER", AJOUTE-T-IL AVEC UN SOURIRE EN COIN.

Si les aventuriers travaillaient comme gardes de caravane, Leosin propose de s'aligner sur ce que leur ancien employeur leur payait, plus 20 %. S'ils sont actuellement sans emploi, il leur offre 150 po chacun. Il est prêt à marchander ; cette mission est importante, et personne d'autre n'est capable de s'en charger. Si les personnages acceptent, Leosin leur dit de le retrouver à la cité d'Elturel par la suite, à la fois pour se présenter et pour récupérer leur paie. S'il est parti avant qu'ils n'atteignent la ville, ils peuvent parler au paladin Ontharr Frume à la place.

Le moine ne pense pas qu'il soit essentiel que les aventuriers retournent immédiatement au camp. Il ne s'attend pas à ce que les cultistes changent soudainement leurs plans ou leur mode d'opération. Leosin a tort à ce sujet, car il ne réalise pas à quel point sa présence à Greenest a inquiété le chuchoteur de dragon. Rezmir sait que Leosin enquête sur le Culte du Dragon, mais elle ne sait pas si l'apparition du moine à Greenest était une coïncidence, une bonne supposition, ou un signe que le plan du culte a été compromis. Elle ne veut pas prendre de risques : elle part immédiatement vers le nord avec le trésor accumulé.

CAMP ABANDONNÉ

Lorsque les aventuriers retournent dans la zone du camp, ils la trouvent pratiquement abandonnée. (S'ils sont restés, ils

ont assisté au remballage rapide et à l'abandon du camp). Les huttes puantes des kobolds (celles du niveau 1) ont été brûlées, mais les huttes du niveau 2 et les deux tours de garde demeurent. N'importe qui peut déterminer à partir des traces que les cultistes sont partis en petits groupes dans toutes les directions. Un test de Sagesse (Perception) réussi DD 10 révèle que la plupart des chariots et des animaux du camp se sont déplacés en convoi vers l'ouest.

Il reste encore dans le camp quelques chasseurs, les kobolds qui s'occupent de la couveuse de dragon dans les grottes, Frulam Mondath, ses gardes, et Langdedrosa Cyanwrath. Seuls les chasseurs utilisent encore les huttes. Tous les autres vivent dans la grotte de la couveuse. L'activité et les gardes autour de l'entrée de la grotte doivent attirer l'attention des aventuriers.

La plupart des matins, les chasseurs se dispersent dans la prairie pour chasser l'antilope et d'autres gros gibiers. Ils se déplacent à cheval et emmènent un cheval supplémentaire pour ramener au camp le gibier préparé sur le terrain. Les chasseurs ne rentrent pas nécessairement au camp tous les soirs. Ils restent dehors jusqu'à ce qu'ils aient un chargement de viande à rapporter. Comme la chasse est bonne dans les champs verts, ils ont rarement besoin de s'absenter plus d'une nuit ou deux. Quatre éclaireurs font office de chasseurs ; Jetez un d4 pour déterminer combien sont dans le camp à l'arrivée des personnages. Ce ne sont pas des cultistes dévoués, ils ne défieront donc pas les aventuriers qui entrent dans le camp, ne les attaqueront pas, ni même n'alerteront les cultistes. Ils considèrent que monter la garde est indigne d'eux.

Ils sont assez silencieux, et ne seront donc pas d'une grande aide pour les aventuriers curieux. Ils conversent plus librement avec les rôdeurs, mais pour la plupart des étrangers, ils se contentent de hocher la tête, de montrer du doigt, de secouer la tête, de se replier et de donner des réponses d'un ou deux mots. Si les personnages conversent avec eux, ces chasseurs peuvent raconter comment le camp s'est dissous quelques heures après la découverte de l'évasion du demi-elfe capturé. Les caisses transportées de la grotte ont été chargées sur des chariots ou des animaux et transportées vers l'ouest. Quelques pillards restent dans la grotte : le porteur de pourpre (Mondath), l'"homme-dragon" (Cyanwrath), les meilleurs guerriers et les "chiens-dragons" (kobolds). Tant que les cultistes paient bien pour de la viande fraîche, les traqueurs continuent à les chasser. Ce que la grotte peut contenir d'autre ne les concerne pas.

Une fouille complète du camp prend environ dix heures de travail. Permettez aux aventuriers de faire un test de Sagesse (Perception) après la première heure. Un lancement réussi signifie que l'aventurier se rend compte que, bien qu'un certain nombre de choses aient été laissées derrière lui, ce ne sont que des déchets : de la poterie fêlée, des couteaux rouillés, des vêtements et de la literie souillés, des ustensiles de cuisine bon marché et du vin qui a tourné au vinaigre. Certains de ces objets pourraient être utiles aux habitants de Greenest qui ont tout perdu dans les incendies, mais ils n'ont aucune valeur en tant que trésor.

COUVEUSE DE DRAGON

La seule chose intéressante qui reste dans le camp est la grotte elle-même (zone 4 sur la carte du camp). Là, les personnages trouvent les cultistes restés sur place, une couveuse d'œufs de dragon, le groupe spécial de kobolds qui s'occupe des œufs et de nombreux pièges tendus par les kobolds pour défendre leur maison. Ces œufs sont importants pour le culte, mais ils ont été jugés trop proches de l'élosion pour être déplacés en toute sécurité. Rezmir les a laissés avec ce qu'il pensait être une force de garde adéquate sous la direction de Frulam Mondath et Langdedrosa Cyanwrath.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Plafonds. Les plafonds des cavernes font 15 pieds de haut. Les plafonds des chambres des humains (zones 11, 12 et 13) font 10 pieds de haut.

Lumière. Pendant la journée, les zones 1 et 2 sont très éclairées, et les zones 3 et 4 sont faiblement éclairées par la lumière extérieure. Toutes les autres zones sont dans l'obscurité, sauf indication contraire dans la zone.

Son. Les cavernes sont remplies de sons faibles : gouttes d'eau, grattements de rongeurs, lézards qui grattent, vent qui gémit à l'entrée. Ces sons souterrains normaux camouflent les coups, les bruits sourds, les toux et les discours des kobolds et des cultistes. Les sons se répercutent bien le long de la chambre principale (zones 1 à 5), de sorte qu'un combat dans l'une de ces zones peut être entendu dans les autres. Ailleurs, les sons normaux ont un écho confus et sont perdus dans le bruit de fond. Le son d'un cri porte cependant sur une longue distance, et le son d'un combat traverse 30 pieds de tunnel et attire l'attention si le combat dure plus de 3 rounds.

MONSTRES ERRANTS

Les kobolds se déplacent librement dans les cavernes, vaquant à leurs occupations. Les aventuriers ont une chance de rencontrer au hasard ces kobolds errants. Jetez 1d6 chaque fois que les aventuriers entrent ou reviennent dans les zones 3 à 10. Sur un jet de 1, les monstres sont présents. Jetez un dé sur la table des rencontres du chapitre 3 pour déterminer ce qu'ils rencontrent. Ces monstres rencontrés au hasard s'ajoutent à toutes les créatures mentionnées dans la description de la zone. Veillez à lancer ce jet avant que les aventuriers n'entrent dans la zone, car les deux groupes ont une chance d'être surpris.

CHAPITRE 3 : LES RENCONTRES

d6	RENCONTRE
1	4 KOBOLDS
2	6 KOBOLDS AND 2 KOBOLD AILÉ
3	3 KOBOLD AILÉ
4	5 KOBOLD AILÉ
5	2 KOBOLD AILÉ AND 1 DRAKE GARDIEN (ANNEXE D)
6	2 DRAKE EMBUSQUER (ANNEXE D)

1. ENTREE DE LA GROTTE

L'entrée de la grotte est large et haute, mais le plafond s'abaisse rapidement à une hauteur de 15 pieds. Deux griffe-dragons (voir annexe D) montent la garde à l'intérieur de l'entrée. Ils se tiennent à environ 30 pieds à l'intérieur de la grotte et restent près des murs et de la colonne, de sorte que, sans être cachés, ils ne sont pas non plus très visibles. Les aventuriers qui observent la grotte de loin - depuis la zone du plateau où les marches montent du niveau 1 au niveau 2, par exemple - aperçoivent une des griffe-dragons.

Si les aventuriers s'approchent ouvertement à travers le camp, les griffe-dragons les repèrent automatiquement et se retirent vers la zone 2 de la grotte, pour préparer une embuscade. Si les aventuriers s'approchent tranquillement de la grotte par les côtés, ils ne seront pas repérés. Ils ont alors une chance de surprendre les griffe-dragons.

2. PASSAGE DISSIMULE

Si les gardes à l'entrée ont repéré l'approche des aventuriers, ils attendent ici jusqu'à ce que les aventuriers soient en vue, puis tentent de tendre une embuscade. Déterminez la surprise normalement.

Le passage au bout de cette cavité est profondément ombragé et caché par un pli habilement taillé dans la roche. Il est évident pour quiconque marche jusqu'au bout de la cavité, mais depuis un autre endroit de la caverne, il ne peut être repéré qu'avec un test de Sagesse (Perception) DD 20 réussi.

Les escaliers qui mènent à la zone 3 sont piégés. Voir la description de cette zone pour plus de détails.

3. JARDIN DE CHAMPIGNONS

Les kobolds cultivent des champignons dans cette caverne pour compléter la viande apportée par les chasseurs. Parmi les champignons ordinaires, on trouve des champignons violettes. La rampe de la zone 2 fait 10 pieds de haut. Les escaliers sont piégés ; voir ci-dessous.

L'ENTRÉE DE LA GROTTE SE TERMINE ICI PAR UNE CHUTE DE 10 PIEDS. À VOTRE DROITE, DE LARGES MARCHES SONT GROSSIÈREMENT TAILLÉES DANS UNE RAMPE EN PIERRE NATURELLE. LA CAVERNE EN DESSOUS EST TAPISSÉE D'UNE PROFUSION DE CHAMPIGNONS ALLANT DE QUELQUES POUCES DE HAUT À PRESQUE AUSSI HAUT QU'UN ADULTE HUMAIN. DEUX CHEMINS TRAVERSENT LES CHAMPIGNONS : UN À DROITE ET UN À GAUCHE.

Rien ne distingue les chemins à première vue. Le chemin de droite est desservi par quatre **moisissures violettes**, tandis que le chemin de gauche est exempt de ces excroissances dangereuses. Les moisissures violettes peuvent être repérées parmi tous les autres champignons en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 15, mais uniquement depuis le bas des marches, et non depuis le haut de la corniche. De même, une inspection attentive du chemin révèle que seul le sentier de gauche est très fréquenté.

ESCALIER PIEGE

L'escalier est construit de manière à ce que les marches les plus basses se transforment en une rampe qui conduit l'aventurier à la base d'une moisissure violette. Jetez n'importe quel dé lorsque chaque aventurier descend les marches ; sur un résultat impair, l'aventurier déclenche le piège. Un aventurier qui cherche activement un piège dans les escaliers peut trouver le piège en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Les kobolds et les gardes savent où éviter de marcher, bien sûr.

4. TANIÈRE DE STIRGE

Quelques champignons de la zone 3 tapissent cette zone, mais c'est surtout la tanière d'une colonie de chauves-souris. Parmi les chauves-souris se cachent dix **stirges**. Les chauves-souris ne sont présentes que du lever au coucher du soleil, mais les remueurs sont toujours là. Normalement, les stirges s'attaquent aux nombreuses chauves-souris et laissent les autres résidents de la grotte tranquilles, mais pas toujours.

Les aventuriers remarquent des chauves-souris mortes sur le sol (victimes des remueurs). Si cela amène quelqu'un à lever les yeux, décrivez comment le plafond est couvert de chauves-souris en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10. Pour éviter d'effrayer les chauves-souris, les personnages doivent procéder très silencieusement. Cela nécessite un test de Dextérité (Discretion) de groupe DD 10 réussi.

Si plus d'aventuriers échouent au test qu'ils ne le réussissent, les chauves-souris sont alarmées par le bruit, se laissent tomber du plafond et volent à travers la caverne dans un nuage aveuglant de rongeurs battant et couinant. Les chauves-souris ne représentent aucun danger, mais leur vacarme couvre tous les autres bruits et rend impossible de voir à plus d'un mètre cinquante. Il alerte également les stirges, ces suceurs de sang opportunistes attaquent dans la confusion. Les stirges gagnent un bonus de +2 à la CA dans la tempête de chauves-souris.

Les chauves-souris se calment et retournent à leur perchoir sur le plafond après cinq minutes de calme dans la zone 4.

Une lance avec une lame piquée se trouve sur le sol près du haut des marches menant à la zone 6. Les kobolds l'utilisent pour contourner le piège en bas des marches (voir zone 6).

5 .INCURSION DE TROGLODYTES

Le sol descend de 10 pieds à chaque rebord.

Les kobolds utilisent cette partie de la grotte comme un dépotoir. En plus des déchets habituels, tels que des poteries cassées, des paniers pourris et des cordes rongées par les souris, ils ont également jeté des objets qui semblent utiles de loin : vêtements jetés, bottes usées, livres en lambeaux, lampes fêlées, etc. Certains de ces objets proviennent de prisonniers décédés, d'autres ont été pris lors de raids au trésor et jugés par la suite indignes de Tiamat. Les aventuriers qui observent cette zone depuis la corniche voient d'alléchants reflets de métal (boucles de ceinture sans ceinture) et de parchemin (livres rendus illisibles par les dégâts des eaux).

Une forte odeur nauséabonde flotte dans l'air. Les troglodytes qui vivent plus profondément sous terre ont fait irruption dans la grotte par d'étroites crevasses (non affichées sur la carte). Si les personnages jettent un coup d'œil rapide à cette zone et s'en vont, rien ne se passe ici. S'ils passent du temps à chercher, alors quatre **troglodytes** attaquent. Les crevasses sont une zone potentielle à explorer pour les aventuriers si vous souhaitez étendre ce donjon pour d'autres aventures. Sinon, déclarez qu'elles sont trop étroites pour que les aventuriers puissent s'y faufiler, ou supprimez-les ainsi que les troglodytes.

TRESOR

Une fouille minutieuse du tas d'ordures, qui prend 10 minutes, permet de trouver un objet de valeur : une pochette négligée contenant six gemmes ornementales valant 10 po chacune et huit gemmes semi-précieuses valant 50 po chacune. Les troglodytes n'ont rien qui puisse intéresser quelqu'un.

6. ENTREPOTDEVIANDE

Le rideau à l'entrée de cette caverne est piégé. Voir "Rideau piégé" ci-dessous pour plus de détails.

AU PIED DE CES MARCHES QUI DESCENDENT ABRUPTEMENT, UN RIDEAU EST SUSPENDU EN TRAVERS DU PASSAGE. IL EST FAIT DE CENTAINES DE GROSSES BANDES DE CUIR, CHACUNE DE LA LARGEUR D'UNE MAIN HUMAINE. LES BANDES SONT FIXÉES AU PLAFOND ET SONT ASSEZ LONGUES POUR TRAÎNER SUR LE SOL. LE RIDEAU S'ÉTEND D'UN MUR À L'AUTRE. LE CUIR PROVIENT D'UNE VARIÉTÉ D'ANIMAUX LOCAUX ET EST MAL SOIGNÉ. LE RIDEAU EST ÉPAIS DE PLUSIEURS COUCHES, SANS AUCUN INTERSTICE, DE SORTE QU'ON NE PEUT PAS DU TOUT VOIR À TRAVERS.

Cette grotte est naturellement froide. Elle est à quelques degrés au-dessus du point de congélation toute l'année, quelle que soit la saison. Une grande partie de la viande apportée par les chasseurs nourrit les cultistes et les kobolds, mais le surplus est stocké ici pour une utilisation éventuelle lorsque les œufs de dragon écloront et que les petits voraces sortiront. Les carcasses vont du très frais au vieux de plusieurs mois. La viande est seulement froide, pas congelée, donc les articles plus vieux se détériorent lentement.

L'ODEUR DU VIEUX SANG VOUS ASSAILLE LE NEZ. LE SOL EST COUVERT DE FLAQUES DE SANG SÉCHÉ. QUATRE COLONNES DU SOL AU PLAFOND SONT ESPACÉES DANS LA CHAMBRE, ET DES CHAÎNES ONT ÉTÉ TENDUES ENTRE ELLES COMME DES CORDES À LINGE. DES CARCASSES D'ANIMAUX SONT SUSPENDUES AUX CROCHETS DES CHAÎNES. VOUS VOYEZ DES ANTILOPES ÉVISCÉRÉES ET DÉPECÉES, DES CERFS, DES CHÈVRES, CE QUI POURRAIT ÊTRE DES GRANDS CHATS, ET MÊME QUELQUES PETITS OURS. CERTAINES DE CES VIANDES SONT LÀ DEPUIS UN CERTAIN TEMPS SI L'ODEUR EST UN INDICATEUR FIABLE.

Cette grotte ne contient rien de valeur.

RIDEAU PIEGE

Cachés parmi les bandes de cuir du rideau se trouvent des centaines de crochets métalliques enduits de poison. Quiconque passe à travers le rideau doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 5 (1d10) dégâts de poison, et le maximum de points de vie de la cible est réduit de 5. Cette réduction dure jusqu'à ce que la cible termine un long repos.

Une inspection minutieuse des lanières de cuir couplée à un test de Sagesse (Perception) DD 10 réussi permet de trouver des crochets ; ils ne peuvent pas être remarqués autrement. Lorsque les kobolds utilisent cet escalier, ils apportent la lance en ruine qui est conservée dans la zone.

Avec elle, ils balayaient les bandes de cuir vers le côté gauche du couloir et calent l'extrémité de la lame de la lance dans une douille angulaire du sol, juste à l'intérieur de la zone 6. Cela permet de maintenir les lanières de cuir à l'écart pendant qu'ils entrent et sortent de la chambre.

7. LA CRECHE DE DRAKE

Le passage court et large entre les zones 4 et 7 est piégé. Voir "Piège à pointes" ci-dessous pour plus de détails. De simples lampes à huile fournissent une lumière faible et vacillante. Cette chambre contient quatre **kobolds** et un **kobold ailé**. Ces créatures se trouvent dans la partie supérieure de la chambre.

La zone inférieure est l'endroit où les cultistes ont mené les rituels pour créer leurs drakes gardiens et où ils ont hébergé les créatures. La corniche est une chute abrupte de 10 pieds. Des escaliers en bois descendent à l'extrême droite de la corniche. Une solide cage faite de barres de fer entoure ces marches sur une hauteur de 10 piess pour empêcher les drakes non entraînés de s'échapper par les marches. Une clé est accrochée à un poteau en haut des marches ; elle ouvre la porte verrouillée en bas.

Une étagère le long du mur sud-ouest contient des outils utilisés pour le dressage des drakes : de longues perches avec des lassos au bout, utilisées pour attraper et contrôler les jeunes drakes ; des laissees et des colliers ; des aiguillons pointus ; des armes fantaisistes en bois ; des mannequins de taille humaine



cousus dans de la toile à voile et rembourrés de paille, avec des expressions ridicules peintes sur leurs visages.

La zone inférieure est fortement ombragée. Elle contient actuellement trois **drakes gardiens** (voir annexe D) qui sont en fin de formation. N'étant pas tout à fait développés, ils n'ont que 33 points de vie chacun. Pour repérer ces drakes depuis la corniche, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 ; balayer la fosse avec une lanterne en forme d'œil de bœuf donne un avantage sur ce test. Si les aventuriers apportent de la viande crue sur le rebord, les drakes pensent qu'ils sont sur le point d'être nourris et avancent vers la lumière. Si les aventuriers entrent dans la fosse, soit en descendant les marches, soit en descendant le long du rebord, les drakes attaquent.

Si les drakes sont repérés et attaqués par les aventuriers sur la corniche, ils poussent un hurlement qui attire six **kobolds** et trois **kobolds ailés** de la zone 8. Au moins l'un d'entre eux essaie de passer les aventuriers et de déverrouiller la porte en bas des marches, laissant les drakes gardiens rejoindre la bataille comme ils ont été entraînés à le faire.

PIÈGE À POINTES

Une partie du sol entre les zones 4 et 7 a été remplacée par une feuille de parchemin habilement peinte pour ressembler à la pierre environnante. Elle peut être repérée avec un test de Sagesse (Perception) DD 15 réussi, ou automatiquement par quelqu'un qui tape systématiquement le sol devant lui avec une perche ou un autre outil. Sous la feuille de parchemin se trouve une fosse peu profonde (environ 2 pieds de profondeur) remplie de pointes empoisonnées. Chaque fois qu'un personnage se déplace entre les zones 4 et 7, jetez un d10. Sur un jet de 1 ou 2, le pied de cet aventurier passe à travers le piège. L'aventurier subit 1d4 points de dégâts perforants à cause des pointes et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre le poison. En cas d'échec, le personnage est affecté comme par un sort de confusion pendant une minute (10 rounds). En cas de sauvegarde réussie, le personnage est affecté comme par un sort de confusion pendant 1 round. L'effet n'est pas magique.

8. LA CASERNE DES KOBOLDS

Les marches qui descendent de la zone 7 sont piégées ; voir "Piège à effondrement" ci-dessous pour plus de détails. La zone 8 est le quartier d'habitation des kobolds. C'était une grotte naturelle, mais elle a été agrandie et lissée de manière grossière. À moins qu'ils n'aient déjà répondu au bruit dans la zone 7, cette zone contient six **kobolds** et six **kobolds ailés**. Ils ne sont pas en service, donc ils ne sont pas particulièrement vigilants. Utilisez leurs scores passifs de Sagesse (Perception) pour déterminer s'ils réagissent aux bruits. Des lampes à huile vacillantes fournissent une faible illumination.

DE MINCES MATELAS DE PAILLE RECOUVERTS DE FOURRURES MAL SOIGNÉES FORMENT DE PETITS LITS DISPOSÉS DE FAÇON DÉSORDONNÉE AUTOUR DE LA CHAMBRE. DES RATS ET DE PETITS LÉZARDS S'AFFAIRENT PARMI LES RESTES DE NOURRITURE ET LES DÉPOUILLES DE BOUTEILLES DE VIN MOISIES QUI JONCHENT LE SOL.

PIÈGE À EFFONDREMENT

La marche supérieure est truquée pour faire tomber une partie du plafond de la zone 7. Lorsque chaque aventurier descend l'escalier, jetez n'importe quel dé. Sur un jet impair, l'aventurier marche sur la mauvaise marche.

et déclenche le piège. Le plafond s'effondre au-dessus de l'aventurier suivant (celui qui est derrière l'aventurier qui a déclenché le piège). Ce personnage subit 4d4 points de dégâts contondants dus aux chutes de pierres ; les dégâts sont réduits de moitié si le personnage réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Tous les autres personnages situés à moins de 1,5 m subissent 2d4 points de dégâts contondants, ou la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Un personnage qui cherche activement un piège dans l'escalier peut trouver la marche piégée en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10. Le plafond effondrable est repéré par hasard avec un test de Sagesse (Perception) DD 15 réussi.

Les kobolds des zones 8 et 9 entendent le vacarme si le piège est déclenché.

TRESOR

La fouille de la pièce prend 10 minutes et permet de trouver 38 po, 152 pa et 704 pc triés en quatre-vingt-huit piles d'exactement huit pièces de cuivre chacune. Des dizaines de talismans et d'amulettes sur le thème du dragon sont sculptés dans de l'os, de la stéatite, du bois et de l'ivoire. La plupart d'entre eux sont très mal faits, mais quatre ont un style artistique unique, bien que sauvage. Elles valent respectivement 50, 60, 70 et 100 po si elles sont vendues à un collectionneur de curiosités artistiques. Pour tout autre marchand, ils valent 10 po chacun.

9. TEMPLE DU DRAGON

Cette grotte est un temple de Tiamat, mais l'accent est mis sur sa tête de dragon noir et sur les dragons noirs en général. Elle contient également de nombreuses icônes du Culte du Dragon et un piège évident pour les imprudents ; voir "Piège acide" ci-dessous. Des lampes à huile vacillantes fournissent une lumière tamisée.

Langdedrosa Cyanwrath (voir annexe D) occupe le sanctuaire, et il est rejoint par deux **berserkers** humains. (Si le groupe d'aventuriers contient plus de quatre aventuriers, ajoutez un **berserker** de plus pour chaque personnage supplémentaire. Si Langdedrosa a été tué, remplacez-le par un autre demi-dragon ayant les mêmes statistiques). Si Cyanwrath a combattu l'un des aventuriers en tête-à-tête dans Greenest, il désigne immédiatement cet aventurier pour s'adresser à elle comme suit.

"Vous avez survécu ! Je ne sais pas si je dois être déçu ou content. C'est un mélange des deux, je pense."

Si l'aventurier a battu les pronostics de Greenest et a gagné le combat, vous pouvez paraphraser pour refléter cela. Dès qu'il a fini de parler, il attaque. Tant qu'aucun des aventuriers n'intervient, le groupe de Cyanwrath sait qu'il ne faut pas interférer dans ses combats en tête-à-tête. Si les aventuriers se rassemblent contre Cyanwrath ou l'un de ses gardes, ou s'ils tentent de quitter la chambre, les gardes attaquent.

Si aucun des aventuriers n'a combattu Cyanwrath pendant le raid mais a passé du temps dans le camp des cultistes, lisez ceci.

"Vous me semblez familier... Je t'ai vu autour du camp. Si tu es venu chercher des ennuis, je suis les ennuis que tu cherches."

Puis il attaque, et ses gardes le rejoignent immédiatement. Les créatures de la zone 10 ne sont pas attirées par ce combat. Elles se cachent et attendent de voir qui va gagner. Lorsque le combat est terminé, les aventuriers ont le temps d'enquêter dans la pièce.

CETTE CHAMBRE A ÉTÉ AGRANDIE ET REMODELÉE À PARTIR DE SA FORME ORIGINALE. LE SOL ET TROIS DES MURS SONT LISSES, ET LES STALACTITES ET STALAGMITES ONT ÉTÉ POLIES EN COLONNES BRILLANTES. CHAQUE SURFACE BRILLE D'HUMIDITÉ, ET L'AIR EST CHAUD ET HUMIDE. LES MURS PLATS DE LA CHAMBRE SONT DÉCORÉS DE SCULPTURES ABSTRAITES PEU PROFONDES REPRÉSENTANT DES DRAGONS. LES QUEUES DES DRAGONS S'ENROULENT EN MOTIFS ET EN NŒUDS COMPLEXES QUI TRAVERSENT LES MURS. LA CRÉATURE REPRÉSENTÉE DANS L'ANGLE NORD-OUEST SE DISTINGUE : UN DRAGON À CINQ TÊTES, ÉMERGEANT D'UN VOLCAN EN ÉRUPTION. D'AUTRES DRAGONS, QUI SEMBLENTE NAINS FACE À CETTE MONSTRUOSITÉ À CINQ TÊTES, SE PRESSENT À SES CÔTÉS. UN PETIT COFFRE EN BOIS AVEC DES INCrustations d'ARGENT ET DE NACRE EST POSÉ SUR LE SOL DANS LE COIN, DEVANT LA SCULPTURE DU DRAGON MONSTRUEUX.

Le dragon à cinq têtes est Tiamat, et le volcan est le Puits des Dragons, où le Culte du Dragon a l'intention de mettre Tiamat au monde. Le Puits des Dragons est situé à l'extrémité nord des Montagnes du Crépuscule. La plupart des aventuriers devraient reconnaître Tiamat dans les contes populaires et savoir qu'elle a été bannie dans les neuf enfers il y a longtemps et qu'elle y est toujours emprisonnée. Les sculptures ne permettent pas de savoir où se trouve le volcan, ni s'il s'agit d'une prédition des événements à venir ou simplement d'une représentation de la naissance de la reine des dragons maléfiques.

Le coffre est verrouillé et piégé ; voir "Piège à acide" ci-dessous pour plus de détails. Les personnages peuvent l'ouvrir avec la clé de la zone 11, ou la serrure peut être crochetée avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 10 réussi. Cependant, à moins que le jet de Dextérité ne soit de 15 ou plus, le piège se déclenche lorsque le coffre s'ouvre.

Si les aventuriers passent 10 minutes ou plus à étudier les sculptures, ils peuvent apprendre deux choses. Premièrement, les dragons noirs sont surreprésentés. Près de la moitié des dragons représentés semblent être des dragons noirs. Le chuchoteur de dragon Rezmir les préfère à tous les autres types. Deuxièmement, une recherche détaillée couplée à un test de Sagesse (Perception) DD 10 réussi permet de constater que de nombreuses sculptures de dragons noirs ont des trous dans la bouche.

Un passage dans le coin sud-ouest de la chambre du sanctuaire mène à une chute qui s'élève de 30 pieds jusqu'à la zone 11. Une échelle de corde est fixée au sommet ; un tapis recouvre l'ouverture.

PIÈGE A ACIDE

Les trous dans la gueule des dragons sont les buses d'un piège qui pulvérise un brouillard acide. Le piège a deux déclencheurs. Le premier se trouve sous le coffre dans le coin nord-ouest. Si le coffre est déplacé, le piège se déclenche. Le second se trouve dans le coffre. S'il est ouvert de force, ou si la serrure est crochetée de manière inexperte (un résultat de Dextérité de 14 ou moins), le piège se déclenche.

VOUS ENTENEZ UN CLAQUEMENT SOUS LA POITRINE, SUIVI D'UN SIFFLEMENT SEMBLABLE À DES DIZAINES DE SERPENTS EN COLÈRE - OU À DU LIQUIDE CIRCULANT DANS DES TUBES OUVERTS. UN INSTANT PLUS TARD, LE LIQUIDE JAILLIT DE DIZAINES DE PETITS TROUS DANS LES MURS ET LE PLAFOND. LÀ OÙ IL ÉCLABOUSSE LE SOL, L'HUMIDITÉ SUR LA PIERRE FAIT DES BULLES ET FUME. EN QUELQUES INSTANTS, LA CHAMBRE EST REMPLIE DE BRUME ACIDE.

Toutes les aventuriers présentes dans la chambre doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 2d6 points de dégâts d'acide (moitié moins de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi). Le véritable danger de l'acide n'est cependant pas pour la peau des aventuriers, mais pour leurs poumons. Chacun doit également réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou subir 2d8 points de dégâts supplémentaires. Les joueurs qui déclarent immédiatement que leurs personnages se couvrent le visage et sortent de la chambre aussi vite que possible, et qu'ils essaient de ne pas inhale les vapeurs, ont un avantage sur leurs jets de sauvegarde de Constitution.

TRÉSOR

Le coffre contient quelques-uns des objets les plus précieux saisis lors des récents raids au trésor de la secte. Mondath a persuadé Rezmir de la laisser les garder, et elle a promis de les apporter avec elle lorsqu'elle se rendra au nord pour la cérémonie au Puits des Dragons. En réalité, elle voulait avoir quelque chose sur quoi s'appuyer si tout tournait mal (elle n'a jamais mentionné cette dernière partie à Rezmir). À l'intérieur se trouvent un collier de perles (300 po), une bague en or et saphir (900 po), et une pochette contenant une demi-douzaine de pierres précieuses taillées et polies de main de maître (100 po chacune). La bague et les perles ont été prises à Greenest et seraient reconnues par toute personne de là-bas, mais les pierres viennent d'ailleurs et seraient difficiles à identifier. Si les objets provenant de Greenest sont rendus, leurs propriétaires paieront une récompense représentant 25 % de leur valeur (300 po).

10. COUVEUSE DE DRAGONS

Cette chambre contient trois œufs que Rezmir espérait faire éclore une nouvelle couvée de dragons. Ils n'ont pas encore éclos mais ils le feront très bientôt, c'est pourquoi Rezmir n'a pas voulu les déplacer lorsque le camp a plié bagage. Au lieu de cela, elle les a laissés sous la garde de Mondath et des kobolds. La chambre est sombre ; les kobolds ont éteint leurs lumières quand ils ont entendu des combats dans la zone 9.

LA CHAMBRE QUI S'OUVRE AU BAS DES ESCALIERS EST IMMENSE. UNE LARGE CORNICE LONGE LE MUR DE GAUCHE ET DESCEND VERS UNE FOSSE SUR LA DROITE. DE NOMBREUSES STALACTITES DESCENDENT DU PLAFOND, ET LE BRUIT DE L'EAU QUI S'ÉCOULE RÉSONNE EN PERMANENCE.

La partie inférieure de la pièce (10A) se trouve à 15 pieds sous le rebord. Des marches en bois ont été construites pour descendre à l'étage inférieur. Comme dans la pièce 7, les marches sont entourées d'une solide cage en fer avec une porte en bas. La clé de la porte est accrochée à un crochet mural en face du haut de l'escalier.

Dès que les aventuriers avancent dans la pièce jusqu'en haut de l'escalier, ils sont attaqués par les kobolds qui se cachent dans 10B. Voir cette description pour plus de détails.

Depuis la corniche, les aventuriers peuvent tout juste distinguer les formes de grands œufs (chaque œuf fait près d'un mètre de haut) dans l'obscurité en dessous. La grotte s'étend dans l'obscurité au-delà de la portée de leur lumière. Ils doivent descendre les escaliers et explorer directement la zone pour en découvrir toute l'étendue. Les aventuriers qui se tiennent le long de la corniche peuvent discerner de nombreuses grandes taches sombres sur le sol rugueux à la base de la corniche, mais ce qui les a causées n'est pas apparent.

10A. OEUFS DE DRAGON NOIR

Cette zone est chaude et humide. Après avoir examiné le sol de près, les aventuriers peuvent déterminer que les taches sont du sang, et certaines sont fraîches. Elles proviennent de la viande que les kobolds jettent ici.

Tapis dans l'ombre aux extrémités de la pièce ou derrière les colonnes naturelles se trouvent deux **drakes gardiens** (voir annexe D) dressés pour protéger les œufs de dragon. Ils n'attaquent pas dès que les aventuriers franchissent la porte, mais attendent que les aventuriers soient entrés dans la salle. La première priorité des drakes est de protéger les œufs. Leur deuxième priorité est de s'interposer entre les intrus et les marches pour les empêcher de s'échapper. A moins que les aventuriers ne descendent dans 10A sans utiliser les escaliers, ils déclenchent l'attaque des kobolds avant d'explorer cette zone.

Parmi les stalactites, près de l'angle sud-est de la pièce, se trouve un **enlaceur** inhabituel qui parle commun. Il n'attaque pas les kobolds ou les drakes de garde car les kobolds le nourrissent de viande avariée que les drakes gardien ne veulent pas manger. S'il est attaqué, il se défend (et il est très dangereux pour les aventuriers de niveau 3 !). Il peut atteindre n'importe quel endroit de la zone 10 avec ses tentacules, et il peut aussi se déplacer à la vitesse 10. Il est actuellement rassasié et curieux des étrangers, il n'est donc pas opposé à la discussion. Sa seule véritable préoccupation est la nourriture. Si on lui parle de la réserve de viande de la zone 6 et qu'on lui en apporte comme preuve, il laisse les aventuriers pendant qu'il s'éloigne en rampant pour enquêter sur le garde-manger.

Au total, trois œufs de dragon sont répartis dans la zone. Chacun d'entre eux mesure environ un mètre de haut et pèse environ 68 kg. Deux d'entre eux sont faciles à repérer en marchant dans la pièce avec une source de lumière. Le troisième est caché dans un tas de pierres de même couleur derrière l'une des colonnes, ce qui le rend facile à manquer. Lorsque les aventuriers fouillent la pièce, demandez à chacun de faire un test de Sagesse (Perception). Seul un personnage qui obtient un 15 ou plus remarque l'œuf dans son nid camouflé. En regardant un œuf de dragon, un aventurier peut déterminer la couleur du dragon en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 10.

Si les œufs sont laissés sur place, ils éclosent en moins d'une semaine. S'ils sont emportés, l'éclosion dépend de la manière dont ils sont conservés et traités. Loin d'un environnement chaud et humide comme cette chambre, leur progression s'arrête jusqu'à ce qu'ils soient à nouveau dans une couveuse appropriée. Les dragons peuvent être tués facilement si les œufs sont brisés, écrasés ou poignardés. Si un œuf est simplement ouvert, le bébé dragon se débat pour respirer, pleure et se tortille comme un bébé humain pendant quelques minutes, puis meurt.

10B. LES KOBOLDS SE CACHENT

Le sol de cette zone est à environ 10 pieds en dessous de la corniche. Les quatre **kobolds** qui s'occupent des œufs se sont cachés dans cette cavité lorsqu'ils ont entendu le combat éclater dans la zone 9. Lorsque les personnages s'approchent à moins de 25 pieds de la corniche surplombant 10B (lorsqu'ils arrivent en face du haut de l'escalier d'accès à 10A), deux kobolds lancent des bombes de colle et les deux autres des bombes de feu. Ils font la même chose au tour suivant. Puis ils attendent un tour ou deux, si possible, pendant que le rôdeur de la zone 10A entraîne les aventuriers dans ses tentacules, les mord, ou les fait tomber à 20 pieds vers les drakes gardiens. Si tout le reste échoue, les kobolds grimpent sur leur échelle de fortune et attaquent avec leurs épées courtes.

Bombe de colle. Chaque créature située à moins de 10 pieds du point visé par la bombe doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou être immobilisée. La cible ou une autre créature à sa portée peut utiliser une action pour effectuer un test de Force DD 11 ; si le test est réussi, l'effet sur la cible prend fin.

Bombe de feu. Chaque créature située à moins de 10 pieds du point visé par la bombe doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DC 11 ou subir 4 (1d8) dégâts de feu (moitié moins de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi).



11. LA CHAMBRE DE FRULAM MONDATH

Frulam Mondath (voir annexe D) s'est installé dans cette chambre confortable lorsque le camp a été abandonné. Si aucun combat n'a eu lieu avec les gardes de la zone 12 et que les aventuriers entrent dans cette chambre depuis la zone 9, alors Mondath est là quand ils arrivent. Les gardes de la zone 12 entendent tout ce qui se passe dans cette chambre et répondent docilement.

La chambre contient un bureau et un tabouret, plusieurs tables avec des livres et des papiers, et un miroir sur un support au sol. La lumière provient de deux lampes à huile. D'épais tapis recouvrent entièrement le sol, y compris un toboggan ouvert qui descend vers la zone 9. Une échelle de corde est fixée dans la goulotte pour monter et descendre, mais rien ne marque la position du trou ouvert d'un mètre de large lorsqu'il est recouvert de tapis. La légère pression qu'il provoque dans le tapis peut être remarquée avec un test de Sagesse (Perception) DD 10 réussi. Si quelqu'un marche sur la goulotte sans savoir qu'elle est là, l'aventurier doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. En cas de réussite, l'aventurier saute du tapis avant qu'il ne s'effondre dans le trou, ou s'accroche au sommet de l'échelle en tombant ; en cas d'échec, l'aventurier plonge de 30 pieds dans la zone 9, subissant 3d6 points de dégâts contondants.

ÉTENDUE SUR L'UNE DES TABLES, UNE SIMPLE CARTE DE LA RÉGION DE GREENFIELDS MONTRE LES VILLAGES QUE LE CULTE A ATTAQUÉS ET PILLÉS. UNE FLÈCHE EST TRACÉE DEPUIS LES GREENFIELDS VERS L'OUEST ET LA VILLE DE BEREGOST SUR LA VOIE COMMERCIALE, LÀ OÙ LA FLÈCHE TOURNE VERS LE NORD. UNE FEUILLE DE PAPIER SÉPARÉE, COUVERTE DE CHIFFRES EN COLONNES, CONTIENT LA NOTE SUIVANTE : "TOUT DOIT ÊTRE TRANSPORTÉ VERS LE NORD JUSQU'À NAERYTAR. REZMIR NOUS A PERMIS DE GARDER QUELQUES PERLES, UNE BAGUE ET UNE POIGNÉE DE PETITES PIERRES." LES AUTRES PAPIERS SONT DE MOINDRE INTÉRÊT, LA PLUPART CONTIENNENT DE LA MAUVAISE POÉSIE SUR LES DRAGONS.

La plus petite chambre à côté de la principale contient un lit, une malle contenant les vêtements de Mondath, et une seconde malle contenant les insignes du Culte du Dragon de Mondath et une clé du coffre de la zone 9. Avec ces insignes, un aventurier peut prétendre être un porteur de pourpre. Il est intéressant de noter que les insignes de chaque porteur de pourpre sont similaires mais uniques, donc les membres de haut rang du culte sont susceptibles de reconnaître ces insignes comme étant ceux de Mondath. S'ils voient que l'aventurier qui le porte n'est pas Mondath, ou s'ils savent qu'elle est morte, ils ne manqueront pas de tirer la sonnette d'alarme.

DEVELOPPEMENTS

Si une bagarre éclate dans la zone 12 et que quatre des gardes de cette chambre se replient ici pour défendre Mondath, sa réaction dépend de vous. Si le combat dans la caserne met à rude épreuve les aventuriers, elle pourrait décider de les affronter ici. Si les attaquants passent au travers de ses gardes, Mondath pourrait se retirer par le conduit vers la zone 9 et rejoindre les forces de Cyanwrath ou même fuir la grotte. Elle a consacré sa vie au culte du Dragon, mais elle n'a pas envie de mourir pour le culte. Mondath sait que le culte amasse des trésors dans le nord et que Rezmir a souvent parlé de Tiamat, mais c'est là toute l'étendue de sa connaissance du plan global.

12. BARRAQUEMENTS DES GARDES

Les gardes qui sont restés derrière avec Mondath utilisent cette chambre comme caserne. Ils maintiennent une surveillance de deux personnes à l'entrée (zone 1) ; deux griffe-dragons sont actuellement en service dans cette zone, et les autres - trois **gardes** et huit **cultistes** - sont ici, endormis ou en train de se détendre. Si le combat contre les griffe-dragons de la zone 1 se déroule près du passage vers la zone 12, jetez un d20 ; les gardes ici présents enquêtent sur le son sur un résultat de 12 ou plus. Sinon, ils restent ici, inconscients de ce qui se passe ailleurs.

Si les aventuriers entrent dans cette chambre depuis la zone 2, les **gardes** réagissent rapidement. Deux des gardes et cinq des cultistes combattent les aventuriers ici tandis qu'un garde et trois des cultistes se retirent vers la zone 11 pour protéger Frulam Mondath.

TRESOR

Les fourreaux des gardes sont décorés de motifs de dragons. Ils valent environ 5 po chacun. Ils ne font pas partie d'un "uniforme" du Culte du Dragon, mais porter l'un de ces fourreaux pourrait permettre à un personnage de gagner en crédibilité lorsqu'il tente de se faire passer pour un cultiste. Par exemple, vous pourriez accorder un bonus de +1 aux tests de Charisme effectués pour tromper ou influencer les cultistes. En plus de leur équipement, les gardes ont des pièces et des petites pierres précieuses d'une valeur totale de 120 po.

13. STOCKAGE DE TRÉSORS

Cette chambre est maintenant pratiquement vide, à l'exception de quelques caisses renversées, d'objets cassés, de pièces de monnaie éparses, de petites pierres précieuses tombées pendant l'évacuation précipitée, et d'un cultiste qui dort profondément sur le sol après avoir consommé plusieurs bouteilles de vin. Il ne se réveillera pas si on ne le secoue pas vigoureusement, et il faudra plusieurs heures avant qu'il ne soit cohérent. Tous les objets abandonnés dans cette pièce ont une valeur totale de seulement 16 po.

RÉCOMPENSES

Accordez de l'XP standard pour les ennemis vaincus. Ce chapitre comprend de nombreux défis autres que des combats, et les personnages doivent être récompensés pour les avoir surmontés. Les récompenses listées ci-dessous ne sont que des recommandations ; ajustez-les comme vous le souhaitez. Les personnages peuvent atteindre le 4^e niveau à la fin de ce chapitre, mais ce n'est pas indispensable.

- Si vous utilisez la règle des expériences par étapes, les aventuriers atteignent le 4^{ème} niveau.
- Pour localiser et désarmer les piéges : 100 XP par piége.
- Pour avoir offert de la viande à l'enlaceur au lieu de le combattre jusqu'à la mort : 1 800 XP (valeur standard de l'XP de enlaceur).
- Pour chaque œuf de dragon détruit ou pris : 250 XP. Avec la couveuse de dragon et les cultistes détruits

Une fois tout cela terminé, les aventuriers devraient se diriger vers Elturel et retrouver Leosin Erlanthar et Ontharr Frume. Ils peuvent choisir de suivre les traces des chariots à la place. Les chariots ont suivi le parcours grossièrement tracé sur la carte dans la chambre de Mondath : vers l'ouest jusqu'à Berestost, puis vers le nord le long de la voie commerciale. Ils ont au moins une journée d'avance sur les aventuriers, et peut-être plus, selon le temps que les aventuriers ont passé à Greenest avant de retourner sur le plateau.



CHAPITRE 4 : SUR LA ROUTE

LE TRÉSOR PILLÉ DANS LES GREENFIELDS se dirige vers le nord sur la voie commerciale, caché dans des chariots de marchandises non marqués qui font partie du trafic marchand régulier de cette route très fréquentée. Les héros doivent découvrir où va tout ce butin, ce qui implique un long voyage plein de dangers vers le nord.

Les aventuriers doivent se rendre du camp abandonné du culte, au sud-est de Greenest, à la ville d'Elturel, sur la rivière Chionthar. Leur itinéraire les ramène à Greenest, où ils peuvent rendre les biens volés qu'ils ont récupérés du culte et récupérer de leurs blessures. Nighthill accueille les personnages avec joie et respect. Il leur dit qu'avant que Leosin Erlanthal ne quitte la ville, il a acheté des chevaux et du matériel d'équitation pour les aventuriers afin d'accélérer leur voyage vers Elturel. Les chevaux sont gardés dans les écuries du marchand jusqu'à ce que les aventuriers soient prêts à partir pour Elturel ; tous leurs frais sont payés. À cheval, les aventuriers peuvent parcourir les 200 miles qui séparent Greenest d'Elturel en six jours environ. Ils font le voyage sans incident, à moins que vous ne leur fassiez faire une ou deux rencontres pour pimenter le voyage ou augmenter leur total d'XP. Les rencontres avec des bandits, des clans humanoïdes et des monstres errants sont appropriées dans les étendues sauvages de Greenfields.

ELTUREL

Elturel, une grande ville ordonnée surplombant la rivière Chionthar, est remplie de marchands, de commerçants fluviaux et de marchés de producteurs. Son trait le plus distinctif est une lumière magique brillante qui plane au-dessus d'elle, l'illumine jour et nuit. Cette lumière est douloureuse pour les morts-vivants et est visible de presque tous les coins d'Elturgard (dont Elturel est la capitale), apparaissant de loin comme une étoile ou un soleil lointain.

Lorsque les aventuriers rencontrent Ontharr Frume, ils le considèrent comme un paladin de Torm, le dieu de l'héroïsme et de la bravoure. C'est un homme d'action qui aime les blagues et les farces, les boissons fortes et les bagarres amicales.

Si les aventuriers demandent Leosin Erlanthal à leur arrivée à Elturel, aucun des habitants ne le connaît. S'ils demandent Ontharr Frume, n'importe qui peut les diriger vers le "quartier général" de la faction de Frume, l'Ordre du Gantelet, dans une taverne appelée "A Pair of Black Antlers". Si les aventuriers arrivent moins d'un jour après le départ d'Erlanthal de Greenest, alors le moine est toujours là avec sa poignée de disciples.

Vous pouvez consacrer plus ou moins de temps aux interactions à Elturel, comme vous et vos joueurs le souhaitez. Les aventuriers sont assurés de passer un bon moment en compagnie de Frume, à condition qu'ils considèrent que boire continuellement, faire des bras de fer, des concours d'équitation, des combats et des entraînements aux armes sont des moments agréables.

Si les joueurs ne s'en rendent pas compte, Erlanthar trouve un moment de calme pour s'assurer que les aventuriers comprennent qu'impressionner Frume par leurs prouesses, leur honnêteté et leur dynamisme est dans leur intérêt à long terme. Les aventuriers peuvent faire bonne impression auprès de Frume en remportant quelques concours (résolus rapidement par des tests de compétences ou d'aptitudes opposés) ou des combats d'entraînement contre ses soldats, ou en racontant des histoires divertissantes sur leurs exploits pendant le raid de Greenest, dans le camp des raiders et dans les grottes des dragons.

L'ORDRE DU GANTELET

Tard dans la soirée, après une journée où Frume a été suffisamment impressionné par les aventuriers, il envoie un de ses écuyers les convoquer dans une salle privée de la taverne.

L'ÉCUYER DE FRUME VOUS MONTRÉE UN ESPACE PRIVÉ EN DEHORS DE LA SALLE COMMUNE DE LA TAVERNE ET FERME LA PORTE EN PARTANT. DANS LA PIÈCE VOUS ATTENDENT LE PALADIN HUMAIN AUX LARGES ÉPAULES, LE MOINE LÉOSIN, ET DE NOMBREUSES CRUCHES DE VIN ROUGE FONCÉ. LE VISAGE DU PALADIN A UNE EXPRESSION SÉRIEUSE, CONTRAIREMENT À SON HABITUEL VISAGE OUVERT.

"MES AMIS, NOUS AVONS DES AFFAIRES IMPORTANTES À DISCUITER. À CE STADE, VOUS EN SAVEZ PRESQUE AUTANT QUE NOUS, ET GRÂCE À VOUS, NOUS EN SAVONS DEUX FOIS PLUS AUJOURD'HUI QU'IL Y A UN JOUR. QUELQUE CHOSE DE POURRI SE PRÉPARE. NOUS N'AVONS PAS D'ORGANISATION OFFICIELLE POUR NOUS OPPOSER À CES VAURIENS - PAS ENCORE EN TOUT CAS. NOUS Y TRAVAILLONS. ET NOUS AVONS BESOIN DE GENS COMME VOUS, QUI SAVENT COMMENT ET QUAND SE BATTRE, ET COMMENT ET QUAND GARDER LA TÊTE BAISSEÉE ET OBSERVER. NOUS NE POUVONS RIEN VOUS PROMETTRE, SI CE N'EST DE LONGUES JOURNÉES REMPLIES DE DANGER ET DE STRESS - MAIS QU'EST-CE QUI POURRAIT ÊTRE MIEUX QUE ÇA, HEIN ?".

Ontharr Frume et Leosin Erlanthar, ainsi qu'une poignée d'autres dirigeants et érudits concernés de Sword Coast, en sont aux premières étapes de l'organisation contre le Culte du Dragon.

Erlanthar appartient à l'organisation des Ménestrels. Les aventuriers ont peut-être déjà entendu parler des anciens Ménestrels, mais il est peu probable qu'ils en sachent beaucoup sur ce groupe secret, au-delà de ce que la rumeur dit : les Ménestrels se consacrent à la défense de l'égalité et de la justice et à l'élimination du pouvoir des mains de ceux qui ne le méritent pas. Erlanthar explique que les Ménestrels sont organisés de manière souple et que leurs agents ont une grande liberté d'action.

Ontharr Frume représente l'Ordre du Gantelet. Son ordre partage de nombreux principes avec les Ménestrels, mais les deux organisations sont très différentes. L'Ordre du Gantelet met l'accent sur la foi, la vigilance et la lutte constante contre les menaces du mal. La plupart de ses membres sont des clercs et des paladins, mais l'ordre accueille tous ceux qui partagent ses idéaux. La discipline est essentielle, et l'ordre est nettement plus structuré et hiérarchisé que les Ménestrels.

La principale préoccupation des deux groupes est le culte du dragon. Par le passé, le culte était plus actif à l'est et se concentrait sur la création de dracoliches. Son déplacement vers la Côte de l'Épée et l'accent mis sur les dragons vivants et Tiamat sont une source d'inquiétude.

Le culte est en marche et prépare quelque chose d'important. L'Ordre du Gantelet, les Ménestrels et un troisième groupe allié, l'Enclave d'Émeraude, veulent contrecarrer les plans du culte.

Lors de cette rencontre, Frume et Erlanthar proposent aux aventuriers de rejoindre leurs factions. À ce stade précoce, il n'y a pas de rémunération pour les membres et il n'y a pas de grades. Ce qu'ils peuvent offrir, c'est l'aide et le soutien des autres membres et alliés, qui sont répartis de Nashkel et Candlekeep au sud à Neverwinter et Mirabar au nord. Les chevaux qu'Erlanthar a mis à la disposition des personnages ne sont qu'un petit exemple de l'aide que les Ménestrels et l'Ordre du Gantelet peuvent apporter.

Les Ménestrels sont reconnaissables au symbole du groupe : une harpe en argent nichée entre les cornes d'un croissant de lune. Certaines personnes portent le symbole ouvertement, d'autres le gardent caché. Erlanthar porte le sien en médaillon autour du cou lorsqu'il est certain qu'il ne se dirige pas vers une situation de Capture potentielle - parfois ouvertement et parfois caché. Les membres de l'Ordre du Gantelet portent ouvertement leurs symboles sacrés (celui de Frume est le gantelet droit de Torm). Le symbole universel de l'ordre est un gantelet tenant une épée par la lame. Frume porte un tel symbole sur un pendentif autour de son cou, caché sous sa barbe flottante.

Les aventuriers ne sont pas obligés de rejoindre l'une ou l'autre faction, mais il y a des avantages à le faire et aucun inconvénient réel. Même si les aventuriers n'acceptent pas de se joindre à la faction, Frume et Erlanthar essaient d'obtenir leur aide pour suivre les expéditions du culte.



LA MISSION

Grâce aux aventuriers, les Ménestrels savent maintenant que le culte amasse un trésor et l'expédie vers le nord. Où va exactement ce trésor et ce que le culte prévoit d'en faire sont les deux prochaines questions auxquelles il faut répondre. Frume et Erlanthar aimeraient que les aventuriers rejoignent la caravane du culte et l'accompagnent dans son voyage. Ils pourraient se faire engager comme gardes - si ce n'est pas par les maîtres de chariots du culte, alors par d'autres marchands qui voyagent dans la même direction au même moment. Les marchands de différentes compagnies se regroupent souvent pour former de plus grands trains de protection. Frume a des contacts parmi les nombreux marchands de la région et est certain qu'il peut arranger un travail.

Le timing est un problème. Les traces quittant le camp des cultistes et la carte de la chambre de Mondath indiquent toutes deux que les chariots se dirigeaient vers l'ouest pour rejoindre la route de la Côte, d'où ils tourneraient vers le nord jusqu'à Beregost et la Porte de Baldur, un voyage d'environ 550 miles. Les chariots mettaient vingt-cinq à trente jours pour faire ce voyage, en fonction des conditions. Les chariots sont partis au moins un jour avant le retour des aventuriers au camp, et les aventuriers ont probablement passé une journée à explorer le camp abandonné et à nettoyer la couveuse à dragons. Le retour à Greenest, le repos et le voyage vers Elturel représentent huit à dix jours supplémentaires. A moins que les personnages aient marché jusqu'à Elturel ou se soient reposés pendant des jours à Greenest avant de venir au nord, ils devraient rester au moins dix à quinze jours avant que les chariots de la secte n'atteignent Baldur's Gate.

La rivière Chionthar coule directement d'Elturel à Baldur's Gate. Un voilier peut faire ce voyage en aval en trois jours environ s'il s'amarre pendant la nuit pour des raisons de sécurité, ou en deux jours s'il se risque à avancer dans la nuit à la lumière des lampes. Frume a déjà pris des dispositions pour qu'un tel bateau parte à l'aube le lendemain matin. Ils reçoivent également 50 po chacun pour couvrir les dépenses du voyage.

Si les personnages refusent cette mission, Frume fait quelques remarques sur le fait qu'ils ne sont pas les aventuriers qu'il pensait qu'ils étaient, et il quitte la réunion plus qu'un peu en colère. Erlanthar reste et fait encore une fois appel à leur sens de l'honneur et du devoir. Si les aventuriers refusent toujours, il fouille dans sa tunique et en sort une pochette de cuir souple qu'il tend à l'un d'entre eux. A l'intérieur se trouve un magnifique rubis d'une valeur de 1 200 po. Il explique que s'ils acceptent la mission, ce rubis les attendra dans les mains d'un agent Ménestrels à Waterdeep.

Ce soir-là, Frume s'assure que les aventuriers sont tous équipés de nouveaux vêtements et équipements, et même de nouvelles armes s'ils le souhaitent. Il leur suggère de changer leur apparence autant qu'ils le peuvent, de manière simple, afin de réduire les chances que les personnes qu'ils auraient pu rencontrer au camp du culte les reconnaissent. Le voyage en aval vers Baldur's Gate se déroule sans incident, qu'il prenne trois ou deux jours. Les aventuriers peuvent emmener leurs chevaux sur le bateau s'ils le souhaitent. Les chevaux n'aimeront pas ça, mais ils se débrouilleront.

BALDUR'S GATE

Baldur's Gate est un centre de commerce animé, avec des marchandises venant du nord et du sud par chariot le long de la voie commerciale et par bateau sur la mer des épées, et de l'est le long de la rivière Chionthar et de Cormyr et Sembia. Baldur's Gate est située sur une falaise proéminente près de la rivière, surplombant un excellent port naturel. Elle est divisée en trois segments distincts : la ville haute, où vivent les citoyens les plus riches et les plus influents et où se trouve le marché de la ville (le Wide) ; la ville basse, qui entoure le port et où se trouvent la plupart des marchands de la ville ; et la ville extérieure, qui se trouve à l'extérieur des murs et où la plupart des travailleurs de la ville vivent dans des conditions qui varient de surpeuplées mais propres à insalubres.

En fonction du tiring, les aventuriers peuvent avoir quelques jours à attendre à Baldur's Gate, ou bien un jour. La plus grande partie de ce temps devrait être consacrée à contacter un marchand recommandé par Frume et à organiser les affaires de manière à pouvoir repérer les chariots du culte à leur arrivée.

Le contact de Frume est un commerçant humain nommé Ackyn Selebon. Il tient un commerce d'équipement dans la ville extérieure au nord du mur de la ville, dans un quartier appelé Blackgate. Il y vend tout le matériel nécessaire au transport de marchandises sur de longues distances : chariots, cordes, filets, graisses, chaînes, roues, etc. Son atelier répare également les chariots. Il n'est pas directement impliqué dans l'embauche de gardes pour les caravanes, mais il connaît des personnes qui le sont. S'il se porte garant des aventuriers, ils ne devraient pas avoir de mal à être engagés comme gardes pour une caravane allant vers le nord, mais il ne peut pas leur donner de travail avec un marchand spécifique.

RECRUTEMENT

Baldur's Gate n'autorise pas les chariots, les bêtes de somme, les chevaux ou même les chiens à entrer dans la ville. Les rues sont si étroites, raides et glissantes à cause des pluies fréquentes que les chariots lourds seraient une menace. C'est en fait l'une des raisons pour lesquelles Baldur's Gate est un centre commercial si actif : pour que les marchandises traversent la ville du sud au nord, par exemple, elles doivent être déchargées dans la ville extérieure à l'est du mur, transportées à travers la ville par des porteurs à pied, et rechargées sur différents chariots au nord de la ville pour le reste de leur voyage. Aucune route ne permet de contourner la ville - une situation que les marchands intermédiaires de la porte s'efforcent de maintenir. La plupart des marchands trouvent qu'il est plus facile de vendre leurs chargements à ces intermédiaires et aux marchands de consignation lorsqu'ils atteignent Baldur's Gate, d'acheter un nouveau chargement de marchandises exotiques quelque part au loin, et de faire demi-tour pour rentrer chez eux, où ils peuvent à nouveau vendre les nouvelles marchandises à profit.

Avec les chariots, les gardes font rarement un voyage continu à travers Baldur's Gate. Les gardes des caravanes en direction du nord sont généralement engagés à Blackgate, où les chariots en direction du nord commencent leur voyage. Selebon dit aux aventuriers que s'ils traînent dans les tavernes ou les saloons près de sa boutique, ils sont sûrs de voir tout le trafic en direction du nord. Ils ne devraient pas hésiter à l'utiliser comme référence si un employeur potentiel leur en demande une.

Le voyage vers le nord depuis Baldur's Gate est ardu, par conséquent les marchands voyagent ensemble pour plus de sécurité. Chaque marchand engage des gardes

indépendamment, mais la croyance commune est que si chacun en engage deux ou trois et si assez de chariots voyagent ensemble, la caravane est bien protégée.

En quelques jours (le délai dépend de vous et du timing que vous avez établi pour l'arrivée de la cargaison du camp), les aventuriers repèrent des personnes qu'ils reconnaissent du camp du culte sur le plateau. Rezmir, étant un demi-dragon, ne peut pas voyager ouvertement dans Baldur's Gate ; elle serait attaquée par une foule. Les riches élites de la ville, cependant, voyagent souvent dans les rues dans des palanquins grillagés ou à rideaux pour des raisons de confort et d'intimité. Rezmir fait de même. Lorsque les aventuriers aperçoivent des visages familiers du camp du culte, les cultistes portent ou accompagnent un palanquin dans lequel se trouve Rezmir. S'ils sont observateurs, ils peuvent l'apercevoir à travers un rideau brièvement écarté.

Rezmir et ses gardes du corps se rendent dans la cour de Selebon pour acheter cinq chariots et des fournitures (après avoir vendu les autres chariots au sud de la ville). Une fois équipés, les porteurs locaux mettent les marchandises et les fournitures dans les chariots, les recouvrent de toile et les attachent avec des cordes.

Après que les aventuriers aient identifié les chariots des cultistes et vu leurs dispositions, ils devraient avoir du mal à se faire embaucher comme gardes. Ils peuvent postuler auprès des cultistes s'ils ont envie d'être téméraires, mais d'autres marchands font les mêmes préparatifs pour partir le lendemain. Choisissez n'importe qui dans la liste des marchands et des voyageurs pour être un employeur potentiel. Chaque personnage fait un test de Charisme (Persuasion) ou de Force (Athlétisme), selon ce qu'il préfère. Vérifiez les résultats ci-dessous.

RECRUTEMENT

VÉRIFIEZ

RÉSULTAT RÔLE DANS LA CARAVANE

0-5	PERSONNE N'EST INTÉRESSÉ PAR L'EMBAUCHE DE L'AVENTURIER, MAIS IL PEUT L'ACCOMPAGNER EN TANT QUE VOYAGEUR. IL ARRIVE QUE LES GARDES DÉMISSIONNENT OU MEURENT SUR LA ROUTE, ET UN REMPLAÇANT A UNE CHANCE DE TROUVER UN EMPLOI.
6-10	ENGAGÉ COMME GARDE DE BASE POUR 5 PO PAR JOUR, PLUS LA NOURRITURE ET LES FRAIS DE VOYAGE.
11-15	ENGAGÉ COMME SERGENT POUR 8 PO PAR JOUR, PLUS LES FRAIS DE NOURRITURE ET DE VOYAGE.
16+	ENGAGÉ COMME GARDE DU CORPS POUR LE MARCHAND À 10 PO PAR JOUR, PLUS LA NOURRITURE ET LES FRAIS DE VOYAGE.

Toutes les embauches sont pour le voyage à Waterdeep. Les sergents sont censés gérer deux à cinq autres gardes. Les gardes du corps sont censés rester proches de leur employeur et le protéger contre le danger.

COMPAGNONS DE VOYAGE

Au cours de ce voyage, les aventuriers ont l'occasion de rencontrer un éventail de personnes venant de tout Faerûn. Marchands, mercenaires, pèlerins, érudits, voleurs et explorateurs se côtoient sur la grande voie commerciale.

PERSONNAGES CLÉS NON JOUEURS

Deux PNJ qui rejoignent la caravane au milieu du voyage sont particulièrement importants : Azbarajos et Jamna Gleamsilver. Ils rejoignent tous les deux la caravane à Daggerford, à environ 120 miles au sud de Waterdeep et le dernier endroit où la caravane se repose une journée.

Ils ne voyagent pas ensemble ; leur présence à Daggerford au même moment est une coïncidence.

Azbara jos (voir annexe D pour les statistiques) est un humain de sexe masculin et un magicien rouge de Thay. Les magiciens rouges sont très mal vus et méfiants, aussi prend-il soin de dissimuler son appartenance à ce groupe en portant toujours un bonnet de laine avec des rabats d'oreille et de nuque pour couvrir son crâne rasé et tatoué. Ce n'est pas un déguisement particulièrement efficace ; les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarquent les bords des tatouages qui dépassent de la casquette. De nombreux Thayans ont le crâne rasé et tatoué, mais seuls quelques-uns sont des magiciens rouges. D'innombrables Thayans ont fui leur pays lorsque la liche Szass Tam en a pris le contrôle, ils ne sont donc pas tout à fait étranges sur la Sword Coast. Si on l'interroge, Jos prétend n'être qu'un autre expatrié thayan qui tente de trouver refuge alors que son pays est contrôlé par des monstres morts-vivants. En fait, à part le fait qu'il nie être un Magicien Rouge, tout ceci est vrai.

Jos achète une place à bord de l'un des chariots du culte, bien qu'ils aient refusé tous ceux qui cherchaient à passer plus tôt dans le voyage. Il ne se mêle pas aux autres voyageurs et parle rarement à quiconque, sauf à l'homme qui semble être le chef des cultistes.

Jamna Gleamsilver (voir l'annexe D pour les statistiques) est une femme gnome et membre d'une organisation secrète appelée le Réseau noir, également connu sous le nom de Zhentarim. À l'extérieur, le Réseau Noir fournit des mercenaires et d'autres types de muscles à louer. Officieusement, il est connu comme une société criminelle semblable à une guilde de voleurs très répandue. En secret, ses dirigeants cherchent à étendre leurs doigts de l'ombre dans toutes les salles de trône et de conseil de Faerûn. Comme les Ménestrels, les Zhentarim sont conscients que le Culte du Dragon est en mouvement, et ils ont besoin de connaître les plans du culte afin de les empêcher d'interférer avec les propres plans des Zhentarim, et peut-être de profiter des possibilités de pillage.

C'est pourquoi Gleamsilver rejette la caravane. Les espions du Réseau noir ont appris que le culte transporte des marchandises vers le nord et, comme les aventuriers, elle a été chargée de découvrir ce qu'ils transportent et où ils vont. Ses supérieurs ont sérieusement envisagé d'éliminer la caravane avec des mercenaires déguisés en bandits, de saccager les chariots et de torturer les membres du culte pour obtenir les informations souhaitées. Heureusement pour les aventuriers, Gleamsilver a persuadé ses supérieurs de lui donner une chance de découvrir la vérité d'une manière moins sanglante. Si elle n'a rien trouvé d'utilité avant que la caravane n'atteigne Waterdeep, elle mettra en œuvre le plan B - celui qui implique un meurtre de masse. Malgré l'immense fossé qui sépare leurs points de vue, le Réseau Noir et les Ménestrels ont un ennemi commun, et cela les pousse à former une alliance improbable. Gleamsilver est l'antithèse du héros : elle est égoïste, voleuse et menteuse expérimentée, et prête à tuer tous ceux qui se dressent entre elle et son objectif.

AUTRES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Cette liste de vingt PNJ est prévue pour les cas où vous en avez besoin rapidement. Vous pouvez, bien sûr, modifier tous

les détails que vous souhaitez à leur sujet. Utilisez-les pour étoffer la caravane, pour pimenter le voyage, pour donner vie au voyage et pour donner aux aventuriers des personnes à aimer et à protéger, ou à détester et à se disputer, tout au long du voyage.

Achreny Ulyeltin (Marchand humain mâle). Ulyeltin est un maître de chariot indépendant avec deux chariots dans cette caravane. Les deux transportent des fourrures et des peaux non traitées. C'est un homme rustre, sans aucune trace de civilisation. Il n'est pas antipathique, mais il sent mauvais, est vulgaire et n'a aucune manière. Son second conducteur de chariot et ses deux ouvriers, en revanche, sont parfaitement agréables.

Aldar Urnpoleshurst (Avocat humain mâle). Avocat de formation mais une ordure par nature, Urnpoleshurst quitte Baldur's Gate pour un endroit qui n'est pas Baldur's Gate. Les rumeurs autour de la caravane disent qu'il a été chassé par un scandale, et c'est difficile de ne pas le croire. Il se méfie de tout le monde et lance des accusations scandaleuses à tout bout de champ.

Beyd Sechepol (Marchand mâle demi-elfe). La cervoise et la bière sont si communes que l'on ne gagne pas beaucoup d'argent en les transportant sur de longues distances. Mais c'est ce qui remplit le chariot de Sechepol. Il gagnera son argent sur la route, en vendant son stock à ses compagnons de voyage dans la caravane. Il est diplomate et a le don de désamorcer les disputes à la satisfaction de tous avant qu'elles ne dégénèrent en violence, mais il est négligent en ce qui concerne le matériel et les chevaux - un défaut qui peut causer des frictions avec ceux qui détestent voir un cheval maltraité par manque de considération.

Edhelri Lewel (Femme Elfe de Lune Marchande). Le chariot de Lewel est chargé de bois exotique provenant de la jungle de Chult pour que les maîtres charpentiers et ébénistes de Waterdeep le transforment en meubles exquis. Elle est l'exact opposé de Beyd Sechepol en termes de tempérament : impatiente avec les gens mais exigeante avec son chariot et affectueuse avec ses animaux.

Eldkin Agetul (Garde nain de bouclier féminin). Agetul a fait ce voyage plusieurs fois auparavant et n'hésite jamais à brandir cette expérience au visage des autres. Elle est perfectionniste, et elle veut que les autres le sachent.

Enom Tobun (Homme Pieds Légers halflin Caravanier). Tobun conduit des chariots de marchandises à travers Faerûn depuis quarante ans, de Waterdeep à Calimport et de Baldur's Gate à Hillsfar. Il est une source d'histoires et de légendes, mais il est impossible de distinguer la vérité de la fiction dans ses récits. Si quelqu'un le défie sur la véracité d'une histoire, il devient argumentatif, puis maussade et agressif. Tant qu'un voyageur reste dans ses bonnes grâces, Tobun est un merveilleux compagnon de voyage.

Green Imsa (Femme humaine voyageuse). La raison du nom d'Imsa est évidente : elle est verte de la tête aux pieds. Sa peau, ses cheveux, ses yeux, ses ongles, ses dents - tout en elle est vert. Elle admet volontiers qu'elle se rend à Waterdeep à la recherche d'un remède à son état. La coloration ne semble pas la déranger, mais elle s'énerve si on lui demande comment elle est devenue ainsi. Elle est amicale, bien qu'un peu silencieuse, tant que la conversation ne porte pas sur son passé.

Lai Angestun (Marchand nain d'or mâle). Ce marchand ambitieux transporte de l'huile de cuisson parfumée et des parfums depuis Arnn, espérant faire un énorme profit auprès des aristocrates et des dandys de Waterdeep. Il parle constamment d'argent : combien il a l'intention de gagner, comment il va le dépenser, et comment les autres vont

l'envisager pour cela. Il ne dépensera pas un seul cuivre pour offrir une boisson ou un navet grillé à quelqu'un d'autre pendant tout le voyage.

Lasfelro the Silent (Marchand humain mâle). De temps en temps, Lasfelro se lance inexplicablement dans des chansons joyeuses et dans de courts moments de plaisir. Sa voix est un beau ténor et ses blagues sont hilarantes. Mais ces humeurs grégaires sont toujours de courte durée. Le reste du temps, il est silencieux comme une tombe, fixant la route d'un air maussade, bougeant à peine sur le siège de son chariot, semblant à peine respirer. Personne ne sait ce qu'il transporte dans son chariot, mais celui-ci est gardé par une gargouille maussade, attachée au chariot par une fine chaîne d'argent.

Leda Widris (Garde humaine féminine). Widris est aussi honnête et courageuse que les mercenaires puissent l'être. Elle a passé de nombreuses années dans le sud et veut maintenant voir les neiges et les mers gelées du grand nord et faire l'expérience d'un vent vraiment froid.

Losvius Longnose (Equipier Halfling Pieds Légers mâle). Bien que le nez de Losvius soit d'une taille respectable, même pour un halfling, l'appellation Long nez lui a été attribuée pour une raison différente : il est curieux de tout, y compris des affaires des autres, et surtout des secrets embarrassants des autres. Losvius ne fourre pas son nez là où il ne faut pas, à la recherche de matériel de chantage. Il est simplement extrêmement curieux de ce dont les autres ne parlent pas. S'il est présent, il y a de fortes chances qu'un ou plusieurs personnages le



trouvent en train de fouiller dans leurs affaires alors qu'il pensait qu'ils avaient le dos tourné.

Noohar Serelim (Marchand elfe de lune mâle). Noohar et son frère muet, Selvek, transportent des sculptures en bois exquises fabriquées par les elfes de Cormyr. Alors que son frère ne communique que par le langage des signes, Noohar est peut-être la personne la plus éloquente que les personnages aient jamais rencontrée. La parole jaillit de lui comme la musique de la harpe de Milil. Le fait qu'il ait rarement quelque chose à dire ne semble jamais l'empêcher de parler ou les autres d'écouter.

Nyerhite Verther (Marchand humain mâle). Un chargement de soie de Calishite fera de Nyerhite Verther un homme riche à Waterdeep, du moins le croit-il. Malheureusement, il n'a pas inspecté sa soie avec soin lorsqu'il l'a achetée, et elle est infestée de vers. Si quelqu'un les repère et les signale à Verther pendant le voyage, il devient fou de rage et de chagrin.

Orvustia Esseren (Garde humain féminin). Esseren a grandi dans les terres agricoles aux abords de Baldur's Gate, et c'est la première fois qu'elle s'éloigne de plus de deux miles de chez elle. Elle est intelligente, coriace et douée à la fois pour la lance et l'arc, mais elle ne connaît rien du monde au-delà de la ferme de sa tante, ni des personnes malhonnêtes. Sa tante, une femme sage, pense que ce voyage sera bénéfique pour elle.

Oyn Evenmor (Marchand humain mâle). Evenmor est un maître charretier indépendant qui transporte des oiseaux exotiques vers les marchés lucratifs de Waterdeep. C'est un homme tête, qui a des opinions bien arrêtées sur presque tout, mais il est généreux lorsqu'il s'agit de servir à boire à ceux qui s'assoient et discutent avec lui sans fin.

Radecere Perethun (Gnome des roches voyageur mâle). Personne ne sait où Perethun se dirige finalement, ni pourquoi. Il mange seul, parle rarement et se trouve toujours à l'arrière du chariot, regardant avec nostalgie la route passée. La seule chose qui le fait sortir de sa coquille est un jeu de hasard. Il joue bruyamment et bien.

Samarda ; the Hoper (Marchand humain masculin). Quelqu'un qui transporte des caisses de porcelaine fragile et coûteuse dans un chariot bruyant et branlant le long de la Voie commerciale doit être un optimiste né. Dans le monde de Samardag, le ciel est toujours bleu, le temps est toujours beau et les perspectives d'avenir sont toujours brillantes. Il y a de fortes chances pour qu'il soit un homme riche s'il gardait son argent, mais il est particulièrement sensible à tous les gamins et à toutes les histoires difficiles qui croisent son chemin.

Sulesde ; the Pole (Garde humain mâle). Dans sa tribu, dans son pays natal de Shaar, le nom de Sulesdeg signifie "grand comme un poteau de loge". Sur le Sword Coast, on l'appelle simplement the Pole". Avec une taille de 7 pieds 5 pouces, il est probablement l'humain le plus grand que les aventuriers ou quiconque dans la caravane ait jamais vu. Il ne parle pas beaucoup, mais quand il le fait, les gens l'écoutent généralement.

Tyjit Skesh (Garde naine de bouclier femelle). Il ne faudra pas longtemps pour que tout le monde dans la caravane sache qu'il faut se tenir à l'écart de Tyjit Skesh. Elle est vite en colère et plus rapide à recourir à ses lames quand quelque chose la met hors d'elle. Elle est d'une honnêteté à toute épreuve et ne manque jamais de faire savoir aux gens pourquoi elle était en colère, afin qu'ils puissent corriger leur comportement à l'avenir. Elle ne tolère pas l'intimidation.

Werond Torohar (Équipage humain féminin). Calme et sans prétention, Werond Torohar peut gérer un attelage de

chevaux ou de mules mieux que quiconque sur la Voie commerciale. Elle a un don étrange pour faire comprendre aux animaux ce qu'elle attend d'eux avec un simple mouvement des rênes, un sifflement et un coup de fouet. La boue, les pierres, et la glace ne semblent pas être des obstacles du tout quand Torohar s'occupe de l'équipe. Romantique dans l'âme, elle est capable de faire pleurer les hommes forts avec ses histoires d'amours perdues depuis longtemps et de passion contrariée.

LA VIE SUR LA ROUTE

Le tronçon de route qui va de Baldur's Gate à Waterdeep est un voyage de 750 miles. Les chariots de marchandises tirés par des chevaux ou des mules parcourront 15 miles par jour, selon les conditions. Les animaux ont besoin d'un jour de repos tous les six jours de transport pour récupérer de leur travail. Tout bien considéré, le voyage devrait prendre deux mois..

La caravane qui quitte Baldur's Gate contient les trois chariots du Culte du Dragon plus 2d4 autres. Tous les voyageurs ne sont pas des marchands. Un chariot peut transporter une famille qui déménage vers le nord ou un diplomate en mission à Waterdeep. Des personnes et des chariots rejoignent la caravane en cours de route, et d'autres la quittent au gré des affaires et de la fortune. Certains voyageurs montent à cheval, d'autres marchent à côté des chariots, et certains paient les marchands pour monter à bord de leurs chariots. À plusieurs reprises, les personnages remarquent que les cochers du culte refusent des passagers alors qu'ils ont de la place libre dans leurs chariots.

Rien n'identifie les chariots du culte comme autre chose que des marchands typiques transportant des marchandises vers le nord. Ils ne se regroupent pas pendant la journée et ne campent pas ensemble la nuit. Pour autant que l'on sache, leur seul lien est qu'ils font partie de cette caravane.

Rezmir et huit de ses gardes quittent secrètement Baldur's Gate avant la caravane et se dirigent vers le nord à vive allure. Ils se dirigent vers le château de Naerytar dans la Mere of dead men et ne seront pas revus avant le chapitre 6. Elle laisse douze **gardes** derrière elle. L'un d'entre eux voyage avec chaque chariot, faisant office de garde et d'assistant du cocher. Les neuf autres sont camouflés en voyageurs privés dans deux groupes distincts, cherchant compagnie et protection dans la caravane pour leur voyage.

Les chariots voyagent environ huit heures par jour, avec quelques arrêts pour nourrir et abrever les chevaux et les mules. De nombreuses nuits sont passées à camper le long de la route. La plupart des petites villes ont des auberges au bord de la route si les voyageurs veulent plus de confort, et les auberges fortifiées qui accueillent les caravanes de chariots sont espacées de quelques jours. Les animaux et les voyageurs peuvent se reposer confortablement dans ces enceintes fortifiées tandis que les chariots sont enfermés en toute sécurité à l'intérieur. La carte du chapitre 5 montre une structure qui remplissait autrefois cette fonction. Elle peut être utilisée comme modèle pour une auberge classique si nécessaire. La partie la plus difficile du voyage se situe près du début. Quelques jours de voyage au nord de Baldur's Gate amènent la caravane dans une campagne connue sous le nom de Champs des Morts. La route serpente et se faufile à travers des collines parsemées d'anciens champs de bataille, de dolmens et de tumulus. La croyance populaire veut que ce soit une très mauvaise idée d'allumer un feu au sommet d'une colline la nuit dans les Champs des Morts, car la lumière attire les monstres à des miles à la ronde. La traversée de ce territoire prend plusieurs jours, pendant lesquels tout le monde sera sur ses gardes.

EVENEMENTS ALEATOIRES SUR LA ROUTE

Le voyage vers le nord dure environ quarante jours, et la plupart des voyageurs espèrent que ces jours seront monotones et sans histoire. Comme c'est Faerûn, ce n'est jamais le cas.

De nombreux jours passent sans qu'il y ait d'excitation, mais d'autres voient des attaques de monstres, des incidents étranges, de l'excitation aux arrêts sur la route, des rencontres avec des PNJ, et la question toujours présente de savoir où vont les chariots du culte. Vous pouvez rythmer ces événements comme vous le souhaitez. Utilisez-en quelques-uns, utilisez-les tous, ou inventez-en d'autres.

Sur un voyage de cette longueur, vérifier les événements aléatoires toutes les heures est excessif. La voie commerciale voit passer beaucoup de voyageurs et elle est relativement (mais pas entièrement) sûre. Vérifiez la présence d'un événement aléatoire chaque jour en lançant un d20. Sur un jet de 16 ou plus, un ou plusieurs événements se produisent comme indiqué ci-dessous :

- 16 signifie qu'un événement se produit le matin
- 17 signifie qu'un événement se produit pendant le premier arrêt de repos
- 18 signifie qu'un événement se produit dans l'après-midi
- 19 signifie qu'un événement se produit le soir ou la nuit
- 20 signifie qu'un événement se produit le matin et un autre l'après-midi ou la nuit.

Lorsqu'un événement se produit, choisissez-en un qui semble approprié au lieu, au moment et à l'histoire que les aventuriers ont jusqu'à présent, ou vous pouvez jetez un d12 pour en choisir un au hasard. Vous pouvez substituer une attaque aléatoire de bandit (jour) ou de monstre (nuit) à tout autre événement si une dose d'action instantanée est nécessaire.

L'attribution de points d'expérience pour ces événements est à votre convenance. Nous recommandons 300 XP par aventurier pour chaque situation que les héros résolvent avec succès. Idéalement, les aventuriers ont la possibilité d'accomplir huit ou neuf de ces événements. Si vous utilisez la règle des étapes d'expérience, les personnages atteignent le 5^e niveau à la fin de ce voyage.

EVENTS DE LA ROUTE COMMERCIALE

d12 ÉVÉNEMENT

1	LA VIE D'AVENTURIER
2	VIOLENCE ENVERS LES ANIMAUX
3	LE FLÉAU DES MONTAGNES
4	CONTREBANDE
5	TOUT A UN PRIX
6	CHAMPIGNON GÉANT
7	LE CERF D'OR
8	VENGEANCE
9	PAS DE PLACE À L'AUBERGE
10	HOSPITALITÉ SUR LE BORD DE LA ROUTE
11	ARAIgnée DES BOIS
12	BLOQUÉ

LA VIE D'AVENTURIER

Un autre groupe d'aventuriers rejoint la caravane ou stationne dans la même auberge au bord de la route. A en juger par leurs fanfaronnades, ils ont vaincu certains des monstres et des ennemis les plus féroces que Faerûn puisse offrir. Ils ont l'air prospère, ils sont remplis d'histoires passionnantes, et ils établissent un lien avec un marchand qui emploie un ou plusieurs des personnages. Le lendemain matin, ce marchand informe les aventuriers que leurs services ne sont plus nécessaires car il a engagé des gardes plus expérimentés.

Les nouveaux arrivants sont une troupe d'acteurs qui essaient de payer leur passage à la prochaine ville. Ils parient qu'aucun danger ne se présentera qui nécessitera qu'ils se lèvent et se battent. Lorsqu'un tel danger se présente (ce qui ne manquera pas d'arriver), il devient douloureusement évident qu'il n'y a pas un seul guerrier ou sorcier parmi eux ; il s'agit de cinq roturiers humains au charisme brûlant et dont les armes et armures sont des accessoires de scène brillants. Après les avoir sauvés du danger, l'ancien employeur des aventuriers, désormais dûment châtié, est prêt à les réembaucher avec un salaire légèrement supérieur.

VIOLENCE ENVERS LES ANIMAUX

L'un des voyageurs, un noble, est régulièrement vu en train de maltraiter ses chevaux. Il laisse leurs colliers et leurs sangles irriter leur peau, ne leur donne pas assez à manger et les fouette lorsque ces animaux affamés et endoloris ne tirent pas assez fort ou assez vite pour lui convenir. Si les aventuriers ont encore leurs chevaux, il les admire et propose d'en acheter un ou plusieurs pour remplacer les "canassons inutiles" avec lesquels il est coincé. L'un de ses chevaux finira par s'effondrer dans son harnais, et il le battra à mort sur la route ou le détachera et le laissera mourir, sauf si un ou plusieurs aventuriers interviennent. Un chevalier et un mage voyagent avec lui en tant que gardes du corps.

LE FLÉAU DES MONTAGNES

En haut, deux Pérytons surveillent la route à la recherche de coeurs frais qu'ils pourront consommer avant de pondre leurs œufs. Ils tournent en rond à une altitude où ils sont facilement pris pour des aigles. Chaque aventurier peut faire un test d'Intelligence (Nature) DD 15 en voyant les créatures. Un succès signifie qu'il reconnaît les pérytons tels qu'ils sont avant la première attaque en piqué. En cas d'échec, le personnage est surpris.

CONTREBANDE

L'un des chariots de culte se renverse dans un virage difficile ou lorsqu'une roue se brise sur un rocher. Parmi les caisses qui tombent, l'une d'entre elles s'ouvre et révèle des dizaines de magnifiques bijoux enveloppés dans de la laine pour les protéger. C'est une excellente occasion pour les aventuriers de voir une partie de la contrebande et même de se lier d'amitié avec les cultistes en les aidant à réparer leur chariot.

Les membres du culte sont furieux que des gens aient vu le contenu de leur cargaison renversée. Leurs ordres, donnés par le chuchoteur de dragon Rezmir, étaient de garder le matériel en sécurité et secret. Les témoins qui montrent beaucoup d'intérêt pour les bijoux ou qui posent des questions devront peut-être être réduits au silence. Les témoins PNJ pourraient disparaître du jour au lendemain ou mourir inopinément d'une maladie soudaine (qu'un test de Sagesse [Médecine] réussi DD 10 révèle être du poison). Les mêmes attaques peuvent être dirigées contre les personnages qui montrent trop de curiosité.

TOUT A UN PRIX

Quelqu'un dans la caravane se prend d'affection pour un trésor appartenant à l'un des aventuriers. Le PNJ tente de l'acheter, mais le prix proposé est faible. Le PNJ persiste tout au long de la journée, devenant de plus en plus odieux sans devenir plus généreux. À moins que l'aventurier ne prenne des précautions particulières, l'objet disparaît du jour au lendemain.

Si l'aventurier accuse publiquement le PNJ le lendemain matin, il se fait un ennemi durable ; ce PNJ n'a pas l'objet et est furieux de l'accusation. Quelqu'un d'autre qui a été témoin des conversations de la veille a décidé que l'autre PNJ constituait une couverture parfaite pour un petit vol de nuit et a pris l'objet manquant. Pour retrouver l'objet, les aventuriers doivent fouiller furtivement les sacs et les chariots des gens, car peu de gens accepteront que leurs biens soient fouillés comme s'ils étaient des voleurs ordinaires - et surtout pas un voleur ordinaire.

CHAMPIGNON GÉANT

Après deux jours et deux nuits de pluie, d'éclairs et d'étranges sifflements dans le vent, les aventuriers se réveillent pour constater que la campagne environnante est recouverte de champignons. Ils poussent partout, y compris sur la route. Lorsque quelqu'un marche sur un champignon (il est presque impossible de ne pas le faire), celui-ci émet une nuée de spores noires et un hurlement de douleur. Ces minuscules criards sortent d'un immense champignon qui s'est disséminé sous la zone à partir de grottes peu profondes. Ils peuvent être identifiés en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 15, mais si le jet est de 10-14, l'aventurier les identifie mal et croit qu'ils sont mortellement toxiques (ils ne le sont pas).

Les marchands sont terrifiés par ces choses et refusent de les traverser en chariot, craignant qu'elles ne soient toxiques ou pire. En outre, les sons effraient les animaux et les rendent impossibles à contrôler.

Les champignons poussent si vite sur le sol détrempé par la pluie que l'on peut presque les voir grossir. Ils avaient la taille d'un bouchon de champagne lorsqu'on les a remarqués pour la première fois ; en une heure, ils ont atteint une taille de 15 cm, puis de 30 cm une heure plus tard. Leur croissance ralentit ensuite, mais à ce moment-là, la plupart des gens de la caravane sont certains que tout est condamné.

N'importe qui peut littéralement tracer un chemin à travers les champignons avec un balai lourd, une faux ou une branche d'arbre. Le bruit est pénible. Tout aventurier impliquée dans ce processus doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, l'aventurier est envahi par des sentiments de chagrin et de remords, apparemment déclenchés par l'audition de milliers de petits cris de douleur et de gémissements de mort, mais qui sont en fait le résultat de l'inhalation de spores légèrement toxiques libérées par les champignons immatures. Les personnages affectés s'effondrent après 1d20 minutes et ne peuvent tout simplement plus faire face à ces sons. Ils font des cauchemars pendant plusieurs jours, jusqu'à ce que la toxine soit complètement éliminée de leur système. Vous pouvez imposer des résultats encore plus persistants si vous le souhaitez, comme un dégoût à vie pour la consommation de champignons de toutes sortes.

Les gens peuvent dégager un chemin à travers les champignons avec six heures de travail (six personnes pourraient le faire en une heure, ou trois personnes en deux heures).

LE CERF D'OR

Par un bel après-midi ensoleillé, un troupeau de chevreuils est aperçu en train de brouter sur une colline voisine. Les voyageurs profitent de ces occasions pour chasser de la viande fraîche pour le garde-manger. Ce troupeau, cependant, comprend un magnifique cerf (utilisez les statistiques sur les élans) qui brille à la lumière comme si son pelage était fait d'or et ses bois plaqués de platine. Presque tous les membres de la caravane qui savent manier un arc veulent abattre cette bête. Sa fourrure vaudrait une fortune, même si ce n'est pas de l'or véritable.

Quelques-uns des types les plus prudents avertissent que la créature est manifestement un être béni et que la tuer porterait malheur à la caravane, mais pas plus de deux ou trois personnes se laissent convaincre. En quelques minutes, la chasse est ouverte et le troupeau de chevreuils se disperse dans la forêt voisine et à travers les champs des agriculteurs.

Les aventuriers peuvent se joindre à la poursuite, essayer de faire taire les gens, protéger le cerf ou ignorer la situation, comme bon leur semble. Le cerf peut être suivi à travers la forêt en réussissant un test de Sagesse (Survie) DC 10. Un nouveau test doit être effectué tous les 500 yards.

Le cerf entraîne les chasseurs dans une course-poursuite de 1500 yards jusqu'à une ruine recouverte de mousse et de lierre dans la forêt. Là, l'une des trois choses suivantes peut se produire. Choisissez celle qui convient le mieux à votre jeu.

- Le cerf peut être capturé, combattu et tué. C'est un cerf normal, mais avec une fourrure dorée d'une beauté à couper le souffle. Si les fermiers locaux apprennent qu'il a été tué, ils prennent leurs fourches et leurs arcs et menacent de détruire la caravane à moins qu'ils ne reçoivent 500 po pour leur perte ; le cerf leur a porté chance.
- Le cerf salut les aventuriers en sylvain. Si aucun des personnages ne parle cette langue, il passe à l'elfique, et si personne ne répond à nouveau, il essaie de parler le commun local avec un fort accent. Il leur assure qu'ils sont sur la bonne voie et qu'ils doivent continuer à suivre la rivière d'or jusqu'à ce qu'ils atteignent le château dans le ciel. Malheureusement, leur chemin sera semé d'embûches et de sang. Pour les aider, il offre au personnage un arc long +1. L'arc apparaît sur le sol devant eux, puis le cerf s'efface en disant : "Tous ne survivront pas..."
- Lorsque les aventuriers fouillent les ruines écroulées, ils ne trouvent aucun signe du cerf, mais voient une personne mince qui ressemble à un elfe des bois avec une peau dorée brillante. Le jeune homme est nu et porte soit une coiffe en bois, soit de délicats bois de cerf qui poussent sur sa tête. Il se met à genoux et supplie les personnages dans un dialecte elfique archaïque mais compréhensible. C'est un prince elfe, et les pierres qui les entourent étaient autrefois le magnifique château où il régnait. Mais il a été maudit par le père de la femme qu'il aimait de façon à se transformer en cerf doré dès qu'il sort de ces murs. Il vit avec cette malédiction depuis si longtemps que son royaume est oublié, que son château est tombé en ruine et qu'il ne se souvient plus de son propre nom. Il croit qu'un sorcier quelque part peut le libérer de la malédiction, mais où qu'il aille, les gens essaient de le tuer pour son manteau d'or. Si les personnages lui permettent de les accompagner et de le protéger, il fera de son mieux pour les récompenser à la fin du voyage. L'histoire est vraie ; plusieurs sorciers de Waterdeep pourraient lever la malédiction. L'elfe ne peut pas payer de récompense à la fin, mais les personnages gagnent 500 XP chacun pour l'avoir cru et protégé. Ce travail ne sera pas facile, car les gens de la caravane trouvent leur histoire ridicule et cherchent des occasions de tuer le cerf.

VENGEANCE

Alors que la caravane contourne un virage, on peut voir une tête humaine posée au milieu de la route à une centaine de yards devant elle. De loin, les personnages ayant un score de Sagesse passive (Perception) de 15 ou

plus reconnaissent que la tête est en fait une personne enterrée jusqu'au cou, inconsciente mais toujours vivante. Ce fait est évident pour quiconque s'approche à moins de 10 yards, tout comme le mot "Briseur de serment" peint sur son front.

L'humain enterré est en mauvais état à cause de l'exposition et de la déshydratation. Une magie de guérison ou un peu d'eau et un test de Sagesse (médecine) DD 10 réussi le font revivre.

De nombreux marchands de la caravane sont d'avis que, qui ce soit, si quelqu'un ou quelque chose s'est donné la peine de le marquer comme traître et de l'enterrer jusqu'au cou dans la voie commerciale, il le mérite probablement et devrait être laissé là. Si les aventuriers travaillent comme gardes pour des marchands PNJ, au moins un de leurs employeurs fait partie de ce groupe. Il est évident, d'après les traces de roues sur la terre retournée, que d'autres chariots sont passés devant lui ces derniers jours.

Il faut au moins deux heures pour sortir l'homme du sol, et une heure de plus pour remplir le trou (on ne peut pas laisser un trou sur la route).

L'homme enterré est Carlon Amoffel. C'est un **espion** humain et un membre des Ménestrels ; les aventuriers découvrent un tatouage Ménestrel sur son bras s'ils le déterrent. Il n'a rien d'autre que le sac de couchage dans lequel il a été enterré.

Publiquement, l'histoire d'Amoffel est que le serment qu'il a brisé était une promesse d'épouser une femme. Il a rompu les fiançailles parce qu'il a découvert que son père et ses frères étaient tous des bandits et qu'il était censé les rejoindre.

Si l'un des aventuriers est un Ménestrel et qu'il révèle son association à Amoffel, il leur raconte la véritable histoire. Il était exactement sur la même mission qu'eux : suivre une cargaison de butin volé vers le nord. Mais les contrebandiers - il est sûr qu'ils sont membres du Culte du Dragon - sont devenus méfiants à son égard. Amoffel a transmis des informations à un autre Ménestrel dans une auberge au bord de la route, et des membres de la caravane ont assisté à la rencontre. Les cultistes ont inventé une histoire selon laquelle il transmettait des informations à des bandits. Les marchands ne voulaient pas le tuer purement et simplement, mais ils étaient prêts à le laisser enterré sur la route et à "laisser la providence décider du sort de cet homme".

Amoffel a des amis Ménestrels à Waterdeep et connaît bien la ville. Il peut être un allié utile lorsque cette caravane atteindra sa destination.

PAS DE PLACE À L'AUBERGE

Après une journée misérablement humide et froide qui promet de devenir une nuit encore plus humide et glaciale, la caravane arrive dans une grande auberge. En entrant dans la salle commune chaude et confortable pour prendre des dispositions pour la nuit, l'aubergiste embarrassé annonce aux aventuriers. La caravane devra passer la nuit dehors. En regardant dans la salle, les aventuriers ne voient qu'un seul groupe : un juge aristocrate et son entourage de trois dilettantes humains. Ils se moquent de la situation des aventuriers, tout en faisant des commentaires tels que "dormez bien" et "passez une bonne soirée", suivis d'insultes murmurées dans leur souffle à propos des vêtements couverts de boue et du manque d'éducation des aventuriers. Si les aventuriers demandent s'ils peuvent dormir dans l'écurie, l'un des nobles prend la parole et dit : "Nos chevaux sont plutôt pointilleux sur les personnes avec qui ils partagent l'espace.

Nous avons dû résérer tout l'espace pour eux. Vous comprenez, j'en suis sûr." Ses amis prétentieux ricanent un bon coup.

Passer cette nuit dans les chariots sera dur pour les aventuriers mais sera une misère pour les chevaux et les mules non protégés, et la seule raison en est la cruauté et l'arrogance de ces crétins ricanants dans l'auberge.

Les PNJ de l'auberge ne se laissent pas influencer par une quelconque raison, un débat ou une offre d'argent. Ils trouvent la situation extrêmement amusante et semblent heureux à l'idée que les marchands et leurs animaux souffrent toute la nuit sous une pluie glaciale. Ils harcèlent les aventuriers et leurs compagnons de voyage à chaque occasion, y compris depuis la porte et les fenêtres de l'auberge lorsque personne ne s'y trouve. Si les aventuriers ne se battent pas, quelqu'un d'autre de la caravane pourrait le faire.

En fait, ces PNJ sont quatre **vétérans** déguisés voyageant vers Baldur's Gate à la recherche d'un emploi et prêts à rire du malheur de quelqu'un. Ils abandonnent tout faux-semblant lorsque la violence éclate.

HOSPITALITÉ SUR LE BORD DE LA ROUTE

Lorsque la caravane atteint son point d'arrêt pour la nuit, deux sœurs jumelles plantureuses l'ont précédée, installant le camp et s'occupant de leurs chevaux. Arietta et Zelina Innevar se prennent d'affection pour certains des voyageurs - peut-être, mais pas nécessairement, pour certains des aventuriers - et passent la soirée à leur poser des questions sur leur passé, leur destination, leur famille, etc. Les sœurs sont en fait deux **Doppelgangers**. Elles peuvent soit attaquer quelqu'un cette nuit-là, soit rejoindre la caravane pendant quelques jours, le temps d'étudier les voyageurs et de choisir leurs victimes. Lorsque le moment est venu de frapper, elles attendent la tombée de la nuit, puis tentent d'attirer leur cible loin des autres personnes en appelant à l'aide avec une voix familière. Heureusement pour les aventuriers et leurs compagnons de voyage, si l'un d'eux est vaincu, l'autre s'enfuit dans un flot de malédictions et de menaces vengeresses.

ARAIgnée DES BOIS

La voie commerciale contourne et passe entre les immenses forêts d'écorce de troll et les forêts brumeuses, mais elle traverse de nombreuses autres forêts plus petites qui n'apparaissent pas sur les cartes. Lorsque la caravane traverse l'une de ces régions boisées, trois **ettercaps** et deux **araignées géantes** les attaquent. Ils veulent surtout prendre des chevaux, pas des marchandises, mais ils ne reculent pas à prendre des gens s'ils ne peuvent pas avoir de chevaux. Deux ettercaps s'attaquent aux chevaux tandis que le troisième ettercap et les araignées géantes occupent les gardes de la caravane. Un ettercap peut libérer un cheval de son harnachement en 3 rounds. Après cela, ils se retirent dans les arbres, conduisant le cheval avec des liens de toile. Sans chevaux, les chariots sont bloqués. L'employeur des aventuriers insiste pour qu'ils poursuivent les ettercaps et récupèrent les chevaux volés.

Si les aventuriers se déplacent rapidement, ils ont de bonnes chances de récupérer les chevaux vivants. Les animaux laissent une piste à travers les broussailles qui est facile à suivre ; un test de Sagesse (Survie) DD 10 réussi est suffisant pour la suivre. Les chevaux sont conduits à environ un demi mile de la tanière des ettercaps. Si les aventuriers foncent droit dedans, ils sont attaqués par trois **ettercaps** et deux **araignées géantes**. S'ils s'arrêtent pour observer pendant quelques minutes, ils voient les ettercaps éloigner les araignées géantes pendant

qu'ils préparent leur festin de viande de cheval. Les aventuriers peuvent alors combattre uniquement les ettercaps pendant 6 rounds, avant que les araignées ne reviennent au son de la bataille. Les aventuriers ne peuvent cependant pas attendre longtemps, car les ettercaps ne perdront pas beaucoup de temps avant de massacrer les chevaux et de se réfugier.

BLOQUÉ

C'est un événement idéal pour la région des Champs des Morts, si un tel événement s'y produit, mais il peut être utilisé partout.

La caravane voit un combat se dérouler devant elle. Un chariot de marchandises est échoué sur la route, ses animaux de trait sont morts. Un marchand (**noble**) et trois **gardes** sont abrités sous le chariot, avec des caisses traînées entre les roues pour se protéger. Ils sont abondamment pourvus d'arbalètes et de boulons, mais les six **hobgobelins** et le **capitaine hobgobelin** qui les assaillent semblent satisfaits de les garder en état de siège jusqu'au coucher du soleil, quand ils prévoient de se ruer sur le chariot avec l'obscurité comme couverture. Ce sont des hobgobelins Urshani, reconnaissables à leur apparence inhabituellement sauvage (même pour des hobgobelins). Les hobgobelins Urshani se décorent de fourrures de loups, peignent des têtes de loups sur leurs boucliers, et incorporent d'autres parties et icônes de loups dans leurs armures et vêtements.

Il faut d'abord chasser les hobgobelins, puis s'occuper des blessés, et enfin faire quelque chose pour le chariot en détresse. Le commerçant a de l'argent pour acheter plus de chevaux si quelqu'un est prêt à vendre. Sinon, il prendra un transport jusqu'à la prochaine auberge, où il pourra acheter des animaux, tandis que ses trois gardes resteront derrière.

EVENEMENTS ROUTIERS PREVUS

Après que Jamna Gleamsilver et Azbarajos ont rejoint la caravane, trois événements prévus doivent avoir lieu. C'est à vous de choisir leur moment.

RECONNU !

Si les aventuriers ont passé beaucoup de temps à errer dans le camp des pillards sur Greenfields et à parler aux cultistes, ils ont pu y engager une conversation avec un cultiste qui est maintenant l'un des conducteurs de chariots. Demandez à chaque aventurier de faire un test de Charisme le premier jour du voyage, mais ne dites pas aux joueurs à quoi il sert. À un moment donné du voyage, l'aventurier qui a obtenu le résultat le plus bas au test de Charisme est reconnu par un cultiste. Les cultistes supposent que, au mieux, l'aventurier est un déserteur du culte. Au pire, il ou elle est un espion et un saboteur. A un moment dramatique du voyage, lorsque la caravane est loin de Baldur's Gate, cela signifie des problèmes.

En option, vous pouvez vous passer de ce jet de dé et faire en sorte que quelqu'un reconnaîsse automatiquement l'un des aventuriers, afin d'utiliser cet événement.

Si un aventurier est reconnu, permettez-lui de faire un test de Sagesse (perspicacité) DD 15. S'il réussit, l'aventurier surprend un cultiste qui l'observe avec suspicion, notant à qui il parle, quand il mange et où il dort. Au bout de quelques jours, il devrait être évident que ce cultiste a reconnu l'aventurier. Si les aventuriers tardent à agir, les cultistes frappent d'abord en essayant d'assassiner les aventuriers



JAMNA
GLEAMSILVER

dans leur lit ou peut-être en organisant un accident - une roue mal fixée, un essieu cassé ou un cheval de tête effrayé peuvent être un moyen efficace de résoudre un problème. La seule solution permanente à ce problème pour les aventuriers est le meurtre ; le cultiste qui a des soupçons doit être éliminé avant qu'il ne partage ces soupçons avec les autres. Les aventuriers de bonne volonté peuvent être réticents à franchir cette étape ; c'est du jeu de rôle. S'ils peuvent trouver un autre moyen, c'est excellent, mais dès que l'opposition reconnaît quelqu'un, la situation a toutes les chances de se terminer par la mort.

ATTENTION NON DESIREE

Le lendemain du départ de la caravane de Daggerford, demandez à chaque aventurier de faire un test de Sagesse (Perspicacité). (Vous pouvez également autoriser un test de Charisme [Tromperie] ici, permettant aux aventuriers d'utiliser leur connaissance de la tromperie pour reconnaître quand quelqu'un d'autre utilise le même talent. Seuls les personnages ayant reçu une formation en tromperie peuvent choisir cette option). Interprétez les résultats comme suit .

- 9 ou moins : L'aventurier ne remarque rien.
- 10-12 : L'aventurier remarque que le gnome qui a récemment rejoint la caravane s'intéresse à l'humain qui a rejoint la caravane au même moment et qui a été accueilli à bord de l'un des chariots du culte en tant que passager. Ils ne sont pas ensemble, mais lors des arrêts, le gnome s'approche souvent suffisamment pour entendre ce que l'humain pourrait dire, et on l'a également vu rôder près des chariots du culte lorsque les cultistes étaient occupés à d'autres tâches que la surveillance étroite des chariots.
- 13-15 : L'aventurier remarque que le gnome s'intéresse aux aventuriers. Elle a parlé à plusieurs d'entre eux,

en leur posant des questions anodines et commentant le temps qu'il fait. Elle donne l'impression d'être quelqu'un qui saisit parfaitement tous les détails des gens et de son environnement.

- 16+ : L'aventurier remarque les deux personnages et a l'impression que Gleamsilver est également conscient du fait que les aventuriers la surveillent.

Si quelqu'un révèle un badge Ménestrels à Gleamsilver, elle répond par un brusque "range ça, idiot" et s'en va.

QUI EST VOTRE AMI ?

Le matin du jour où la caravane est à quatre jours de voyage de Waterdeep (deux jours après "Attention non désirée"), Gleamsilver s'approche des aventuriers au moment où ils sont assis pour le repas du matin. Après avoir jeté un coup d'œil autour d'eux pour s'assurer qu'aucun des cultistes ne les observe, elle porte ses doigts à ses lèvres, puis prend le bol de flocons d'avoine que l'un d'eux s'apprête à manger.

APRÈS AVOIR PIQUÉ DANS VOS FLOCONS D'AVOINE AVEC LA LAME DE SA DAGUE, LE GNOME LA SOULÈVE ET VOUS MONTRÉ UN OBJET TACHÉ DE FLOCONS D'AVOINE RESSEMBLANT À UNE MINUSCULE PERLE. ELLE JETTE UN COUP D'ŒIL PAR-DESSUS SON ÉPAULE VERS L'ENDROIT OÙ LES CULTISTES SONT ASSIS POUR PRENDRE LEUR PETIT-DÉJEUNER. "C'EST UN ÉCLAT D'OS, MURMURE-T-ELLE, ENROLUÉ EN CERCLE POUR QUE TU PUISES L'AVALER DANS UNE BOUCHÉE DE GRUAU SANS T'EN APERCEVOIR. UNE FOIS MANGÉ, IL SE DÉROULE LENTEMENT À L'INTÉRIEUR DE VOUS, EXPOSANT DES POINTES D'AIGUILLE QUI PERCENT VOS ENTRAILLES ET VOUS TUENT LENTEMENT. JE SOUPÇONNE QU'IL Y EN A DANS TOUS VOS PETITS-DÉJEUNERS." EN SE LEVANT ET EN S'ÉLOIGNANT, ELLE AJOUTE : "PARLONS-EN CE SOIR."

Il n'y a plus d'éclats d'os dans le gruau des aventuriers. Celui que Gleamsilver leur a montré était déjà collé au dessous de sa dague avant qu'elle ne la mette dans le bol. Si les aventuriers fouillent dans leur gruau à la recherche d'éclats, laissez-les faire des tests d'Intelligence (Investigation) DD 15. Si un test est réussi, dites-leur qu'ils ont trouvé plusieurs petits morceaux qui pourraient être des éclats d'os, mais qui pourraient tout aussi bien être des enveloppes d'avoine, de la sciure de bois ou des œufs d'insectes. Dites-leur également que deux des cultistes continuent de regarder dans leur direction mais semblent essayer de cacher leur intérêt.

Ce soir-là, après que la plupart des voyageurs se soient couchés, Gleamsilver vient voir les aventuriers. Elle commence par se présenter si cela n'a pas été fait auparavant. Sinon, elle va droit au but.

"NOUS NE TRAVAILLONS PAS POUR LES MÊMES PERSONNES, MAIS NOUS SOMMES TOUS DU MÊME CÔTÉ - NOUS PARTAGEONS LA CONVICTION QUE LE CULTE DU DRAGON DOIT ÊTRE ARRÊTÉ. JE DOIS SAVOIR CE QU'ILS TRANSPORTENT DANS CES CHARIOTS ET OÙ ILS L'EMMÈNENT. VOULEZ-VOUS M'AIDER À LE DÉCOUVRIR ? ON PEUT LE FAIRE CE SOIR."

Si les aventuriers disent à Gleamsilver ce qu'ils savent de la cargaison du culte, elle exprime sa gratitude et son soulagement de ne pas avoir à prendre le risque de s'introduire dans leurs chariots. En fait, elle le sait déjà, mais elle avait besoin de savoir ce que les aventuriers savent. Elle leur demande toutes les informations qu'ils.

sont prêts à partager, mais ne leur offre en retour que la confirmation de ce qu'ils savent déjà. Si les aventuriers n'ont pas compris qu'Azbara Jos est un magicien rouge de Thay, elle le leur fait remarquer et soulève la question de savoir pourquoi un magicien rouge côtoie les membres du Culte du Dragon.

Gleamsilver est particulièrement réticent quant à la raison pour laquelle elle s'intéresse à tout cela. La gnome ne mentionne jamais les Zhentarim ou le Réseau Noir. Elle ne dit jamais non plus qu'elle travaille pour les Ménestrels. Gleamsilver est experte dans l'art de repérer les indices les plus subtils et de les utiliser pour donner l'impression qu'elle sait des choses qu'elle ne sait pas vraiment et pour dire ce que les gens veulent ou s'attendent à entendre. Elle utilise ce talent à son avantage contre les personnages dans toutes leurs transactions. Si les joueurs demandent à utiliser la Sagesse (Perspicacité) pour détecter si le gnome dit la vérité, laissez-les faire le test. Sur un jet de 15 ou plus, le personnage soupçonne que Gleamsilver ne leur dit pas tout, mais ne discerne pas de véritable mensonge. Sur tout autre résultat, le personnage ne détecte aucune malhonnêteté.

LE MEURTRE LE PLUS IMMONDE

Deux jours après "Qui est votre ami ?", le camp se réveille avec un meurtre. L'un des cultistes faisant office de garde-chariots a été assassiné pendant la nuit. Il a été poignardé dans le dos avec une épée (la blessure est trop grande pour être due à une dague) et laissé là où il est tombé sous un chariot de culte.

Les compagnons du mort accusent immédiatement l'un des aventuriers et demandent à inspecter les armes des aventuriers. Si l'aventurier porte une épée courte, cela correspondra, bien que cela ne prouve rien. N'importe quelle épée de cette taille serait assez semblable. De nombreuses empreintes de pas se trouvent autour du chariot, mais un test d'Intelligence (Investigation) réussi à DD 10 permet de déterminer qu'elles proviennent des personnes qui se sont pressées autour du corps le matin. Le sol a été balayé pendant la nuit pour effacer les empreintes.

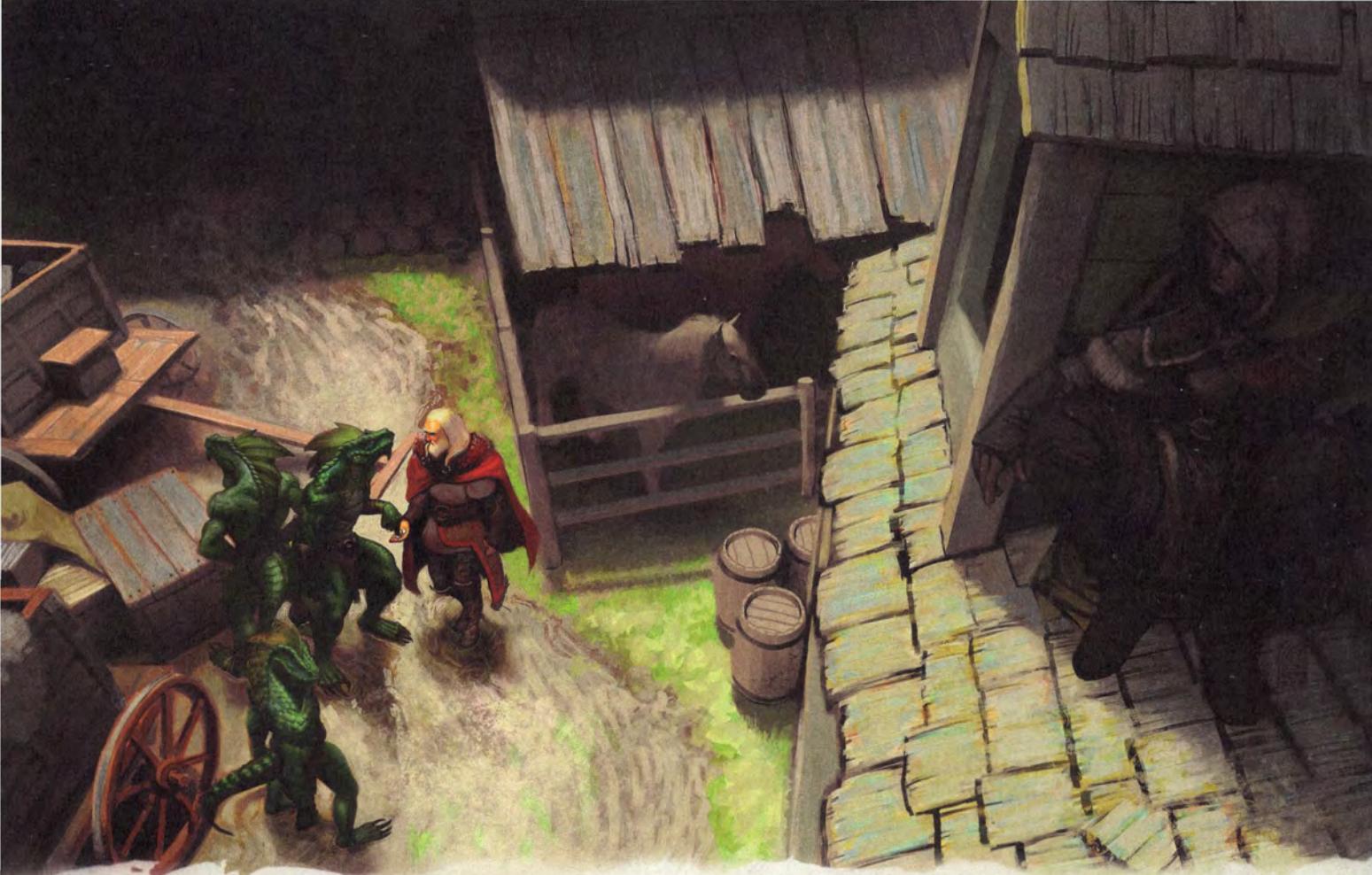
À ce stade du voyage, les aventuriers devraient être populaires auprès des autres voyageurs ; ils ont probablement sauvé de nombreuses vies et la caravane entière plus d'une fois. Les cultistes, par contre, ne sont pas si populaires. Ils sont distants et même un peu étranges. Cela joue en faveur de l'aventurier, car de nombreuses personnes prendront sa défense.

Si un aventurier suggère que les propriétaires du chariot ouvrent leurs caisses pour voir s'il ne manque rien, les accusations s'éteignent. (Si un aventurier ne le suggère pas, c'est un spectateur dans la foule qui le fait). De manière inhabituelle, Azbarajos s'avance et tente de calmer la situation, en disant plus que ce que personne ne l'a entendu dire en une seule fois jusqu'à présent.

Finalement, les plus grands marchands de la caravane s'accordent à dire que sans témoins, rien ne peut être fait. Les dieux puniront le coupable et la vie continuera.

La plupart des cultistes ne regardent plus jamais l'aventurier accusé qu'avec une haine non dissimulée. Cette animosité devient importante plus tard dans le chapitre 5.

Le meurtrier était, bien sûr, Jamna Gleamsilver. Sachant ce qu'il y avait dans la cargaison, elle n'a pas pu résister à l'envie de s'en servir. Le vol lui-même est indétectable, car elle n'a laissé aucun signe, et le culte ne porte pas de liste de ses trésors pillés. Le garde l'a interrompu en plein acte et a dû mourir, c'est aussi simple que cela.



CHAPITRE 5 : CONSTRUCTION EN COURS

LE FRET VOYAGE AUSSI LOIN AU NORD QUE possible de suivre la voie commerciale au-delà de Waterdeep jusqu'à l'endroit où la grande route a été engloutie par la Mere of Dead Men qui ne cesse de s'étendre. Un relais routier fortifié, qui servait autrefois aux marchands et aux routiers, nourrit aujourd'hui les ouvriers et protège les matériaux de construction de la route. Il aide également le Culte du Dragon à faire passer son trésor en contrebande.

WATERDEEP

Lorsque la caravane se lance dans Waterdeep après deux mois de voyage, la plupart des marchands se dispersent dans les marchés, les entrepôts et les écuries de la ville. Ils ont atteint leur destination et les aventuriers sont payés en argent et remerciés pour leurs services. S'ils se sont bien comportés, on leur dit qu'ils peuvent trouver du travail avec ces expéditeurs à tout moment dans le futur. Cependant, les aventuriers ne doivent pas perdre trop de temps à régler des comptes avec leurs propres employeurs ou à faire du tourisme à Waterdeep, sinon ils perdront les chariots à trésors dans la métropole bondée.

Les chariots du culte ne suivent pas le même schéma que les autres de la caravane. Ils se dirigent plutôt vers le nord de la ville avant de chercher un endroit où passer la nuit. Tous ceux que les aventuriers connaissent comme étant associés au culte se rassemblent au même endroit à la tombée de la nuit. Azbarajos reste avec les cultistes pendant ce temps,

et Jamna exprime son désir de rester avec les aventuriers jusqu'à ce qu'ils découvrent la destination du trésor.

Les cultistes passent une journée à faire reposer leurs chevaux dans une écurie au nord de Waterdeep. D'autres chariots sont déjà là, transportant secrètement des trésors de toute le Sword Coast vers le point de collecte. Pendant la journée, certains des cultistes visitent un grand entrepôt juste à l'intérieur de la porte nord de la ville, où des fournitures de construction sont stockées pour être expédiées vers le nord et où les chariots sont rassemblés et chargés pour le voyage.

Si les aventuriers se renseignent auprès de la porte nord de Waterdeep pour savoir si quelqu'un correspond à la description de Rezmir, ils entendent des rumeurs selon lesquelles un demi-dragon a été aperçu dans la région il y a au moins un jour. Tout le monde se souvient de l'incident ; les demi-dragons chromatiques ne sont presque jamais vus, et ils ont tendance à provoquer l'alarme quand ils le sont. Si la rumeur est vraie, alors le demi-dragon voyageait avec une forte escorte de gardes montés, en direction du nord. La rumeur est vraie, bien sûr, mais elle ne peut pas être confirmée à 100%.

En se renseignant, les aventuriers apprennent que la route au nord, appelée la Haute Route, reliait autrefois Waterdeep à la ville de Neverwinter. Entre la route et la côte se trouvait un marais froid et côtier appelé la Mere of Dead Men. Au fil des ans, le marais s'est continuellement étendue. Chaque fois qu'il grandissait, il inondait la route, qui devait être déplacée plus loin dans les terres. Telle était la situation jusqu'à il y a un siècle, lorsque Neverwinter fut presque détruit par l'éruption du Mont Hotenow.

La ville étant en ruine, les efforts pour maintenir la route ouverte ont tout simplement cessé. Elle n'avait plus de raison d'être.

Mais maintenant, le Seigneur de Neverember reconstruit Neverwinter et la route est à nouveau nécessaire. L'entrepôt visité par les cultistes est l'endroit où sont coordonnées les expéditions de fournitures vers les camps de construction de la route. Si des transporteurs de marchandises s'y sont rendus, c'est sûrement pour voir s'ils pouvaient transporter des fournitures jusqu'à la tête de la route en étant payés. Est-ce qu'ils engagent des gardes pour les caravanes de provisions ? Bien sûr, tu parles. La Mere of Dead Men est sauvage et dangereuse. Les agents du Seigneur Neverember dans cette entreprise sont perpétuellement à la recherche de travailleurs pour construire la route et de combattants pour protéger les travailleurs. Le taux de rotation dans ces emplois est assez élevé.

VERS LE NORD, ENCORE

Les aventurier n'ont aucun mal à se faire embaucher comme escorteurs de chariots à l'entrepôt d'approvisionnement. Contrairement à ce qui se passait dans la caravane, les gardes ne sont pas engagés par les maîtres de chariots individuels mais par la High Road Charter Company, un consortium de guildes et de maisons nobles associé au Seigneur Neverember. Un vétéran humain nommé Ardrad Briferhew commande l'ensemble du convoi. Il se compose de six chariots de ravitaillement, de douze escortes (dont les personnages et Jamna), et de deux douzaines d'ouvriers en route pour soulager un groupe qui revient à Waterdeep pour un temps de repos.

Les cultistes qui n'ont pas été embauchés comme équipiers pour leurs trois chariots viennent avec eux comme ouvriers.

Le camp de travail vers lequel le convoi se dirige se trouve à 200 miles de la côte. Sur la majeure partie de cette distance, la route serpente à travers des collines côtières accidentées, nichées entre les Sword Mountains et la mer. La septième nuit, le convoi campe au sommet d'une colline d'où les aventuriers ont leur première vue sur la Mere of Dead Men. C'est un enchevêtrement glacial d'arbres, de broussailles, de terrains marécageux, d'eau stagnante, de roseaux et de queues de chat qui s'étend à perte de vue. Le reste du voyage se fait en vue de le marais. La destination est atteinte dans le courant du dixième jour.

RENCONTRES AU NORD DE WATERDEEP

Il n'y a pas grand-chose à faire pendant le voyage au nord de Waterdeep. Vous pouvez en faire une narration rapide. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les rencontres aléatoires ci-dessous pour pimenter le voyage. Jetez un d20 chaque jour et utilisez la rencontre indiquée. Ajoutez 2 au jet les jours 8, 9 et 10. N'oubliez pas que les aventuriers Les monstres listés sur la table Rencontres au nord de Waterdeep sont ceux que les aventuriers doivent combattre. Dans le même temps, les PNJ membres de l'escorte ont affaire à des monstres supplémentaires non répertoriés ici. Supposez que les monstres et les voyageurs sont en alerte avant ces rencontres. Après chaque rencontre, jetez un 1d4 - 2. Le résultat est le nombre de PNJ de l'escorte tués ailleurs dans la bataille.

RENCONTRES AU NORD DE WATERDEEP

d20 RENCONTRE

1-14	AUCUNE RENCONTRE
15	12 BANDITS HUMAINS
16	1 TROLL
17	4 ORCS AND 1 OGRE
18	2 OGRES
19	3 HOMME-LÉZARD 3 LÉZARD GÉANT
20 21	6 HOMME-LÉZARD
22	8 GRENOUILLE GÉANTE
	12 BRUTACIEN

LE RELAIS ROUTIER DE CARNATH

La destination du convoi est le relais routier de Carnath, un complexe qui servait d'auberge sur la route commerciale entre Waterdeep et Neverwinter à l'époque où le commerce était florissant. Il a été abandonné lorsque le commerce s'est arrêté, mais maintenant que la route est reconstruite, le relais routier a été réparé et utilisé comme dépôt d'approvisionnement et parc à chariots. Cette partie de l'aventure se joue comme une histoire d'espionnage. Les personnages furtifs devraient trouver beaucoup à faire ici.

INGREDIENTS ESSENTIELS

Le camp de travail est exactement ce qu'il semble être : un dépôt de fournitures pour les constructeurs de routes. Mais c'est aussi quelque chose de plus : un point de transit pour la contrebande du culte venant du sud.

Lorsque des chariots arrivent du sud, ils sont amenés dans l'enceinte par un ou deux à la fois pour être déchargés, puis remis à l'extérieur pour être garés. L'enceinte est remplie de nourriture, de bois de construction et d'une multitude d'autres fournitures dans des caisses et des barils. Le matériel qui ne peut pas être laissé exposé au froid et à l'humidité ou qui est particulièrement précieux est stocké dans l'entrepôt (zone 3), et tout ce qui a de la valeur est conservé dans la chambre forte fermée à clé qui est rattachée à l'entrepôt. (zone 4). Seul le directeur du camp, un demi-homme costaud connu uniquement sous le nom de Bog Luck (utilisez les statistiques des vétérans), possède la clé de cette pièce intérieure.

Bog Luck a été recruté par le Culte du Dragon il y a des années. Le seul signe extérieur de cette appartenance est le fourreau de son épée courtes, toujours présente, qui est décoré d'un dragon ressemblant aux motifs des fourreaux que les personnages ont vus dans la couveuse à dragons (et qu'ils ont peut-être encore sur eux ; voir la zone 12 dans cette section). Lorsque les chariots du culte arrivent, leur cargaison de construction de route est déchargée dans l'enceinte normalement, mais Bog Luck s'assure que la contrebande est stockée dans la chambre forte. Ensuite, il se rend seul dans la chambre forte et peint un symbole sur chaque carton appartenant au culte.

Dans le sol de la salle forte se trouve une trappe camouflée. Elle peut être trouvée avec un test de Sagesse (Perception) DD 10 réussi. La trappe est reliée à un tunnel dégoulinant et gluant qui s'enfonce sur 500 yards dans un dense peuplement d'arbres et de broussailles à la lisière de la Mere of Dead Men. La nuit, lorsque tout le monde dans l'enceinte est endormi à l'exception de quelques gardes sur le toit, les lézards se glissent dans le tunnel et emportent les caisses marquées vers un endroit dans le marais (le sujet du chapitre 6). Ils effectuent rarement cette tâche en une seule nuit, sauf si la cargaison est très petite. En général, ils prennent une nuit par chariot.

1. COUR INTÉRIEURE

La plupart du temps, cette cour ouverte est encombrée de caisses, de barils et de piles de fournitures. Le climat humide signifie que le sol est boueux, sauf lorsque la température est inférieure au 0°C. La boue se durcit alors pour former des ornières inégales et couvertes de givre. Un chemin est dégagé de la porte des écuries pour permettre le déplacement des animaux, mais en période d'affluence, ce chemin passe souvent sous le balcon devant les portes des chambres.

2. LES ÉCURIES

D'une certaine manière, les écuries sont la zone la plus confortable de l'enceinte. Lorsque les écuries sont bondées, la chaleur corporelle des chevaux et des mules garde le bâtiment chaud. Quatre garçons d'écurie s'occupent des animaux et dorment ici. Seul le plus jeune, un garçon à l'esprit vif appelé Wump, se doute que quelque chose de mystérieux se passe. Il ne sait rien du Culte du Dragon, mais il est assez malin pour se demander pourquoi tout ce qui est utilisé par les constructeurs de routes doit être enfermé.

3. ENTREPOT

La porte de l'entrepôt est munie d'un verrou mais n'est pas verrouillée. Les fournitures qui ne doivent pas être laissées exposées aux intempéries sont stockées ici : nourriture pour la population et la nourriture pour les animaux.

4. CHAMBRE FORTE

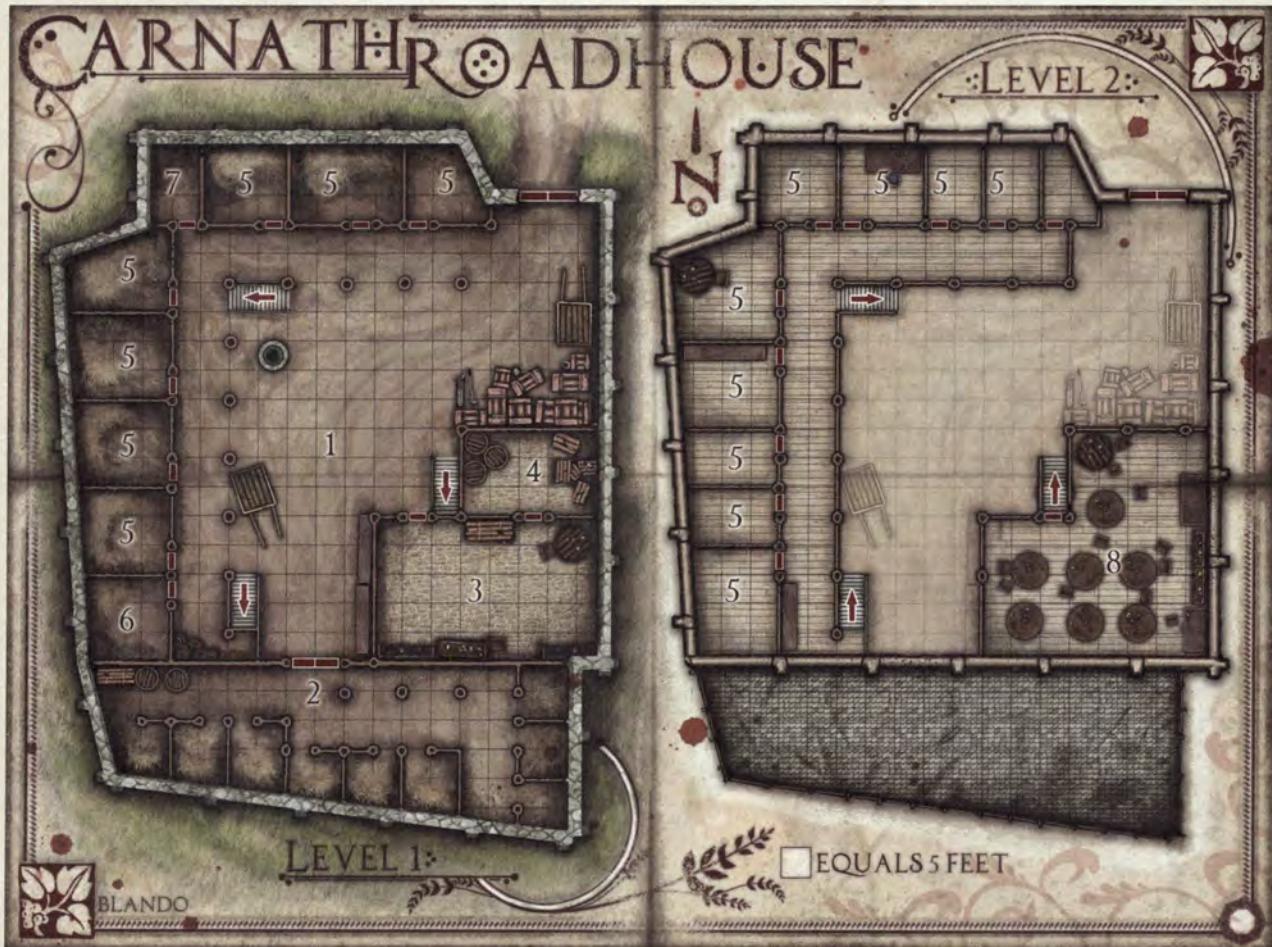
Les cargaisons et les objets personnels d'une valeur exceptionnelle sont conservés dans la chambre forte, sous clé. Aucun des travailleurs ne sait où ou ne se soucie de savoir quelles sortes de fournitures pour la construction de routes sont considérées comme si précieuses qu'elles doivent être enfermées pour être protégées. Ils se contentent de suivre les instructions de Bog Luck et d'empiler les choses là où on leur dit de les empiler.

Comme les chambres ne peuvent pas être fermées à clé, les ouvriers et les routiers confient souvent à Bog Luck la garde de leur argent et de leurs objets de valeur dans la chambre forte. Il tient un registre de tous les objets personnels stockés dans la chambre forte et a la réputation d'être méticuleux pour s'assurer que chacun récupère ses biens - tous ses biens et seulement ses biens.

La clé de cette pièce est toujours à la ceinture de Bog Luck, mais la serrure peut être ouverte avec un test de Dextérité DD 10 réussi et un kit d'outils de voleur.

La trappe est située dans le coin sud-est de la pièce. Une caisse vide clouée sur la porte la recouvre ; lorsque la porte est ouverte, la caisse entière bascule vers le nord. Clouée au sol, la caisse semble solide et résistante à un choc ou une poussée occasionnelle. Ce n'est que lorsqu'elle est basculée que l'astuce devient évidente. Elle peut être découverte en fouillant minutieusement la pièce pendant 20 minutes ou en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Si les aventuriers fouillent la chambre forte pendant la nuit, les Homme-lézard se présentent pour emporter la contrebande. Il y a trois **Homme-lézard** pour deux aventuriers.



5 . CHAMBRES

Les conducteurs de chariots, les accompagnateurs et les ouvriers qui séjournent dans l'enceinte partagent les chambres. Aucune n'est privée ; toutes ont des lits superposés pour au moins quatre personnes, et les plus grandes chambres peuvent accueillir six personnes. Elles contiennent des couchettes, des coffres pour les effets personnels et des sols en bois recouverts de joncs.

Aucune des chambres n'a de verrou sur sa porte, sauf celle de Bog Luck. Si on l'interroge sur les serrures, Bog Luck explique qu'elles gelaien par temps froid et que les gens ne pouvaient pas entrer ou sortir de leurs chambres. Cette excuse est crédible ; les portes des chambres supérieures, en particulier, sont souvent recouvertes de glace le matin. En fait, Bog Luck a enlevé les serrures pour renforcer son excuse pour verrouiller la chambre forte.

6 . CHAMBRE DE BOG LUCK

Bog Luck a cette chambre pour lui tout seul, elle est donc plus spacieuse et confortable que les autres. Il est rarement là, sauf quand il dort, et il garde la porte verrouillée. Un test de Dextérité DD 10 réussi avec des outils de voleur peut l'ouvrir. Malgré ses manières grossières, Bog Luck est un homme quelque peu éduqué, comme en témoignent les livres de philosophie et d'histoire naturelle sur son étagère de lecture.

7 . CHAMBRE D'ARDRED BRIFERHEW

Le commandant des gardes engagés à cette petite pièce pour lui tout seul. Il n'y a rien de remarquable.

8 . CUISINE

Cette pièce supérieure est utilisée pour préparer la nourriture sur un grand poêle. Le soir, elle sert de salle commune où les gens se réunissent pour fumer, boire, échanger des histoires et se réchauffer. Au bout d'un moment, le cuisinier, un humain grincheux appelé Gristle Pete, met tout le monde dehors pour pouvoir dérouler son matelas et ses couvertures pour dormir un peu.

Si les aventuriers écoutent attentivement les murmures de Gristle Pete pendant qu'il travaille dans sa cuisine, ils l'entendront parler en rond et se dire qu'il " ... n'arrive pas à dormir à cause de toutes ces bestioles dans les étages qui tapent, frappent, sifflent et chuchotent à toute heure ", etc. Les bruits qu'il entend et qu'il prend pour des rats sont ceux des hommes-lézards qui récupèrent des produits de contrebande dans la chambre forte en dessous. S'il est interrogé, il entend les bruits de temps en temps, pas toutes les nuits. Si on insiste, il réalise que les bruits se produisent quelques nuits après le dépôt d'un nouveau chargement. C'est pas un comportement de rat un peu bizarre ?

SUIVI DU CHARGEMENT

Les aventuriers ont plusieurs moyens de collecter des indices sur ce qui se passe au camp de travail. Jamna peut aider à accomplir ces tâches si aucun des aventuriers n'est à la hauteur.

- S'ils observent le déchargement des chariots, ils remarqueront que Bog Luck ordonne aux ouvriers de transporter les caisses apportées des Greenfields dans l'entrepôt. S'ils ont la chance de voir ce qui se passe dans l'entrepôt, ils voient que toutes les caisses vont dans la chambre forte. S'ils ne regardent pas à l'intérieur de l'entrepôt pendant que les chariots sont déchargés mais inspectent l'entrepôt plus tard, ils ne trouveront aucune des caisses ; le seul autre endroit où elles auraient pu se trouver serait la chambre forte.

- Gristle Pete, qui dort au-dessus de la chambre forte, entend des bruits étranges certaines nuits. Il prend ces bruits pour des rats, mais ce sont des hommes-lézards qui transportent de la contrebande dans le tunnel sous la chambre forte.

- Ils peuvent prendre l'approche directe et inspecter la chambre forte furtivement. Cela conduit à un combat avec les hommes-lézards si les aventuriers fouillent la pièce en pleine nuit. Entrer en crochettant la serrure est l'approche la plus sûre. Essayer de voler la clé de la ceinture de Bog Luck peut fonctionner, mais c'est risqué. Si ce dernier surprend quelqu'un en train de tenter de l'attraper, le mieux qui puisse leur arriver est de se faire frapper. Un aventurier intelligent se soumet à cette humiliation, car s'il se défend, le Bog Luck appelle tout le monde pour l'aider à punir le voleur, et tous les aventuriers seront bannis à partir de ce moment-là. Accepter de se faire frapper signifie que Bog Luck garde l'incident entre eux deux.

- Les aventuriers peuvent s'arranger pour avoir une chambre à côté des membres du Culte du Dragon et écouter à travers les murs la conversation des cultistes. Ils ne peuvent pas comprendre les conversations entières, mais ils entendent les mots "chambre forte", "tunnel", "homme-lézard" et "Bog Luck".

- En discutant avec d'autres compagnons et conducteurs de chariots, on obtient quelques observations intéressantes mais aucune piste concrète. La plupart des autres personnes qui ont participé au transport au nord de Waterdeep sont d'accord pour dire que les cultistes (ils n'utilisent pas ce mot) ont un comportement distant.

- La fouille des deux chambres des cultistes permet de trouver un sac personnel contenant six pierres précieuses polies et de petits bijoux facilement dissimulables, le tout d'une valeur d'environ 1 400 po. Les cultistes ont un voleur parmi eux : un demi-elfe nommé Larion Keenblade. S'il peut être identifié et accosté loin des autres, il pourrait accepter d'aider les personnages en échange de leur aide pour s'enfuir.

REGLEMENT DE COMPTES

Une amie de la cultiste assassinée par Jamna a nourri une rancune envers un aventurier depuis cet incident. Maintenant que leur chargement a été livré en toute sécurité et que la mission est terminée, cette cultiste peut se venger de son ami tué.

Au moment propice, la cultiste tente de pousser l'aventurier à se battre. Elle utilisera n'importe quel incident de leur vie commune, y compris le meurtre, pour mettre en doute le courage et la capacité de combat de l'aventurier devant tout le monde. Si l'aventurier refuse de se battre, la cultiste ne recule pas. Le PNJ veut du sang et ne se contentera de rien d'autre. Elle dégaine son épée et attaque. La cultiste utilise les stats d'un vétéran.

Pour les autres cultistes, les coéquipiers et les gardes engagés, il s'agit d'une affaire personnelle entre ces deux-là. Si l'aventurier recule, tout le monde suppose que l'aventurier est un lâche et le traite de manière irrespectueuse pour le reste de son séjour au camp. Si d'autres aventuriers se jettent dans le combat aux côtés de leur compagnon, d'autres cultistes font de même (tritez-les comme douze **gardes**). Bog Luck et Ardred Briferhew empêchent toute autre personne de se joindre à eux, mais ils ne voient pas d'inconvénient à assister à une effusion de sang pour briser l'ennui.

La cultiste veut tuer l'aventurier, et elle le fera si elle gagne le duel (en continuant à poignarder le corps après que le personnage soit à 0 point de vie) et que personne ne l'arrête.



CHAPITRE 6 : LE CHATEAU DE NAERYTAR

LE TUNNEL DU RELAIS ROUTIER ÉMERGE dans un endroit proche qui est protégé du camp par des arbres et des broussailles. Lorsque les aventuriers s'approchent du tunnel, tous ceux qui ont un score de Sagesse passive (Perception) de 10 ou plus entendent des voix bestiales devant eux, qui

grognaient et murmurent en dialecte draconique. De là, un sentier mène à la Mere of Dead Men, où un mélange d'habitants des marais et de cultistes du dragon se disputent le pouvoir dans les ruines du château de Naeryta.

Ce solide château de pierre était la demeure d'un magicien demi-elfe, mais il l'a abandonné il y a longtemps lorsque le marais a envahi la région. Pendant un certain temps, un groupe d'astrologues appelé l'Académie des Stargazers a repris la structure, mais ils ont disparu mystérieusement après quelques années. Personne ne sait ce qu'ils sont devenus. Avant la destruction du groupe, les membres ont modifié le château en construisant un observatoire au dernier étage du donjon. Une partie de leur équipement d'observation magique s'y trouve encore.

Aujourd'hui, le culte du dragon a installé des gens dans le château de Naerytar et a formé des alliances fragiles avec les habitants des marais voisins, mais les marécages environnantes sont loin d'être sous le contrôle de qui que ce soit. Le culte a réuni des hommes-lézards, des brutaciens et une paire de dragons noirs dans une alliance instable, mais les factions sont déchirées par une profonde méfiance que les aventuriers peuvent exploiter.

VOYAGE VERS LE CHATEAU

Le château de Naerytar se trouve à quinze miles du camp de travail - quinze miles froids, boueux et difficiles. Il faut deux jours aux personnages pour couvrir ce terrain à un rythme modéré. Heureusement, le sentier est balisé par les hommes-lézards qui transportent des marchandises de contrebande à travers les simples vers le château de Naerytar pour le culte. Sans la piste, trouver le château dans ce labyrinthe tortueux et confus dépendrait plus de la chance que de l'habileté. Cette piste ne rend pas le voyage facile ; la piste des hommes-lézards est toujours considérée comme un terrain difficile. Il indique seulement la direction à prendre.

JOUR 1

Le premier jour de voyage se fait à pied à travers des marais enchevêtrés. Le sol est ce qui passe pour sec dans le marais : même le "sol solide" est détrempé, avec de l'eau très proche de la surface. Les porteurs homme-lézard transportent la marchandise de contrebande du culte sur leur dos le long de cette portion du chemin, et leurs traces sont clairement visibles là où le chemin traverse un sol humide. Une grande partie du chemin traverse une eau boueuse, froide et profonde. Sur ces tronçons, des marques de balisage sont taillées dans les arbres pour que les porteurs restent sur la bonne voie. Aucun test de compétence n'est nécessaire pour éviter de se perdre tant que les aventuriers restent sur le sentier. Si les aventuriers quittent le sentier, ils doivent réussir un test de Sagesse (Survie) DD 15 pour le retrouver. Chaque test équivaut à une heure de recherche, ce qui nécessite un test de rencontre aléatoire.

SOIREE 1

Après sept miles de progression, les personnages atteignent un campement situé à peu près à mi-chemin du trajet entre le camp de travail et le château de Naerytar.

CE N'EST PAS VRAIMENT UN CAMP - JUSTE UNE CLAIRIÈRE LÉGÈREMENT PLUS SÈCHE QUE LA BOUE DANS LAQUELLE VOUS AVEZ PATAUGÉ - MAIS QUATRE ABRIS EN OSIER ET UNE PLATE-FORME EN PIERRE (POUR ALLUMER UN FEU AU-DESSUS DU SOL DÉTREMPE) ATTIRENT L'ATTENTION DANS CETTE RÉGION SAUVAGE. TROIS PIROGUES SONT INSTALLÉES PRÈS DE L'UN DES ABRIS.

QUELQUES DOUZAINES DE YARDS APRÈS LE CAMPEMENT, DANS LA DIRECTION QUE VOUS AVEZ EMPRUNTÉE, LA TERRE FERME S'ARRÊTE. À PART LES ARBRES COUVERTS DE MOUSSE, LES TRONCS D'ARBRES TOMBÉS ET LES TOUFFES DE ROSEAUX, RIEN NE S'ÉLÈVE AU-DESSUS DE L'EAU NOIRE ET CALME.

Chaque canoë a trois rames et est assez grand pour contenir cinq humains sans trop d'équipement, ou deux ou trois avec des sacs et d'autres équipements. À l'intérieur des abris, on trouve quelques paniers contenant du poisson fumé (comestible) ainsi que des lézards et des oiseaux écrasés et séchés au soleil (très peu appétissants pour les humains mais comestibles).

Si les personnages arrivent avant le crépuscule, le camp est vide et ils peuvent l'explorer en toute sécurité. Aucune rencontre aléatoire ne vient déranger les aventuriers pendant qu'ils sont dans le campement. Alors que le soleil commence à se coucher, neuf **hommes-lézards** arrivent en pagayant dans trois canoës. Ils se rendent du château de Naerytar au relais routier pour récupérer un chargement de contrebande. Les hommes-lézards ne s'attendent à aucun problème près de leur campement, donc si les aventuriers ont posté un garde, alors les aventuriers qui sont en garde remarquent automatiquement l'approche des hommes-lézards et les hommes-lézards sont surpris. Par contre, si les aventuriers ont allumé un feu, les hommes-lézards sentent la fumée à une certaine distance et savent que quelqu'un est dans le camp. Ils supposent qu'il s'agit de leurs semblables qui reviennent du camp de travail avec un trésor destiné au château de Naerytar, mais la nature est remplie d'ennemis potentiels et on ne peut jamais être sûr, donc leur approche est plus prudente s'ils sentent la fumée. Dans ce cas, les aventuriers ayant un score de Sagesse passive (Perception) de 10 ou plus remarquent les canots des hommes-lézards qui s'approchent avant que les hommes-lézards ne remarquent les étrangers dans leur camp. Ces hommes-lézards ne veulent pas négocier ou converser avec les aventuriers. Ils ont été informés par l'elfe qui commande les opérations au château de Naerytar que des étrangers se trouvant dans le marais doivent être tués ou capturés mais jamais engagés dans une conversation. Si les hommes-lézard sont capturés et attachés, un test de Charisme DD 10 (Intimidation) ou DD 15 (Persuasion) réussi leur délie la langue. Si les hommes-lézards ne sont pas attachés, les aventuriers ont un désavantage sur ces jets car les hommes-lézards les considèrent comme ayant un cœur tendre.

Les hommes-lézards savent qu'ils transportent un trésor vers le château. Les "dragon kneelers" l'emmènent au château, et les hommes-lézards ne le reviennent jamais. Ils sont payés en lames d'acier (ils n'ont pas la capacité de transformer le métal) et en talismans magiques. Tous les hommes-lézards portent des colliers et des bracelets faits d'os, de dents, de plumes, de pierre tendre sculptée et de cuir.

En y regardant de plus près, les aventuriers voient mêlées à ces objets des traces de civilisation : perles de verre, pièces de monnaie, bijoux fantaisie, petits miroirs et amulettes en cuivre et en étain estampées, du genre de celles que l'on peut acheter pour quelques centimes dans n'importe quel magasin de bibelots ou stand de souvenirs. Rien de tout cela n'est magique.

Pendant l'interrogatoire, demandez à chaque aventurier de faire un test de Charisme. Le personnage qui obtient le meilleur résultat fait une forte impression sur un captif homme-lézard. Cet homme-lézard, dont le nom est Snapjaw, est mécontent de la situation dans le marais, et il développe l'idée que ces étrangers pourraient être la clé pour chasser les cultistes et massacer leurs cruels alliés brutaciens. Snapjaw essaie de communiquer avec l'aventurier, mais il ne veut pas que ses camarades le sachent. Il parle suffisamment le jargon commun pour converser en termes simples, au cas où personne dans le groupe ne parle le draconien.

La façon dont Snapjaw ouvre le dialogue dépend de la situation. S'il est le seul homme-lézard survivant ou s'il est interrogé hors de portée de voix des autres, il peut parler ouvertement. Si plusieurs hommes-lézards sont attachés et qu'ils sont interrogés ensemble, il peut saupoudrer des mots de Common dans ses réponses draconiques, comme "veut aider" et "parler seul". Si plusieurs lézards sont attachés et laissés seuls pendant quelques minutes, il pourrait graver un message similaire dans le sol. Il pourrait essayer de provoquer un aventurier dans un combat de lutte ou un duel, puis murmurer son message à l'oreille de l'aventurier.

Si les aventuriers ne maltraitent pas Snapjaw et ne tuent pas plus d'homme-lézard que nécessaire, il devient un allié fiable tant qu'ils travaillent contre le culte et les brutaciens. Jetez un dé pour chacun des autres captifs homme-lézard. Sur un jet pair, Snapjaw persuade ce lézard de rejoindre sa petite révolte. Sur un jet impair, ce PNJ refuse de coopérer en toute circonstance.

JOUR 2

A partir du campement, le voyage vers le château de Naerytar doit se faire en canoë. Snapjaw peut guider les personnages. Un guide n'est pas vraiment nécessaire, car le parcours est balisé par des symboles gravés sur les troncs d'arbres et des totems accrochés aux branches.

LES RENCONTRES ALÉATOIRES DE LA MERE OF DEAD MEN

La Mere of Dead Men est un endroit rempli de créatures dangereuses. Jetez un d20 par heure de voyage ; une rencontre se produit sur un jet de 18-20. Déterminez la rencontre en lançant un dé sur la table ci-dessous, ou choisissez une rencontre.

RENCONTRES MERE OF DEAD MEN

D2	RENCONTRES
1-2	BRUTACIEN (2 OU 3 PAR PERSONNAGE)
3 5	CROCODILES (2 PAR PERSONNAGE)
4	GRENOUILLE GÉANTE (2 PAR PERSONNAGE)
	LÉZARD GÉANT (2 PAR PERSONNAGE)
6	ARaignée GÉANTE (1 PAR PERSONNAGE)
7-8	HOMME-LÉZARD (3 PAR 2 PERSONNAGES)
9	SABLE MOUVANT
10	TERTRE ERRANT
11	FEU FOLLET (3)
12	GROUPE DE CHASSEURS YUAN-TI (VOIR CI-DESSOUS)

Brutaciens. Les brutaciens patrouillent au hasard. Avant que les aventuriers n'atteignent le campement intermédiaire, cette rencontre se fait avec deux brutaciens par personnage. Après que les personnages aient atteint le campement intermédiaire, cette rencontre se fait avec trois brutaciens par personnage. Tous les brutaciens ne travaillent pas pour le culte, mais tous ceux que les aventuriers rencontrent le font.

Crocodiles. Une rencontre avec des crocodiles se produit toujours dans de l'eau d'au moins 2 pieds de profondeur. La première fois que les personnages rencontrent des crocodiles dans le marais, les créatures ont l'avantage sur leur test de fertilité.

Grenouilles géantes. Les grenouilles géantes utilisent leurs attaques de langue collante dès qu'elles le peuvent, et elles préfèrent les halfings, les gnomes et autres petites cibles aux créatures qu'elles ne peuvent pas avaler.

Lézards géants. Les lézards géants de la Mere of Dead Men ont le trait Retenir son souffle. Il y a 30 % de chances qu'il s'agisse de lézards dressés se déplaçant devant un groupe de rencontre d'hommes-lézards. Si c'est le cas, ces hommes-lézards (voir ci-dessous) apparaissent sur la scène au début du sixième round de combat.

Araignées géantes. La toile des araignées est presque invisible dans une zone de brouillard épais. Les araignées de la Mere of Dead Men ont le trait Retenir son souffle..

Hommes-lézards. Les hommes-lézards du marais sont des alliés réticents du culte, principalement parce que le Dralmorror Borngrey permet aux brutaciens, plus nombreux, de les bousculer. Les chances sont de 50 % si un groupe d'hommes-lézards travaille pour le culte ou est indépendant. Un groupe indépendant aide les personnages si Snapjaw est présent pour les persuader. Ils ne s'attaqueront pas au culte ou à un grand groupe de brutaciens de front, mais ils peuvent aider en faisant du repérage et en créant des diversions. Les hommes-lézards qui travaillent pour le culte attaquent immédiatement s'ils voient Snapjaw attaché comme un prisonnier. Si Snapjaw est libre et que les personnages ne semblent pas hostiles à son égard, les lézards hésitent, se demandant si les aventuriers ne sont pas eux-mêmes des cultistes.

Sables mouvants. Une créature qui met les pieds dans les sables mouvants doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou s'enfoncer dans les sables mouvants et être immobilisée. À son tour, dans le cadre de son mouvement, la créature prisonnière peut s'échapper en effectuant un test de Force DD 15. Une autre créature peut tenter de tirer la créature retenue hors des sables mouvants en tant qu'action, mais doit réussir un test de Force DD 15 pour y parvenir. Comme dans un film, la créature piégée se trouve toujours à plus de 1,5 m du bord des sables mouvants, de sorte que les sauveteurs ne peuvent pas simplement saisir le personnage ; ils doivent trouver une liane, une corde ou un poteau et les jeter où le personnage piégé peut les atteindre.

Terte errant. Tous les lézards, y compris Snapjaw, sont terrifiés par "la mauvaise herbe qui marche". Si elle apparaît alors que Snapjaw est avec les aventuriers, il passe 1 round à encourager les aventuriers à fuir, puis il le fait lui-même. A moins que quelqu'un ne le suive immédiatement, il faudra une heure pour le retrouver.

Feux follets. Si cette rencontre a lieu avant que les aventuriers n'atteignent le camp intermédiaire, les feux follets ne se montrent pas immédiatement mais suivent les aventuriers de manière invisible jusqu'à la tombée de la nuit. Ensuite, ils essaient d'attirer un ou deux aventuriers à les suivre, en apparaissant comme des lanternes vacillantes et floues qui passent à proximité. Quiconque suit les lumières, même sur une courte distance, est attiré dans une zone de

sables mouvants. Si la rencontre a lieu après que les aventuriers ont quitté le camp intermédiaire, les feux follets utilisent le même stratagème, mais dans un épais brouillard matinal, et au lieu d'attirer les personnages dans des sables mouvants, ils les attirent dans l'antre de Voaraghamanthar, le dragon noir.

Groupe de chasseurs de Yuan-ti. Tous les habitants de le marais, y compris les hommes-lézards, les cultistes, et surtout les brutaciens, craignent et méprisent les yuan-ti. De leur côté, les yuan-ti méprisent tout le monde en retour, mais ils n'ont pas peur. Ce groupe, composé de deux **yuan-ti malisons** (type 1) et de trois **yuan-ti sang-pur**, chasse toute créature intelligente qui pourrait être sacrifiée à leur dieu Merrshaulk, qui sommeille depuis longtemps. Les Yuan-ti ne s'allient avec personne, ni contre personne.

CHATEAU DE NAERYTAR

Il y a plus d'un siècle, un magicien demi-elfe a construit un château au bord de la Mere of Dead Men. Il y vécut relativement peu de temps avant que le marais grandissant ne s'étende de tous les côtés du château et ne rende l'endroit trop éloigné, même à son goût. Après que la structure soit restée abandonnée pendant des années, un groupe d'astrologues appelé l'Académie des Stargazers l'a réclamée. Ils ont construit un observatoire au dernier niveau du donjon, où ils ont installé une pièce d'équipement magique appelée le farseeur d'illus. Mais les astrologues ont mystérieusement disparu après quelques années.

Après la disparition des astrologues, le château est à nouveau tombé en ruine. Il a été construit pour résister à son environnement froid et aquatique, de sorte que l'eau n'a pas affaibli les murs ni inondé le donjon. Cependant, au fil des décennies d'abandon, il s'est rempli de débris et a attiré de nombreux habitants désagréables. Puis Rezmir est tombé sur le château lors d'un de ses voyages dans le marais pour étudier et négocier avec le dragon noir Voaraghamanthar. Rezmir pensait que le château pourrait devenir une forteresse utile pour elle, étant situé si près de la tanière d'un dragon noir. Elle explora la structure, élimina les araignées géantes de la tour et forgea une alliance avec la tribu voisine des brutaciens.

Pendant ce temps, le demi-dragon pensait encore au château comme à une simple cachette fortifiée. Lorsqu'elle découvrit le portail dans le donjon et apprit qu'il était relié à un pavillon abandonné dans les montagnes de Graypeak, une nouvelle idée prit forme. Transporter de grandes quantités de trésors sur quinze miles à travers les montagnes ne serait pas facile, mais si cela permettait d'éviter 700 miles de transport en chariot, cela vaudrait la peine d'être fait, surtout si les brutaciens et les hommes-lézards faisaient tout le travail. Rezmir revendiqua les deux structures, confia le pavillon de chasse de la montagne de Graypeak à un associé de confiance du Culte du Dragon (un demi-elfe nommé Talis qui méprise maintenant Rezmir - voir chapitre 7), et entreprit de faire du château de Naerytar une plaque tournante essentielle dans les activités d'accumulation de trésors du culte dans le Nord.

Par la diplomatie et l'intimidation, et en tirant parti de l'influence de Voaraghamanthar auprès des créatures monstre de la mer, Rezmir a créé une alliance malaisée dans la Mere of Dead Men et a fait de sa vision une réalité.

FACtions

Trois groupes de pouvoir opèrent autour du château de Naerytar : le culte du dragon, une bande de brutaciens et une tribu d'hommes-lézards. Le dragon noir Voaraghamanthar, avec ses serviteurs kobolds et homme-lézard, pourrait constituer un quatrième groupe s'il prenait une part active aux événements, mais pour l'instant il attend de voir comment les choses évoluent.

L'alliance à trois de Rezmir est instable. Les cultistes méprisent la vie dans le marais et ont peu de respect pour les brutaciens ou les hommes-lézards ; le chef des brutaciens aimerait s'emparer du château de Naerytar pour ses propres besoins ; les brutaciens en général profitent de chaque occasion pour bousculer les hommes-lézards ; et les hommes-lézards s'irritent des abus des brutaciens et se demandent pourquoi Voaraghamanthar n'intervient pas pour les protéger.

LE CULTE DU DRAGON

Bien que Rezmir soit responsable de la résurrection du château de Naerytar et de sa revendication pour le Culte du Dragon (en nom seulement ; elle le considère comme sa propriété personnelle), un elfe porteur de pourpre nommé **Dralmorror Borngrey** (voir annexe D pour les statistiques) commande le château pour Rezmir. Le demi-dragon doit se montrer de temps en temps pour rappeler aux brutaciens et aux hommes-lézards que le Culte du Dragon est réellement en charge, mais Borngrey dirige les opérations.

Dralmorror Borngrey est membre de l'Eldreth Valuuthra, un groupe d'elfes suprématistes qui se consacre à éliminer l'humanité de Faerfiûn. Il se languit de l'époque des grands empires, avant que les humains ne s'approprient le continent. Étant originaire d'Evermeet, il pense que son île natale sera à l'abri du règne des dragons. Les elfes du continent souffriront, mais ce sera un petit prix à payer pour la terreur qui s'abattra sur l'humanité.

L'elfe idolâtre Rezmir de toutes les manières, sauf une : il regrette sa décision d'élever les brutaciens dans leur alliance. Selon Borngrey, les hommes-lézards seraient des alliés plus utiles, plus fiables et plus appropriés que les répugnantes brutaciens. Il ne peut pas modifier cet arrangement sans contrer les ordres de Rezmir, mais Borngrey a pris de petites mesures pour restaurer la fierté tribale des hommes-lézards, par exemple en essayant de leur enseigner la métallurgie. Ses efforts ont eu peu de succès.

Borngrey est loyal envers le culte et attend avec impatience le retour de Tiamat. Il attend avec impatience que le monde entier se retrouve sous les griffes des dragons, à la fois parce que c'est la place du monde et parce que cela signifie que son travail au château de Naerytar est terminé. Le deuxième plus beau jour de sa vie sera celui où Borngrey pourra enlever la boue et la puanteur de la Mere of Dead Men de ses bottes et retourner dans un endroit civilisé. Il n'a jamais mentionné son désir de repartir avec les brutaciens, qu'il considère comme des nécessités révoltantes.

Seule une poignée de véritables initiés et officiers du Culte du Dragon réside au château. Ils sont tous mentionnés dans la description du château. Ils agissent en tant que surveillants et assistants de Borngrey et Rezmir.

BRUTACIENS

La bande de brutaciens qui sert le culte du dragon suit les directives de **Pharblex Spattergo** (voir l'annexe D pour les statistiques), un rare brutacien qui maîtrise la



PHARBLEX SPATTERGO

magie chamanique.. Sa "religion" est un méli-mélo de traditions confuses, de mysticisme emprunté, d'intoxications hallucinogènes et de traditions fabriquées qui sert plus de chemin vers le pouvoir personnel pour Pharblex que de système spirituel pour les brutaciens. Les sorts de Pharblex maintiennent la cohésion de ses adeptes, ce qui le rend utile à Rezmir.

Pharblex espère qu'au retour de Tiamat, Rezmir lui remettra le château de Naerytar, et qu'il gouvernera toute la Mere of Dead Men depuis le château. Le seul obstacle qu'il voit entre lui et son objectif est le maître actuel du château, le Dralmorrer Borngrey ; l'idée que quelqu'un puisse vouloir ne pas vivre dans un marécage n'a jamais effleuré l'esprit étroit de Pharblex, et le tyran semble sourd aux coups de gueule ironiques et sarcastiques de Borngrey. Lorsque le moment sera venu, Pharblex prévoit d'éliminer l'elfe du tableau par tous les moyens. Il est peu probable qu'il choisisse le milieu d'une bataille contre les aventuriers, alors que lui et Borngrey combattent côté à côté, pour trahir l'elfe - mais ce n'est pas impossible. S'il semble que l'opération du culte au château est condamnée, Pharblex est le genre de créature qui changera de camp pour sauver sa peau gluante. Le timing doit être parfait, car il craint Rezmir plus que les aventuriers. Si, toutefois, les aventuriers ont rallié les hommes-lézards à leur cause, massacré ou chassé la plupart des brutaciens, envahi le château et sont sur le point de tuer Borngrey et Pharblex au combat, Pharblex jugera que le moment idéal pour abandonner

ses anciens alliés et en courtiser de nouveaux est arrivé.. Il propose à peu près n'importe quoi en échange du fait que les aventuriers le laissent en vie et en possession du château Naerytar (avec ou sans le farseer d'Illusk en état de marche).

Le nombre de brutaciens autour du château fluctue. Ils vont et viennent à leur guise. Chaque jour, quarante à cinquante d'entre eux campent à l'extérieur du château. Trente-quatre autres, plus Pharblex, vivent dans les casernes du château (zones 1G et 2G). Trente à soixante-dix autres se trouvent dans les environs immédiats, suffisamment proches pour répondre dans les quinze minutes au battement du tambour de la barbacane.

Les brutaciens se croient déjà les seigneurs du marais, et ils agissent comme tels. Ils sont cependant facilement confondus. Dans des circonstances normales, ils attaquent les aventuriers à vue, à condition que les brutaciens soient supérieurs en nombre. Ils se sont habitués à voir des cultistes de nombreuses races aller et venir autour du château, donc quand ils voient des étrangers, leur première supposition est que les nouveaux arrivants sont d'autres cultistes. Cette supposition est renforcée si Snapjaw ou d'autres lézards accompagnent les étrangers ou si les aventuriers portent un équipement ou des vêtements ouvertement cultistes.

Cela ne signifie pas que les aventuriers peuvent se promener à leur guise dans le camp et le château. Les gardes brutaciens les interpellent toujours pour leur demander qui ils sont et où ils vont (dans un langage vulgaire si aucun des personnages ne parle le brutacien). Ils ne partent simplement pas du principe que tout étranger est un ennemi et qu'ils attaquent à vue.

HOMME-LÉZARD

La tribu des hommes-lézards de Scaly Death n'a pas de leader. Pharblex a tué son shaman, Suncaller, et cette mort a laissé la tribu avec un complexe d'infériorité qui était prêt à être exploité. Lorsque Rezmir a promis que Voaraghamantha récompenserait les efforts de la tribu pour le culte, les hommes-lézards étaient prêts à écouter.

Là où les brutaciens remplissent le rôle d'une force de défense statique, les hommes-lézards remplissent cinq fonctions. Premièrement, ils sont les ouvriers et les porteurs du culte. Les hommes-lézards ont fait la plupart des travaux lourds en déblayant les débris du château, et ils transportent la plupart des trésors du camp de travail au château sur leur dos et dans leurs canoës. Deuxièmement, ils s'occupent des lézards géants qui sont utilisés pour traîner ou porter des charges particulièrement lourdes à travers le marais. Troisièmement, ils font la plupart des activités de chasse, de pêche et de cueillette pour nourrir tout le monde au château. Quatrièmement, ils font office d'éclaireurs et de gardes éloignés du château, car ils sont bien supérieurs à n'importe quel brutacien pour ce qui est des patrouilles actives, des embuscades et des pièges. Cinquièmement, un groupe d'homme-lézards a été recruté comme gardes d'élite pour le château lui-même. Borngrey ne s'attend pas à ce qu'une force quelconque monte un jour une véritable attaque contre le château ; il est trop inaccessible, situé au fond du marais. Mais si cet événement improbable se produisait, il sait que les brutaciens déserteraient plutôt que de combattre un ennemi organisé. Les hommes-lézards, par contre, peuvent être courageux et disciplinés lorsqu'ils ont un chef digne d'être suivi. Borngrey espère être ce chef, du moins pour le petit groupe de hommes-lézards qu'il héberge dans le château et qu'il récompense par un traitement spécial. En échange de leur travail, Borngrey paie la tribu en armes métalliques qui sont apportées au château avec le butin.

Pendant ce temps, les brutaciens dirigent et malmènent les hommes-lézards, renforcés par leur nombre supérieur, la crainte instinctive des hommes-lézards envers la magie de Pharblex, et l'absence de tout signe de restriction de la part de Borngrey ou de la tanière du dragon noir. Le silence de Voaraghamantha, plus que toute autre chose, amène les hommes-lézards à se demander si le destin ne les punit pas pour une transgression inconnue. Ils grognent, et parfois quelques uns désertent, mais la plupart d'entre eux supportent avec un stoïcisme reptilien.

Snapjaw est l'un des rares à avoir suggéré de se rebeller contre les brutaciens et les cultistes. Il ne l'a pas fait ouvertement, parce que cela inviterait à des représailles de la part des brutaciens, mais il en a parlé à quelques membres de la tribu en qui il a confiance. Leur réponse a été intéressée mais sans engagement ; ils ont l'intention de se venger des brutaciens, mais pas avant que les présages soient bons. En attendant, ils endurent et stockent des armes. Borngrey n'a qu'une idée approximative du nombre d'hommes-lézards dans la tribu, et il n'a pas gardé un compte précis du nombre d'épées, de lances, de poignards, de boucliers et de flèches à pointe métallique qui leur ont été remis. Les hommes-lézards sont bien mieux armés à ce stade qu'ils ne l'ont laissé entendre aux brutaciens ou aux cultistes. Quand le moment est venu de passer à l'action contre les brutaciens, les hommes-lézards ont l'intention d'ouvrir la gorge et le ventre de chaque brutacien avec une nouvelle lame d'acier aiguisée comme un rasoir.

Comme les brutaciens, la première hypothèse des hommes-lézards en voyant des étrangers est qu'ils sont des cultistes, ou des alliés des cultistes, venus travailler ou parlementer au château. Ils ne partagent pas l'arrogance des brutaciens, cependant, et à moins qu'ils ne soient attaqués, ils ne se soucient pas vraiment de qui erre dans le camp. Les hommes-lézards qui patrouillent ou montent la garde sont une exception. Ils sont vigilants et partent du principe que tout le monde est un ennemi potentiel. Ils n'attaqueront pas avant d'en être sûrs, de peur de s'attirer la colère de Rezmir ou de Borngrey pour avoir tué un allié. En tant que gardes périphériques, leurs instructions sont d'alerter le camp lorsque des étrangers s'approchent, de les garder en observation et d'attendre d'autres instructions.

La tribu de Scaly Death comprend quatre-vingts guerriers homme-lézard, hommes et femmes. Environ la moitié d'entre eux se trouvent à tout moment dans les environs du château ; vingt-six vivent dans le château et les autres dans des huttes de roseaux (zone 3). Les autres sont partis chasser, pêcher, patrouiller, transporter de la contrebande depuis le camp de travail, ou rendre visite à leur famille dans le village tribal (à quelques heures de route au sud-ouest).

LE MAGICIEN ROUGE

Un seul magicien rouge est présent au château de Naerytar : Azbara jos, qui était également dans le camp du culte sur Greenfields et a voyagé vers le nord avec Rezmir. Il n'a aucun intérêt pour la Mere of Dead Men, les brutaciens ou les hommes-lézards, et juste un peu d'intérêt pour les dragons noirs. Il est ici uniquement en tant que liaison entre Rath Modar et Rezmir. Le portail sous le château suscite cependant l'intérêt de Jos ; les portails sont toujours un sujet de préoccupation pour les magiciens rouges.

Les aventuriers qui apparaissent sur ce site isolé et secret l'intéressent également. Si Azbara jos voit les aventuriers ou apprend leur présence, il organise une réunion privée - une réunion dont Rezmir et Borngrey ne sont même pas au courant, et à laquelle ils n'assistent pas. Il veut savoir ce que les aventuriers savent des plans du culte, où et comment ils

ont découvert l'information, qui d'autre est au courant et ce qu'ils pensent des chances de succès du plan. Si les aventuriers sont capturés et enfermés dans le château, Jos trouve l'occasion de poser les mêmes questions, toujours en privé, mais il est mieux placé pour forcer les aventuriers à répondre.

Cela suppose que les aventuriers se trouvent au château de Naerytar, se faisant passer pour des cultistes ou se cachant parmi les hommes-lézards. S'ils se déchaînent dans le château, tuant tous ceux qu'ils rencontrent, alors Azbara Jos n'a qu'une seule préoccupation : s'échapper par le portail avant que quelqu'un ou quelque chose ne le tue.

VOARAGHAMANTHAR

Voaraghamanthar est un dragon noir adulte qui revendique la Mere of Dead Men comme son territoire. Bien que de nombreuses créatures vivent dans le marais et le dominent d'une manière ou d'une autre, aucune ne conteste la suprématie de Voaraghamanthar. Les brutaciens le considèrent comme une menace constante et tremblent dès que son ombre passe à proximité. Les yuan-ti lui accordent un respect réticent et convoitent son immense richesse. Les hommes-lézards l'honorent et se demandent pourquoi il laisse les cultistes abuser d'eux. Les cultistes le vénèrent et détournent une partie de la contrebande qui arrive dans sa tanière en guise de tribut.

Voaraghamanthar a un secret qui n'est connu que de deux autres créatures de Faerûn. L'une d'elles est Rezmir. L'autre créature détient le secret : Waervaerendor, le frère jumeau de Voaraghamanthar. Pendant des siècles, ces jumeaux ont fait croire au monde qu'un seul dragon habitait la Mere of Dead Men - un dragon qui doit se déplacer à grande vitesse, puisqu'il a été repéré dans des endroits très éloignés les uns des autres, en succession rapide. Les jumeaux quittent rarement leur tanière, mais lorsqu'ils le font, ils se coordonnent pour ne jamais être vus ensemble ou dans deux endroits éloignés au même moment.

Rezmir a persuadé les jumeaux de promettre leur aide au culte, mais jusqu'à présent, la promesse n'a pas eu beaucoup de poids. Aucun des deux dragons ne quitte sa tanière assez souvent pour apporter son aide. Comme tous les dragons noirs, ces deux-là sont paranoïques à l'égard de tous les autres dragons. Le retour potentiel de Tiamat et l'établissement d'un vaste empire de dragons semblent être de lointaines possibilités comparées au danger réel de se frotter à un autre dragon, dont n'importe lequel tuerait volontiers Voaraghamanthar et Waervaerendor pour ses richesses. C'est en tout cas l'avis des jumeaux. Bien que leur inquiétude concernant la nature meurtrière des autres dragons soit justifiée, le fait qu'ils soient deux signifie qu'ils ont peu à craindre de la plupart des dragons solitaires. Rezmir travaille dur pour les persuader qu'ils pourraient acquérir un grand pouvoir en révélant leur secret au moment stratégiquement correct. Cependant, jusqu'à ce que le retour de Tiamat soit plus certain, Voaraghamanthar et Waervaerendor ont l'intention de continuer à jouer la sécurité, de rester près de chez eux et de garder leur secret.

Voaraghamanthar et Waervaerendor ne sont pas une véritable faction dans le simple fait qu'ils ne mettent pas en avant leur propre programme, mais leur présence affecte l'équilibre des forces. Sans Voaraghamanthar, le culte ne serait pas là du tout. Sans Voaraghamanthar, les homme-lézards n'auraient probablement pas pu être amenés à faire partie commune avec les

Les aventuriers ne devraient pas rencontrer l'un de ces dragons face à face dans cette aventure (ils se rencontreront probablement dans The Rise of Tiamat). Si les aventuriers s'écartent du chemin des hommes-lézards entre le camp de travail et le château de Naerytar, intentionnellement ou non - si, par exemple, ils suivent des feux follets dans le marais - ils pourraient entrer dans le territoire maudit autour de l'un des repaires. De nombreux indices peuvent informer les personnages qu'ils se trouvent en territoire de dragon. Tout d'abord, ils passent devant des marqueurs constitués de crânes rongés par l'acide provenant d'humains, d'humanoides, de yuan-ti, de crocodiles et d'à peu près toutes les autres créatures qui vivent dans le marais. Les crânes sont suspendus à des arbres flétris et à des piques plantées dans le sol.

Les repaires des deux dragons sont lourdement gardés par des hommes-lézards. Les gardes des dragons sont sélectionnés parmi les hommes-lézards de Scaly Death qui travaillent pour le culte. Les kobolds infestent les repaires actuels, mais ils sortent rarement dans la nature.

S'OPPOSANT AU CULTE DU DRAGON

Les aventuriers ont plusieurs possibilités au château de Naerytar, et les événements qui s'y déroulent peuvent prendre de nombreuses directions. Voici les points clés à garder à l'esprit lors du déroulement de ce chapitre.

- Rezmir et Azbara Jos font presque tout pour éviter une bataille avec les aventuriers qui s'en mêlent. Ils ont des préoccupations plus importantes que la sécurité du château de Naerytar et de ses occupants. Si une bataille se développe, ces deux personnages se dirigent directement vers la porte située sous le château et se téléportent au pavillon de chasse de Talis la Blanche (voir chapitre 7). Pour les besoins de cette aventure, faites tout ce que vous pouvez pour que Rezmir et Jos survivent à ce chapitre. Ce n'est pas une catastrophe s'ils ne le font pas, mais c'est beaucoup mieux s'ils le font.
- Le Dralmorrer Borngray et le Pharblex Spattergoo ont tout à perdre si les ennemis du culte envahissent le château de Naerytar ; une défaite coûterait à Borngray son rangurement gagné dans le culte, et Spattergoo perdrat la base d'où il espère régner sur le marais après que le culte en aura fini avec le château. Ils se battent jusqu'à la mort pour protéger le château (tout en gagnant du temps pour que Rezmir et Jos puissent s'échapper). Malgré leur haine mutuelle, ils comprennent qu'ils sont beaucoup plus forts ensemble que séparément. Dès qu'un combat éclate, ils unissent leurs forces et coopèrent.
- Le meilleur endroit où Borngray et Pharblex peuvent se tenir dépend de la façon dont l'attaque se développe ; vous devrez jouer cette partie à l'oreille. Leur meilleur stratagème contre un assaut déterminé peut être une retraite de combat à travers le château et dans les cavernes, où les passages étroits et les grenouilles géantes jouent en leur faveur.
- Les brutaciens sont nombreux mais lâches. Ils se battent pour protéger Pharblex, mais s'il n'est pas immédiatement en vue - si Pharblex s'est retiré dans les cavernes pendant que d'autres brutaciens se battent dans la salle intérieure, par exemple - les brutaciens qui ont l'impression qu'il les a abandonnés sont susceptibles de s'enfuir dans la nature et de ne jamais revenir. Si Pharblex est tué, la plupart des brutaciens désertent immédiatement.
- Les hommes-lézards sont courageux, mais ils méprisent les brutaciens. Si les aventuriers n'ont pas recruté les

- hommes-lézards de leur côté, ils se battent très bien lorsqu'ils sont seuls.. Si des brutaciens sont à proximité, les hommes-lézards se retirent et laissent les brutaciens subir le plus gros du combat et des pertes. Si les hommes-lézards ont été convaincus de se battre aux côtés des aventuriers, ils chassent les brutaciens à travers le château et les terres et les tuent sans pitié. Si les brutaciens s'enfuient dans le marais, les hommes-lézards les poursuivent. Ils font preuve de retenue lorsqu'ils affrontent des cultistes, non pas parce qu'ils les craignent mais parce qu'ils ne les détestent pas et qu'ils ont plus de mal à se retourner mentalement contre cette alliance.
- Les cultistes sont dévoués mais pas fanatiques, et ce sont des travailleurs, pas des soldats. Ils se battent courageusement avec le Dralmorrer Borngrey à leur tête. Sans lui, les attaques des cultistes sont désordonnées et hésitantes. Leur situation devient encore pire s'ils se battent contre des hommes-lézards rebelles. Dans ce cas, sans Borngrey pour les encourager, il est plus probable qu'ils se barricadent dans les niveaux supérieurs de la tour sud-ouest ou de la bibliothèque et qu'ils essaient de survivre au massacre.

APPROCHE DU CHÂTEAU NAERYTAR

La façon dont les aventuriers abordent Naerytar peut donner le ton à tout ce qui se passe au château.

Snapjaw sait où les sentinelles des hommes-lézards sont postées à environ un demi-mile du château. S'il est avec les aventuriers, il peut les empêcher de tomber dans un piège ou une embuscade. Il parle aux six gardes **hommes-lézards** si les aventuriers le laissent faire. Ce qu'il leur dit dépend de l'opinion qu'il s'est faite des aventuriers.

- Si Snapjaw n'est pas encore sûr que les aventuriers sont les sauveurs qu'il espère, il dit aux gardes que ce sont des cultistes qui viennent rejoindre ceux qui sont déjà dans le château. Les gardes acceptent cette histoire sans poser de questions et laissent passer tout le monde.
- Si les héros ont établi une forte confiance entre eux et Snapjaw, il dit aux gardes que les aventuriers sont de grands guerriers venus détruire le Culte du Dragon, et que le moment est venu de passer à l'action contre les brutaciens. Tu peux soit décider toi-même de la réaction des gardes, soit faire un test de Charisme DD 10 pour Snapjaw. Si le test est réussi, les gardes sont persuadés. Si le test échoue, les aventuriers ne les impressionnent pas. Ils ne prendront pas de mesures contre les brutaciens maintenant, mais ils n'interviendront pas non plus auprès des aventuriers. Si le résultat est de 5 ou moins, ces gardes décident que les propos de Snapjaw sur un soulèvement sont dangereusement irréfléchis, et ils l'attaquent.
- Si les aventuriers n'ont rien fait pour gagner la confiance de Snapjaw ou s'ils ne l'ont pas mieux traité que les brutaciens, alors il dit aux gardes que les aventuriers ne sont rien d'autre que des problèmes, et les hommes-lézards attaquent.

Si Snapjaw n'est pas avec les aventuriers, ils ont toujours une chance de détecter l'avant-poste de garde par eux-mêmes. Les aventuriers ayant un score passif de Sagesse (Perception) de 15 ou plus captent les odeurs de fumée de bois. Faites également un seul test de Dextérité (Discrétion) pour les gardes homme-lézard, avec un avantage (ils ont eu beaucoup de temps pour se dissimuler). Comparez leur résultat aux scores passifs de Sagesse (Perception) des aventuriers pour voir si l'un d'entre eux remarque que les hommes-lézards se cachent.

Si les hommes-lézards ne sont pas détectés, ils envoient deux nageurs rapides en avant par une route secondaire pour alerter les brutaciens au château. Deux autres éclaireurs suivent les aventuriers tandis que les deux derniers restent à leur poste et continuent à surveiller.

EXTÉRIEUR DU CHÂTEAU NAERYTAR

Le château de Naerytar a été construit sur une terre sèche, puis une douve profonde et sèche a été creusée autour de lui. Lorsque la ville s'est étendue et a entouré le site du château, les douves ont été inondées et ont débordé. Aujourd'hui, tout le site est marécageux et de grandes mares d'eau stagnante parsèment la clairière. Le château a été construit sur un rocher exposé, ses fondations sont donc saines et pratiquement sèches, même un siècle après l'inondation. Des broussailles et des arbres enchevêtrés poussent jusqu'à vingt pieds des murs sur trois côtés du château. Seule la face avant (sud) est dégagée.

Les brutaciens vivent dans des huttes de roseaux bondées et fabriquées à la hâte.

Les hommes-lézards ont des grandes maisons de roseaux plus robustes et plus spacieuses.

1 . AMARRAGE

Une demi-douzaine de pirogues sont tirées sur la terre ici. Trois à cinq pagaies reposent au fond de chacune. Cinq d'entre elles sont en bon état ; la sixième a un fond pourri, et les hommes-lézards ne l'utilisent jamais. Si les aventuriers s'emparent d'un canoë à la hâte, il y a une chance sur six qu'ils prennent celui qui est pourri. Il commence à fuir dès qu'il est mis dans l'eau, et il coule au bout de quinze minutes.

2 . PARC À ANIMAUX

Le peuple homme-lézard garde ses lézards géants enfermés ici. Le mur de la palissade, d'une hauteur de cinq pieds, est fait de solides rondins enfouis dans la terre, espacés d'environ six pouces, et liés entre eux par des fibres torsadées. Les lézards peuvent porter ou traîner des charges qui sont trop massives pour le peuple homme-lézard, comme de grandes poutres ou d'impressionnantes crocodiles. Ils sont également utilisés pour soulever des pierres sur les remparts des châteaux grâce à des cordes et des poulies, une technologie qui ne cesse d'étonner les hommes-lézards. Il y a 2d4 **lézards géants** dans l'enclos à tout moment. Ils sont de mauvaise humeur et attaquent quiconque passe à leur portée si leurs maîtres ne sont pas là pour les contrôler. S'ils sont lâchés, ils risquent fort de gambader dans le marais. Si le but est de faire en sorte que les lézards se déchaînent dans le camp, quelqu'un doit d'abord les énerver. Les piquer à travers le mur de la palissade avec des lances fera l'affaire.

3 . GRANDES MAISONS

Les guerriers hommes-lézards vivent dans ces grandes maisons.

LES GRANDES MAISONS SONT FABRIQUÉES À PARTIR DE ROSEAUX LIÉS EN PAQUETS LONGS ET ÉPAIS ET PLIÉS POUR FORMER DES NERVURES EN FORME DE U RENVERSÉ. LES ESPACES ENTRE LES NERVURES SONT GRILLAGÉS ET COUVERTS DE CHAUME AVEC D'AUTRES ROSEAUX. CHAQUE GRANDE MAISON A UNE SEULE PORTE TISSÉE AU CENTRE D'UN MUR D'EXTRÉMITÉ. LA TECHNIQUE DE CONSTRUCTION UTILISÉE DANS LES GRANDES MAISONS EST INGÉNIEUSE.

Les hommes-lézards sont peut-être technologiquement retardés, mais ils sont maîtres de leur environnement. Ils montrent le même talent de construction dans leurs pièges et collets.

L'intérieur des grandes maisons est spacieux et bien ventilé. Le sol est recouvert de nattes de roseaux, et l'intérieur est sec et aéré. L'équipement est suspendu à des chevilles sur les murs afin de le garder hors du sol. Les hommes-lézards sont particulièrement prudents avec leurs nouvelles armes en acier, qui rouillent rapidement lorsqu'elles sont exposées à l'humidité. Ils remplissent de petits fours en pierre avec des charbons pour se chauffer. Il n'y a pas de cheminées ouvertes ; le danger des étincelles est trop grand.

Chacune de ces grandes maisons pouvait abriter confortablement vingt-cinq hommes-lézards, et plus avec un peu d'entassement. Lorsque Rezmir a négocié pour la première fois avec le peuple des hommes-lézards, ils avaient l'intention de déplacer le village entier ici, et ont construit en conséquence. Comme d'autres brutaciens ont également afflué vers le château et que la situation réelle est devenue apparente, les guerriers ont demandé à leurs familles de rester sur place. Ainsi, ils ont beaucoup plus d'espace dans les grandes maisons au château qu'ils n'en ont besoin. Les aventuriers observant la zone depuis leur cachette et jugeant uniquement sur les grandes maisons estimeraient prudemment que plus de cent hommes-lézards vivent au château. Ils ne compteront pas autant de hommes-lézards dans la clairière. Snapjaw peut expliquer cette différence, s'il est dans le coin.

4. HUTTES

Les brutaciens vivent dans des huttes, qui sont grossièrement construites.

UNE DOUZAINE DE HUTTES OU PLUS SONT PLACÉES AU HASARD SUR LE SOL MARÉCAGEUX. CHACUNE A LA FORME D'UN DÔME LÉGÈREMENT APLATI. LES PORTES SONT OUVERTES, MAIS UN TUNNEL COURT ET BAS OBLIGE UNE CRÉATURE À RAMPER DANS LA HUTTE. ELLES SONT FAITES DE ROSEAUX TRESSÉS EN TREILLIS, AVEC UNE GÉNÉREUSE COUCHE DE BOUE, D'HERBE ET DE FUMIER ÉTALÉE SUR LE TOUT. LA BOUE, L'EAU DES MARÉCAGES ET LE FUMIER S'ÉCOULENT ENTRE LES HUTTES ET ENTRENT ET SORTENT MÊME PAR LES PORTES BASSES ET OUVERTES.

L'intérieur des huttes des brutaciens est tout le contraire des longues maisons des hommes-lézards : humide, sale, mal fait et puant. Les sols ne sont pas seulement humides, ils sont transformés en fosses de boue d'un mètre de profondeur, de sorte que les brutaciens peuvent se reposer comme des grenouilles dans la boue jusqu'aux yeux. Ils n'ont aucun sens de l'intimité ou de l'espace personnel. La nuit, ils s'entassent les uns sur les autres jusqu'à ce que tout le monde soit serré. Les brutaciens ne sont pas assignés à des huttes particulières. Ils dorment dans celle qui leur convient le mieux lorsqu'ils sont fatigués. Il est donc fréquent que certaines huttes soient bondées la nuit alors que d'autres sont complètement vides.

Huit **grenouilles géantes** sautent au hasard parmi les huttes ou restent silencieusement assises dans les mares d'eau stagnante. Ces créatures ont été élevées à partir de têtards par les brutaciens et ne les embêtent pas, mais elles attaquent quiconque se promène avec imprudence à portée de leur langue de 15 pieds de long.

5. DOUVE

L'eau boueuse qui se heurte aux murs du château est indiscernable au premier coup d'œil des flaques d'eau et de l'eau qui coule à flanc de colline dans toute la région, mais

elle cache un fossé. Certaines parties des douves autour de la tour sud-ouest se sont remplies jusqu'au niveau du sol, mais ailleurs, elles font entre 30 et 40 pieds de large et jusqu'à 15 pieds de profondeur. La chaussée (IB) forme un arc au-dessus des douves, ce qui donne un indice visuel que l'eau est peut-être plus profonde qu'il n'y paraît. Quiconque barbote dans les douves attire l'attention de six **crocodiles**.

6. PORTE PRINCIPALE

C'est la seule entrée du château qui est utilisée. Lorsque le château a été construit, une paire de solides portes en bois et une herse en fer ont fermé cette porte de 12 pieds de large, et de 10 pieds de haut. Les portes ne sont jamais fermées ; elles s'affaissent tellement sur leurs gonds que ce n'est pas la peine de faire levier pour les remettre en place, sauf en cas d'attaque imminente. La herse est montée de façon à pouvoir être abaissée d'un coup sec sur un levier (situé au niveau supérieur, zone 2A), mais depuis la dernière fois qu'il a été testé, le mécanisme a rouillé au point que la porte ne peut descendre que d'un mètre, puis se bloque en position.

INTERIEUR DU CHATEAU DE NAERYTAR

Les murs extérieurs du château ont une épaisseur moyenne de 10 pieds. Les murs intérieurs sont également en pierre mais ne font qu'un mètre ou deux d'épaisseur.

La plupart des structures à l'intérieur du château ont plus d'un étage. Dans les descriptions, les zones sont identifiées par étage, puis par lettre, ainsi la zone 1L se trouve au rez-de-chaussée, 2L au deuxième étage, et ainsi de suite. Si une zone n'a pas d'entrée pour un étage, alors elle n'existe pas à cet étage.

REZ-DE-CHAUSSEE

1A. BARBACANE

La barbacane est la principale position défensive du château. Elle est gardée 24 heures sur 24 par dix **brutaciens** et 1d6 **grenouilles géantes**. À moins qu'une bagarre ou une autre perturbation ne se soit produite quelque part, ces gardes sont peu vigilants.

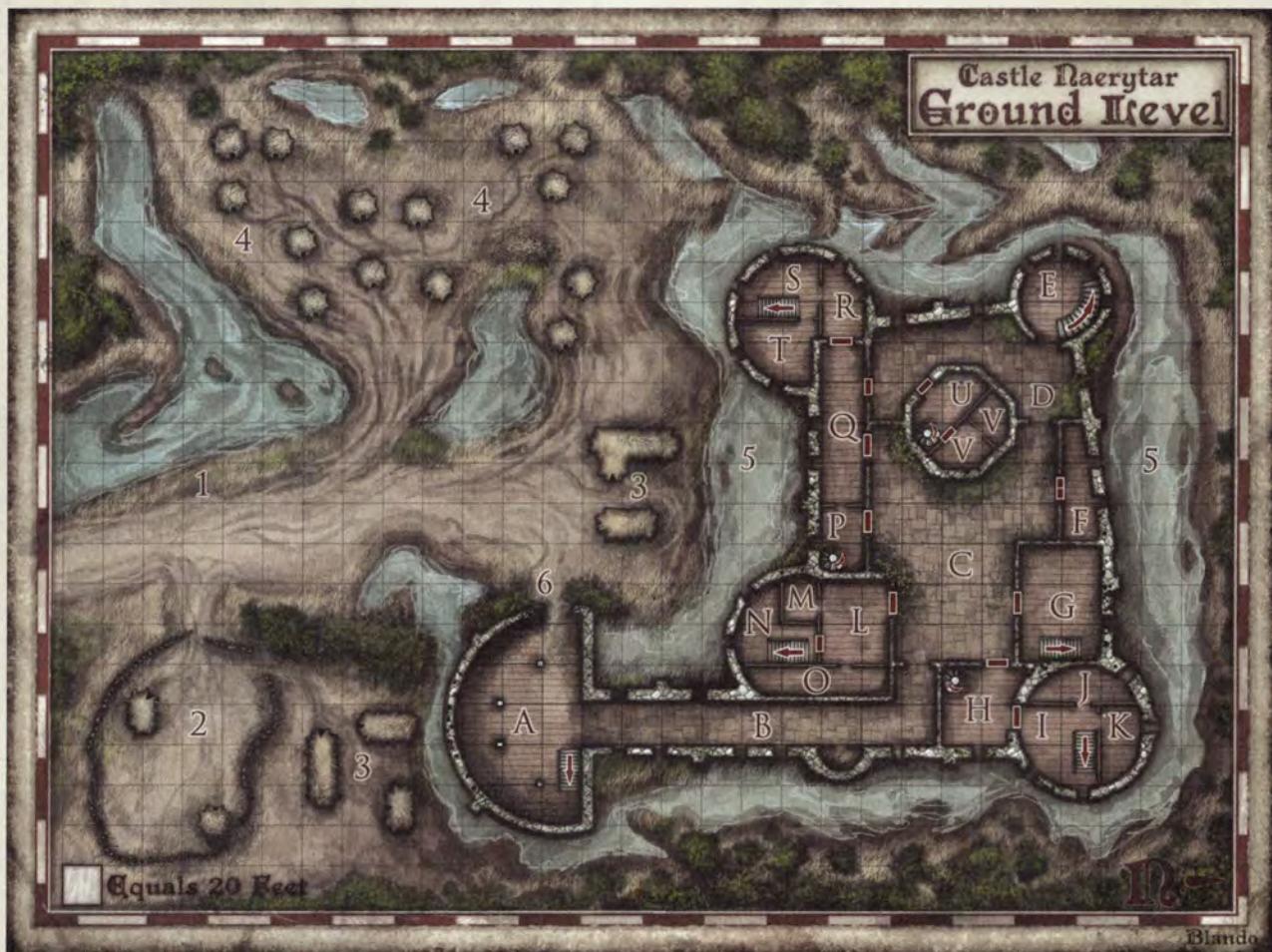
Le sol de pierre de cette grande pièce est recouvert de boue. Des planches ont été posées de la porte à l'entrée de la chaussée pour créer un trottoir surélevé de 10 pieds de large pour les cultistes, qui n'aiment pas marcher dans la boue comme le font les brutaciens. La boue glissante rend le terrain difficile pour les personnages. Quelques tables ont été assemblées à partir de planches posées sur des barils, avec des bancs fabriqués grossièrement pour s'asseoir. Les tables et les bancs sont presque aussi boueux que le sol.

La barbacane n'a pas de fenêtres ou de fentes pour les flèches au niveau du sol. Pendant la journée, la lumière est vive dans un rayon de 20 pieds autour de la porte principale ouverte et de la porte ouverte de la chaussée. Partout ailleurs, les lampes à huile ne diffusent qu'une faible lumière (parce que les brutaciens ne les nettoient jamais).

Les escaliers mènent à la zone 2A.

1B. CHAUSSEE

Cette chaussée de 180 pieds traverse les douves et mène au quartier extérieur du château. Elle n'a pas de toit, de sorte que les défenseurs situés à l'étage supérieur de la barbacane (zone 2A) peuvent lancer des flèches sur les attaquants qui se pressent sur la chaussée. Un petit rempart le long du mur est de la chaussée n'est jamais occupé.



Blando

1 C . BASSE-COUR

Le sol ici était autrefois de la terre dure, mais la zone devant la caserne (zone IG) a été transformée en boue par le claquement des pieds des brutaciens. À tout moment, il y a $1d6 - 1$ brutaciens et $1d6 - 1$ hommes-lézards dans la base-cour. Les hommes-lézards sont probablement en train de travailler (en entraînant leurs lézards géants), tandis que les brutaciens sont en train de flâner ou de donner des ordres aux hommes-lézards.

1 D . HAUTE-COUR

À l'origine, le passage entre les basse et haute cours pouvait être fermé par de lourdes portes en bois, mais elles sont tombées en ruine depuis et n'ont pas été remplacées. Le quartier intérieur est patrouillé par trois **drakes gardiens** (voir annexe D pour les statistiques) à toute heure du jour. Ils attaquent toute personne qu'ils ne reconnaissent pas ou qui n'est pas accompagnée d'une personne qu'ils reconnaissent.

1 E . TOUR NORD-OUEST

La porte de cette tour a été arrachée de ses gonds et repose sur le sol. À l'origine, il y avait un plancher en bois au niveau du sol et une fosse en dessous pour enfermer les prisonniers. Le plancher en bois est complètement pourri, et la fosse a été remplie d'ordures et de boue presque jusqu'au niveau du sol.

IL DEVAIT Y AVOIR UN PLANCHER EN BOIS DANS CETTE TOUR LORSQU'ELLE A ÉTÉ CONSTRUIE, POUR COUVRIR LA FOSSE DU DONJON EN DESSOUS. AUJOURD'HUI, LE PLANCHER A DISPARU ET LE DONJON A ÉTÉ TRANSFORMÉ EN UNE FOSSE À ORDURES ET EN LATRINES REMPLIES DE DÉCHETS NAUSÉABONDS ET D'EAU DE MARAIS JUSQU'À QUELQUES PIEDS SOUS LE NIVEAU DE LA PORTE. LE PLANCHER AU-DESSUS EST TRÈS POURRI ET DE GRANDES PARTIES SE SONT EFFONDRAÉS. À TRAVERS LES TROUS BÉANTS DU DEUXIÈME ÉTAGE, ON PEUT VOIR QUE LE TROISIÈME ÉTAGE EST ENCORE EN BON ÉTAT. MAIS POUR ATTEINDRE L'ESCALIER DE PIERRE QUI FAIT LE TOUR DU MUR EXTÉRIEUR, IL FAUT TRAVERSER 10 PIEDS DE BOUE INDESCRIPTE.

La fosse abrite un **otyugh** qui consomme une grande partie des ordures du château. Lorsque les aventuriers arrivent, il est tranquillement immergé dans la boue, ce qui le rend indétectable à moins que les aventuriers ne remuent la substance nauséabonde avec des bâtons. Si quelqu'un fait un pas dans la boue ou saute sur les marches, l'otyugh s'élance avec ses tentacules. Un aventurier saisi est traîné dans la fosse où, en plus de tous les risques d'être attaqué par un otyugh, il y a le danger supplémentaire de se noyer. On peut supposer que les aventuriers entrant dans cette tour prendront d'abord une grande bouffée d'air pur, mais l'attaque de l'otyugh pourrait leur couper le souffle. Permettez au aventurier attaqué de faire un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD égal à 5 plus les dommages causés par l'attaque de tentacules de l'otyugh.

Un jet de sauvegarde réussi signifie que le personnage a un poumon plein d'air lorsqu'il est traîné dans la boue et qu'il peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution, avec un minimum de 30 secondes (5 rounds). En cas d'échec, les poumons du personnage sont vides et le personnage tombe inconscient à la fin de son tour après un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution, à moins qu'il ne se libère de l'emprise de l'otyugh avant. Voir les règles de suffocation dans le Manuel du joueur.

1F. ECURIES

Les lézards géants les plus robustes et les plus féroces sont logés ici plutôt que dans la palissade ouverte (zone 2), afin de les protéger contre les morsures et les griffes qui se produisent dans l'enclos commun. Ces lézards sont utilisés comme montures par les hommes-lézards lors de longues patrouilles. Les box, construits à l'origine pour les chevaux, ont été agrandis pour accueillir les bêtes (huit **lézards géants**). Les créatures, normalement fatiguées, s'agitent lorsque des étrangers entrent dans les écuries. Si les aventuriers s'attardent plus d'une minute, deux des lézards commencent à frapper les murs avec leur queue. Les autres prennent le relais en peu de temps, si bien qu'au bout de deux minutes, tous se mettent à frapper les murs et à beugler. L'agitation attire quatre **hommes-lézards** qui sont les maîtres des lézards géants. Les hommes-lézards ont une influence calmante sur les lézards géants, mais s'ils sont dérangés, les lézards perturbés défoncent leurs boxes et attaquent tout ce qui se trouve dans les écuries.

Une échelle dans le coin sud-est des écuries donne accès à un grenier au-dessus des écuries.

1G. CASERNE INFÉRIEURE

Cette grande structure a été construite pour abriter la garnison du château. Pharblex et son cercle de brutaciens sélectionnés par ses soins l'ont reprise. Pharblex est rarement là, mais pendant la journée, douze **brutaciens** se prélassent dans ce lieu sordide. Ce nombre double la nuit.

Si les aventuriers entrent dans la caserne pendant la journée, lisez le texte ci-dessous à haute voix. S'ils se faufilent ou entrent au milieu de la nuit, adaptez et paraphrasez en conséquence.

DOUZE BRUTACIENS VOUS REGARDENT AVEC MÉFIANCE DEPUIS UNE PIÈCE QUI AURAIT PU ÊTRE UNE CASERNE BIEN RANGÉE AUTREFOIS. MAINTENANT, ELLE EST EN GRANDE PARTIE VIDE DE MEUBLES. UNE GRANDE PARTIE DU SOL EST TRANSFORMÉE EN BOUE, ET LA PUANTEUR DES BRUTACIENS IMPRÈGNE TOUT.

Si les brutaciens supposent que les aventuriers sont des cultistes, ils tolèrent leur présence ici, à l'étage inférieur de la caserne. Ils ne laisseront personne monter à l'étage, et ne recevront pas d'ordre de quelqu'un qu'ils ne connaissent pas et ne reconnaissent pas. Si un combat éclate dans cette zone, les brutaciens du niveau supérieur (zone 2G) sautent dans la bataille depuis l'escalier au troisième tour.

Trois coffres couverts de boue sont poussés dans l'espace abrité derrière l'escalier. Ils contiennent une grande partie de la paie accumulée par les brutaciens. Dralmorror Borngrey les paie avec des articles de trésors pillés qu'il juge trop bon marché ou de mauvais goût pour les inclure dans le trésor accumulé pour Tiamat.

Les coffres contiennent des centaines d'objets fabriqués en cuivre et en étain et qui incorporent des pierres semi-précieuses petites ou endommagées. Les trois coffres combinés contiennent 30 000 pc, 500 pa, et des bijoux (cuivre et étain avec des pierres ornementales ou semi-précieuses) d'une valeur de 350 po supplémentaires, pour une valeur totale de 700 po. Leur poids total est de plus de 227 kilos : 137 kilos de pièces et 90 kilos de bijoux.

Enterré parmi tout le cuivre et l'étain dans un coffre, se trouve une petite boîte en acajou contenant deux potions de guérison et une fiole d'huile éthérée, oubliées par les cultistes pendant le tri.

1H. FORGE ET ARMURERIE

Les bâtisseurs de Naerytar ont mis en place cette structure pour les forgerons qui construirraient et entretiendraient les armures et les armes nécessaires aux défenseurs du château.

UNE GRANDE FORGE DOMINE LE CENTRE DE CETTE PIÈCE, QUI ESTAGRÉABLEMENT CHAUX GRÂCE À UN LIT DE CHARBONS QUI LUIT DOUCEMENT DANS LA FORGE. UNE DEMI-DOUZAINED'HOMMES-LÉZARDS TRAVAILLENT AUTOUR DE LA FORGE, MAIS ILS N'ONT PAS L'AIR D'ACCOMPLIR GRAND CHOSE. D'AUTRES ACCESSOIRES DU MÉTIER DE FORGERON SONT ÉPARPILLÉS DANS LA PIÈCE, ET DE NOMBREUX OBJETS MÉTALLIQUES DE TRÈS MAUVAISE QUALITÉ SONT ENTASSÉS DANS LE COIN NORD-OUEST.

Il y a quelques mois, le Dralmorror Borngrey a décidé de remettre la forge en service. Il méprise Pharblex et les brutaciens, et il préférerait traiter uniquement avec les hommes-lézards s'ils pouvaient surmonter la morosité qui s'est emparée de la tribu depuis que Pharblex a assassiné leur chaman. Borngrey pensait que la maîtrise d'un art aussi avancé que le travail du métal donnerait aux hommes-lézards un nouveau sentiment de fierté. Il a peut-être raison, mais jusqu'à présent, les hommes-lézards ont montré peu d'aptitude pour ce métier. Ils aiment cependant se prélasser dans la chaleur de la forge, et ils ont appris à prendre grand soin de leurs nouvelles armes, même s'ils ne peuvent pas en fabriquer d'autres.

Les six **hommes-lézards** dans la salle de la forge n'attaqueront pas à moins d'être contrariés d'abord. Ils essaient de fabriquer une pointe de lance en fer à partir de débris d'armure en ruine, mais leurs efforts produisent quelque chose qui ressemble plus à une pelle qu'à une lame. Ils écoutent attentivement si des personnages leur donnent des conseils, mais ne montrent aucun signe de compréhension de ce qu'on leur dit.

1L. CASERNE DES HOMMES-LEZARDS

Les vingt **hommes-lézards** sélectionnés par le Dralmorror Borngrey pour servir de gardes de réserve utilisent cette tour nord-est comme caserne. Cette pièce est leur salle de préparation de jour. Quand ils ne s'entraînent pas avec leurs armes, les lézards passent leur temps dans cette pièce, à jouer, à faire de l'exercice et à raconter des histoires de temps heureux. Borngrey maintient cette force comme assurance contre la trahison de Pharblex et des brutaciens.

Comme les gardes ailleurs dans le château, ceux qui se trouvent dans cette pièce supposent que les étrangers sont des cultistes nouvellement arrivés, à moins qu'ils n'aient des raisons de penser le contraire (voir des étrangers avec des armes dégoulinant de sang d'un combat récent serait une de

ces raisons). Ils n'attaqueront pas à moins d'être provoqués, mais ils ne laisseront personne monter à l'étage ou dans les zones 1J et 1K sans une excellente raison.

1J. CHAMBRE A COUCHER DES HOMMES-LEZARDS

Les dix gardes hommes-lézards dominants se reposent dans cette chambre, car elle reçoit plus de chaleur de la forge (zone 1H) que la zone 1K. Ils dorment sur des palettes de roseaux qui sont réparties sur le sol sans motif apparent, et chacun garde ses maigres effets personnels sous son "lit". Malgré le manque d'ordre, la pièce est propre et sèche. Elle est vide pendant la journée, mais dix **hommes-lézards** y dorment la nuit.

1K. CHAMBRE A COUCHER DES HOMMES-LEZARDS

Dix gardes hommes-lézards dorment dans cette chambre. Ils représentent la moitié la moins dominante des gardes homme-lézard de Borngray, consignés dans cette chambre parce qu'elle reçoit moins de chaleur de la forge (zone 1H) que la zone 1J. Ils dorment sur des palettes de roseaux qui sont réparties sur le sol sans aucun schéma apparent, et chacun garde ses maigres effets personnels sous son "lit". Malgré le manque d'ordre, la pièce est propre et sèche. Elle est vide pendant la journée, mais dix **hommes-lézards** y dorment la nuit.

1L. CHAPELLE

Au fil des ans, cette chapelle a été consacrée à plusieurs divinités différentes, en fonction de la personne qui régnait sur le château. Aujourd'hui, c'est un sanctuaire de Tiamat, orné d'une belle statue en bois de la reine dragon, fabriquée par des hommes-lézards. Le travail est étonnamment bien fait, bien que la plupart des visages de Tiamat ressemblent plus à des hommes-lézards qu'à des dragons.

Les cultistes vénèrent Tiamat mais ne la prient pas, aussi la chapelle est-elle rarement utilisée pour ce qui pourrait être considéré comme une célébration religieuse ou une messe. Au lieu de cela, les cultistes individuels ou de petits groupes se retirent parfois ici pour réfléchir tranquillement à la façon dont le monde souffrira lorsque la reine des dragons se lèvera.

TRESOR

Un compartiment caché sous la tête de dragon noir de Tiamat contient une dague de venin. On peut la trouver en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. Seuls Rezmir et quelques-uns des hommes-lézards (dont Snapjaw) qui ont participé à la sculpture de la statue connaissent l'existence de la dague.

1M. DEBARRAS

Toutes les ordures de la chapelle - tabourets cassés, nappes d'autel pourries, icônes corrodées - ont été jetées dans cette pièce quand les cultistes ont pris le pouvoir. Il n'y a rien de valeur ici.

1N. PRESBYTERE

C'était à l'origine les quartiers d'habitation du prêtre du château, et il y avait de nombreuses armoires de rangement solides pour les vêtements et l'attirail religieux. Toutes les armoires ont été ouvertes et pillées il y a longtemps. Quatre **griffes-dragon** (voir l'annexe D pour les statistiques) ont emménagé dans cette pièce et en ont fait leurs quartiers d'habitation. Ils s'occupent de la bibliothèque dans la zone 2N.

1O. GALERIE DE LA CHAPELLE

Cette longue salle a servi de modeste galerie pour les œuvres d'art religieuses, de bibliothèque et de salle de stockage, selon la divinité que la chapelle servait. Actuellement, les cultistes ne l'utilisent plus pour rien et elle est vide.

1P. CUISINE

Les repas des cultistes sont préparés dans cette cuisine par un chef nain et ses deux aides humains (**roturiers**). Le chef s'appelle Tharm Tharmzid. Si on lui en donne l'occasion, il se plaint amèrement du manque d'ingrédients ici pour faire de bons repas. Tout ce qu'il reçoit provient des chasseurs et des cueilleurs du peuple homme-lézard, dont les notions de ce qui est comestible et de ce qui ne l'est pas ne correspondent pas à celles de Tharmzid.

1Q. GRANDE HALL

Les cultistes prennent leurs repas et mènent la plupart de leurs activités dans cette salle haute et large. L'extrémité de la salle est utilisée pour les repas et les rencontres. La moitié ouest est l'endroit où la contrebande provenant du relais routier Carnath est inspectée, triée et remballée avant d'être transportée vers le portail situé sous la tour sud-ouest. Les tables de cette moitié de la salle sont couvertes d'objets de valeur.

Le pillage ne sera pas possible, cependant, tant que des cultistes seront en vie. Pendant la journée, il y aura toujours douze **cultistes** (de rang initié) travaillant dans le Grand Hall et quatre **griffes-dragon** (voir l'annexe D pour les statistiques) gardant un œil sur eux. La plupart des cultistes sont humains, mais toutes les races du personnage sont représentées. Le mélange précis n'a pas d'importance.

S'il y a une quelconque perturbation dans la Grande Salle, tous ceux qui sont à portée de voix répondent à l'appel. Les cultistes de la tour sud-ouest et les drakes gardiens du quartier intérieur se manifestent au début du troisième tour, et tous les brutaciens ou hommes-lézards du quartier extérieur répondent au début du quatrième tour.

La nuit, deux **drakes gardiens** (voir l'annexe D pour les statistiques) dorment dans le Grand Hall tandis qu'un troisième **drake gardien** patrouille dans le hall et la salle intérieure. Même endormis, les drakes gardiens sont en état d'alerte normal.

TRESOR

Le coin sud-ouest de la pièce est une menuiserie de fortune, où les cultistes construisent de nouveaux coffres et boîtes pour contenir le butin. Si les personnages ont la chance de fouiller dans les piles et de garder ce qu'ils trouvent, ils obtiennent 450 po, 520 pa, 80 pp, 22 pierres semi-précieuses (5 x 35 po, 6 x 45 po, 6 x 55 po, 4 x 65 po, 1 x 80 po), et une potion de guérison majeure. Vous pouvez également créer votre propre trésor de niveau expert.

1R. TOUR SUD-OUEST ANTICHAMBRE

L'eau des marais s'infiltra dans cette pièce par une fissure dans les fondations pour s'accumuler sur le sol de pierre affaissé et remplir l'air d'une odeur de moisissure. Les cultistes ont posé une passerelle de planches sur le sol afin de pouvoir marcher entre les deux portes sans se mouiller les pieds. Cette pièce ne sert à rien d'autre qu'à un passage entre les zones 1Q et 1S.

18. ENTREE SOUTERRAINE

Les flaques d'eau de la zone 1R ne s'étendent pas jusqu'à cette pièce, mais l'odeur, oui. Pour cette raison, les cultistes n'utilisent cette pièce que comme un accès à d'autres zones.

L'élément le plus important de cette pièce est l'escalier qui mène aux cavernes situées sous le château. Il se trouve directement sous les escaliers qui mènent au niveau deux de la tour. Il n'y a pas de porte à travers les deux séries de marches.

1T. CHAMBRE NON UTILISEE

Cette chambre est humide et moisie, mais pas inondée. Les cultistes ne l'utilisent pas à cause de l'humidité, alors des mille-pattes géants s'y sont installés et y ont fait leur nid. Toute personne qui entre dans la chambre devient la cible de dix **mille-pattes géants**.

Si les aventuriers se font passer pour des renforts envoyés par le culte, ils se voient attribuer cette chambre comme quartier. Leur première tâche consiste à éliminer les mille-pattes, à colmater les fuites et à rendre la pièce habitable.

1U. L'ENTREE DES GARDES

L'entrée du donjon principal est surélevée de trois marches par rapport au niveau de la salle intérieure. Une solide porte en bois en bon état la verrouille, mais la porte n'est jamais verrouillée ou barrée dans des circonstances normales.

Cette pièce est une version réduite de la Grande Salle, avec quelques tables et bancs qui sont rarement utilisés. Des escaliers en colimaçon mènent au deuxième étage.

1V. CHAMBRES D'HOTES OUEST

Normalement, ces chambres ne sont pas utilisées, mais Azbarajos les occupe actuellement. Elles sont raisonnablement chaudes et confortables. Jos sera ici quand il ne consultera pas Rezmir dans la zone 1U, 2N ou 3L. Jos garde tous ses objets de valeur avec lui. Les seules choses qu'il laisse dans ces chambres sont ses vêtements et son livre de sorts de voyage, qui contient tous les sorts qu'il a préparés (voir annexe D). Le livre de sorts est enfermé dans une boîte en bois rouge incrusté d'argent. La serrure peut être ouverte en réussissant un test de Dextérité DD 15, mais si le résultat est inférieur à 20, l'altération déclenche un pupille magique dont l'effet est le même que celui d'un sort de flèche acide de Melf ; la flèche acide est lancée sur l'aventurier qui a ouvert la boîte et lui inflige 4d6 points de dégâts acides immédiatement, plus 4d6 points de dégâts acides supplémentaires à la fin du prochain tour du personnage. Les dégâts sont réduits de moitié si le personnage réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. L'ouverture de la boîte avec la clé désarme automatiquement le piège ; Jos porte la clé sur une ficelle autour de son cou.

DEUXIEME ETAGE

2A. BARBACANE SUPERIEUR

Bien qu'il soit beaucoup plus propre que le niveau inférieur, le niveau supérieur de la barbacane est toujours en désordre. Les traces de pas boueuses et palmées des brutaciens montent et descendent les escaliers et s'étalent sur le sol. Cette zone est surveillée jour et nuit par neuf **brutaciens**, mais la nuit, ils ont tendance à dormir en faisant le guet.

Ce niveau de la barbacane n'a pas de toit. Des centaines de pierres de la taille d'un melon sont empilées autour des créneaux pour être jetées sur la tête des attaquants. Beaucoup de ces piles se sont effondrées, et les brutaciens sont trop paresseuses pour les remettre en place.

La chaussée est entièrement exposée aux archers positionnés à l'arrière de la barbacane, mais les brutaciens regardent rarement dans cette direction.

La principale caractéristique de cette zone est un tambour de signalisation taillé dans un énorme rondin creux. Ce tambour peut être entendu à des miles à la ronde lorsqu'il est battu vigoureusement. Les brutaciens envoient de nombreux signaux différents à l'aide du tambour : ils peuvent rappeler les patrouilles et les chasseurs au château, réveiller le camp, indiquer l'heure des repas, annoncer les changements de garde et donner l'alarme générale en cas d'attaque du château. Le tambour est entendu environ six fois au cours d'une journée normale, et tous les habitants du château connaissent la signification des différents sons du tambour. Les aventuriers ne sauront pas ce qu'ils signifient sans demander à quelqu'un.

2E. PLANCHER POURRI

Le deuxième niveau de la tour nord-ouest est en mauvais état. Il y a de grands trous où les planches du plancher ont complètement pourri ou sont tombées dans la boue en dessous, et les planches qui restent ne sont pas susceptibles de supporter le poids d'un être humain. Les poutres sont encore solides, mais elles sont couvertes de champignons et de moisissures. Il faut réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10 pour traverser le niveau sur une poutre sans glisser et tomber dans l'horreur de la zone 1E.

Les marches en pierre qui contournent le mur extérieur aboutissent à un petit palier en pierre (d'environ 3 pieds sur 3 pieds), puis continuent à monter jusqu'au troisième niveau. Les personnages ne risquent pas de tomber tant qu'ils restent sur le palier ou les marches.

Une trappe ferme le haut de l'escalier au niveau du plafond. La porte est verrouillée par un simple bouton tournant en bois. La trappe porte également un avertissement mais, comme il a été dessiné à la craie il y a près d'un siècle, il est pratiquement invisible aujourd'hui. Il peut être remarqué avec un test de Sagesse (Perception) DD 20 réussi. Une fois la marque de craie remarquée, toute personne lisant le nain peut l'interpréter correctement comme un avertissement que de puissants morts-vivants résident dans la pièce derrière. Des aventuriers ont placé la rune ici il y a des décennies après s'être heurtés aux spectres de la zone 3E.

TRESOR

De l'autre côté de la tour, contre le mur sud, se trouve une seule malle verrouillée. La serrure peut être ouverte avec un kit d'outils de voleur et un test de Dextérité DD 10 réussi. Le coffre contient 1 825 pc, 54 pa, et une paire de boucles d'oreilles en or garish qui vaudraient 10 po de plus si elles étaient fondues. Le coffre a été abandonné lors du départ des derniers locataires du château, car il n'a pas été jugé utile d'être trimballé dans les escaliers.

2F. RESERVE DE L'ECURIE

Le grenier au-dessus des écuries est l'endroit où les homme-lézards stockent des bottes de roseaux coupés pour les utiliser comme litière dans les stalles des lézards géants. A part les roseaux et quelques chauves-souris, il n'y a rien d'autre ici.

2G. CASERNE SUPERIEURE

Pharblex Spattergo (voir l'annexe D pour les statistiques) et sa suite personnelle de dix **brutaciens** utilisent ce niveau de la caserne comme quartiers d'habitation. Personne d'autre n'a à se trouver dans cette pièce, y compris les cultistes. Même Borngrey ou Rezmir elle-même ne sont pas les bienvenus ici. Les brutaciens sont toujours là la nuit, mais seuls deux gardent le coffre à trésor pendant la journée, lorsque Pharblex passe la plupart de son temps dans le couvoir de grenouilles géantes sous le château. Ces deux gardes ne font confiance à personne, et l'un d'eux est équipé d'une corne en os de crocodile avec laquelle il peut donner l'alerte en cas de problème.

Comme toutes les zones occupées par les brutaciens, cette pièce est endéordre. Des palettes de roseaux, des paniers sales et des os d'animaux jonchent le sol.

TRESOR

Dans le coin sud-est de la pièce se trouve un grand coffre solide, enveloppé de chaînes et cadenassé. Le cadenas peut être crocheté avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 12 réussi. À l'intérieur se trouve la part de Pharblex de la paie des tyrans : des bijoux en argent et en électrum, des miroirs à main, des peignes en coquillage, des épingle à cheveux et des broches avec des pierres semi-précieuses, le tout d'une valeur totale de 1 376 po. La plupart de l'argent est noirci par la ternissure. Dans un pays civilisé, chacun de ces objets se trouverait sur la table de

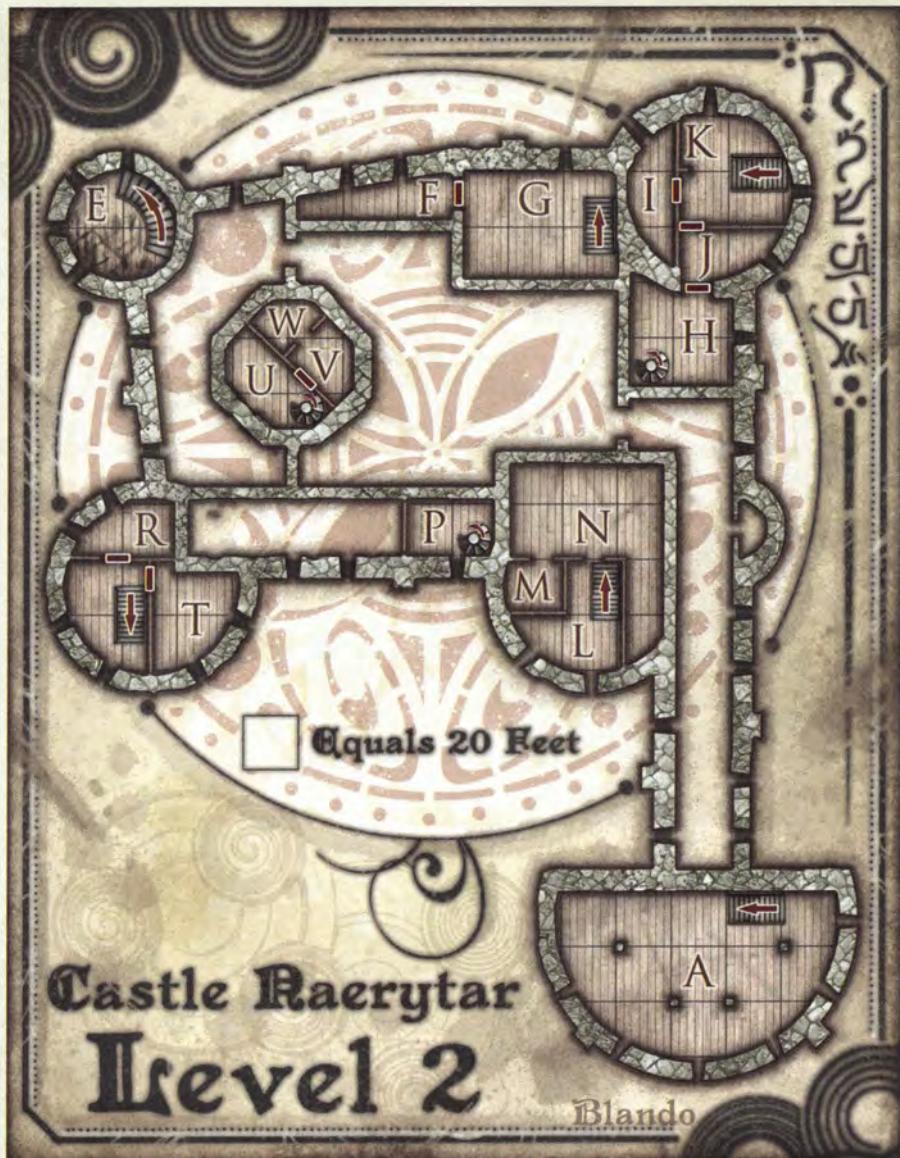
toilette ou la table de nuit d'une femme. C'est une blague privée que Dralmorrer Borng-Ray trouve tranquillement hilarante. Pour Pharblex, c'est la même chose, puisqu'il ne connaît rien de la civilisation ou de la mode des femmes de la noblesse humaine.

2H. ARSENAL

Cette pièce était remplie d'armures, d'armes et de centaines de flèches lorsque le château a été abandonné. Le métal a rouillé jusqu'à devenir poussière, les flèches se sont déformées jusqu'à devenir inutiles, et le cuir a été rongé par les rats et autres vermines. Cette pièce est maintenant le quartier général officieux des hommes-lézards du château. Ni les brutaciens ni les cultistes ne viennent jamais ici.

La pièce de l'arsenal est la plus chaude du château, grâce à la chaleur qui monte de la forge (zone 1H). Les hommes-lézards qui vivent dans le château se réunissent ici, généralement la nuit, pour discuter de leur situation et de ce qu'ils doivent faire. Le débat porte sur l'acceptation de leur sort en tant que serviteurs inférieurs du Culte du Dragon, l'attaque des brutaciens dans un assaut glorieux mais suicidaire, ou l'attente jusqu'à ce qu'ils puissent attaquer avec une chance de gagner.

Le stock d'armes neuves du peuple homme-lézard est caché sous des piles d'armes centenaires rouillées et pourries.



pourries. Il suffit de quelques minutes de recherche dans la ferraille pour trouver un ou deux paquets de lames propres et tranchantes pour épées courtes, dagues et lances, soigneusement emballées dans du ciré.

A moins que le peuple homme-lézard ne se réunisse, cette pièce est généralement vide. Les hommes-lézards viennent rarement ici alors qu'ils pourraient être observés en train de se réunir, pour éviter d'attirer les soupçons ou d'éveiller la curiosité de quiconque sur ce qui se trouve dans la pièce inutilisée au-dessus de la forge.

2I, J, K. CHAMBRES VACANTES

Le dralmorrer Borngrey a assigné la tour nord-est entière aux hommes-lézards pour leur usage, mais ils dorment et vivent principalement au rez-de-chaussée. Les pièces du deuxième étage ne contiennent rien d'intéressant ou de précieux.

Cependant, si les aventuriers se promènent dans cette zone, ceux qui ont un score de Sagesse passive (Perception) de 15 ou plus remarqueront que les portes entre les zones 2H, 2I et 2K s'ouvrent et se ferment en douceur et sans bruit, contrairement à la plupart des autres portes du château, qui grincent et couinent bruyamment sur des charnières corrodées. Les hommes-lézards gardent ces portes bien huilées afin de pouvoir se glisser dans la zone 2H en pleine nuit sans réveiller les brutaciens des casernes (zones 1G et 2G).

Une trappe ferme le haut des escaliers menant à la zone 3H. La trappe n'est pas verrouillée, mais une paire de clous en fer a été enfoncee entre la porte et le cadre. Pour ouvrir la porte, il faut soit faire un test de Force DD 10, soit passer dix minutes à arracher soigneusement les clous. Si la porte est forcée et que personne ne se tient prêt à attraper les clous, ils dévalent bruyamment les marches.

2L. BIBLIOTHEQUE IMPROVISEE

Le Dralmorrer Borngray a transformé le deuxième étage de la chapelle en bibliothèque. Cette pièce en haut de l'escalier contient quelques caisses et coffres de livres provenant du trésor qui arrive et qui n'ont pas encore été triés et catalogués.

2M. SALLE DE LECTURE

Une petite table et deux chaises sont les seuls meubles de cette pièce.

2N. BIBLIOTHEQUE

Des livres et des manuscrits sont alignés sur des étagères en bois construites à partir de bois de récupération. Une **aile dragon** (voir l'annexe D pour les statistiques) et quatre **cultistes** (initiés) passent la plupart de leur temps ici, à organiser les livres.

Depuis que les trésors ont commencé à affluer à Naerytar, le Dralmorrer Borngray a sorti tous les livres, parchemins, tablettes et autres documents écrits qui l'intéressaient. Il sait qu'il ne peut pas se les approprier ; il transmettra ces trésors au trésor de Tiamat lorsque les travaux au château de Naerytar seront terminés. En attendant, il garde les écrits au château pour les étudier et se distraire de cet environnement misérable. Rezmir connaît la bibliothèque et approuve l'utilisation des livres de cette façon, à condition qu'ils soient livrés au Puits des Dragons avant l'arrivée de Tiamat.

Borngray a rassemblé une bibliothèque impressionnante. Elle contient plus de cent livres, partitions et manuscrits couvrant l'histoire de Sword Coast, la philosophie naturelle, les mathématiques, l'astronomie, la magie et de nombreux ouvrages théoriques sur la réalité alternative, le temps et le voyage dimensionnel. Cette collection serait un ajout inestimable à n'importe quelle bibliothèque ou collectionneur de Waterdeep, si elle pouvait être retirée du château avant que les cultistes ne l'emportent ou que les brutaciens ne l'abîment.

2P. ENTREPOT DE LA CUISINE

Les articles dont la cuisine (zone 1P) a besoin occasionnellement mais pas tous les jours sont stockés ici, ainsi que les denrées non périssables telles que l'huile de cuisson, les céréales, le fromage, le vin et la viande salée.

2R. DORTOIRE DES CULTISTES

Les cultistes les moins gradés dorment ici. La nuit, cinq cultistes sont présents. Sinon, la chambre est vide de tout, sauf de leurs matelas de roseaux et de leurs simples effets personnels dans des coffres en bois. Un petit foyer de pierre dans la zone 2T fournit une maigre chaleur.

2T. DORTOIRE DES CULTISTES

La nuit, sept **aile-dragons** (voir l'annexe D pour les statistiques) y dorment. Sinon, la chambre est vide de tout, à l'exception de leurs matelas de roseaux et de leurs simples effets personnels dans des coffres en bois. Un petit foyer de pierre garde la chambre chaude.

2U. SALLE COMMUNE DE DRALMORRER BORNGRAY'S

Cette chambre est une combinaison de salon et de bureau, et un petit foyer le long du mur ouest fournit de la chaleur. Un bureau, une grande chaise rembourrée et un banc sont installés près de la cheminée.

2V, W. CHAMBRE ET VESTIAIRES DE BORNGRAY

La zone 2V est la chambre de Borngray, meublée d'un lit, d'une table recouverte d'un tapis avec un lavabo et des accessoires de toilette (peigne, brosse, savon, eaux parfumées), et d'un tabouret. Des tapis recouvrent la majeure partie du sol. Un **corbeau** dans une grande cage pousse des cris suffisamment forts pour être entendus dans la salle extérieure si un étranger entre dans la charnre, les cris réveillent et attirent les cultistes et les aile-dragon des zones 2R et 2T vers la tour.

Borngray est rarement là, sauf quand il dort, juste avant de se coucher et juste après s'être levé.

TRESOR

En plus des vêtements et des effets personnels de l'elfe, un petit coffre-fort est caché sous un tapis, sous une latte de plancher mal fixée. La cachette est repérée automatiquement si le tapis est déplacé et manquée automatiquement si le tapis est laissé seul. Le coffre-fort contient les fonds d'urgence de Borngray : 200 po, 200 pa, et 10 pierres précieuses valant 100 po chacune. La boîte verrouillée peut être ouverte avec une clé de la ceinture de Borngray ou avec un kit d'outils de voleur et un test de Dextérité DD 15 réussi.

TROISIEME ETAGE

La plupart des niveaux supérieurs du château sont inutilisés par les cultistes. Certains d'entre eux abritent encore de dangereuses créatures qui ont été scellées au lieu d'être éliminées.

3E. SANCTUAIRE DES SPECTRES

Plusieurs années après l'abandon du château de Naerytar par son constructeur et propriétaire d'origine, le château a été réoccupé par une école d'astrologues exclusivement féminine, l'Académie des Stargazers. Quelques années après leur installation, les astrologues ont été éliminées par leur propre chef. Plusieurs des résidents du château ont été assassinés dans cette pièce supérieure de la tour nord-ouest de manière particulièrement hideuse. Ils sont toujours là, sous la forme de trois **spectres** qui hantent la pièce. Ils se reposent tranquillement, ignorant tout et tout le monde dans le château, jusqu'à ce que quelqu'un ouvre la trappe et entre. La pièce ouverte contient une grande table et des cartes des étoiles dans des supports à parchemins autour des murs. Trois corps sont étendus sur le sol, réduits par le temps à des ossements poudreux et à des lambeaux de tissu poussiéreux. Dès que quelqu'un entre dans la pièce, ils se lèvent comme des spectres et attaquent.

Ils poursuivent n'importe quel endroit du château, mais ils ne quittent pas le château. Ils attaquent d'autres créatures vivantes s'ils ne peuvent pas s'en prendre à ceux qui ont troublé leur repos, mais ils préfèrent les intrus à toute autre personne.

TRESOR

La plupart des cartes des étoiles en papier tombent en poussière au toucher, mais trois sont encore assez solides pour être emportées. L'un d'entre eux a été dessiné sur du parchemin, un autre a été gravé sur un disque d'argile, et le dernier a été gravé sur du cuivre finement roulé. Les cartes survivantes se vendraient 700 po chacune à un astrologue de Waterdeep ou d'une autre grande ville.

3G. CHAMBRE INUTILISEE

À l'origine, ce niveau de la Caserne était utilisé pour le stockage et pour l'entraînement en cas de mauvais temps. Plusieurs mannequins et cibles d'esrime se trouvent encore dans la pièce, mais ils se désagrègent en cas d'utilisation intensive.

3H, I, J, REPAIRE D'ARAIENNEES

Le niveau supérieur de la tour nord-est est le repaire de cinq **araignées géantes**. Elles chassent dans le marais la nuit et reviennent se reposer dans la tour pendant la journée, en entrant par un trou dans le toit. Les araignées sont méfiantes et on ne les a jamais vues aller et venir. Le peuple homme-lézard les connaît mais n'en a pas parlé aux autres.

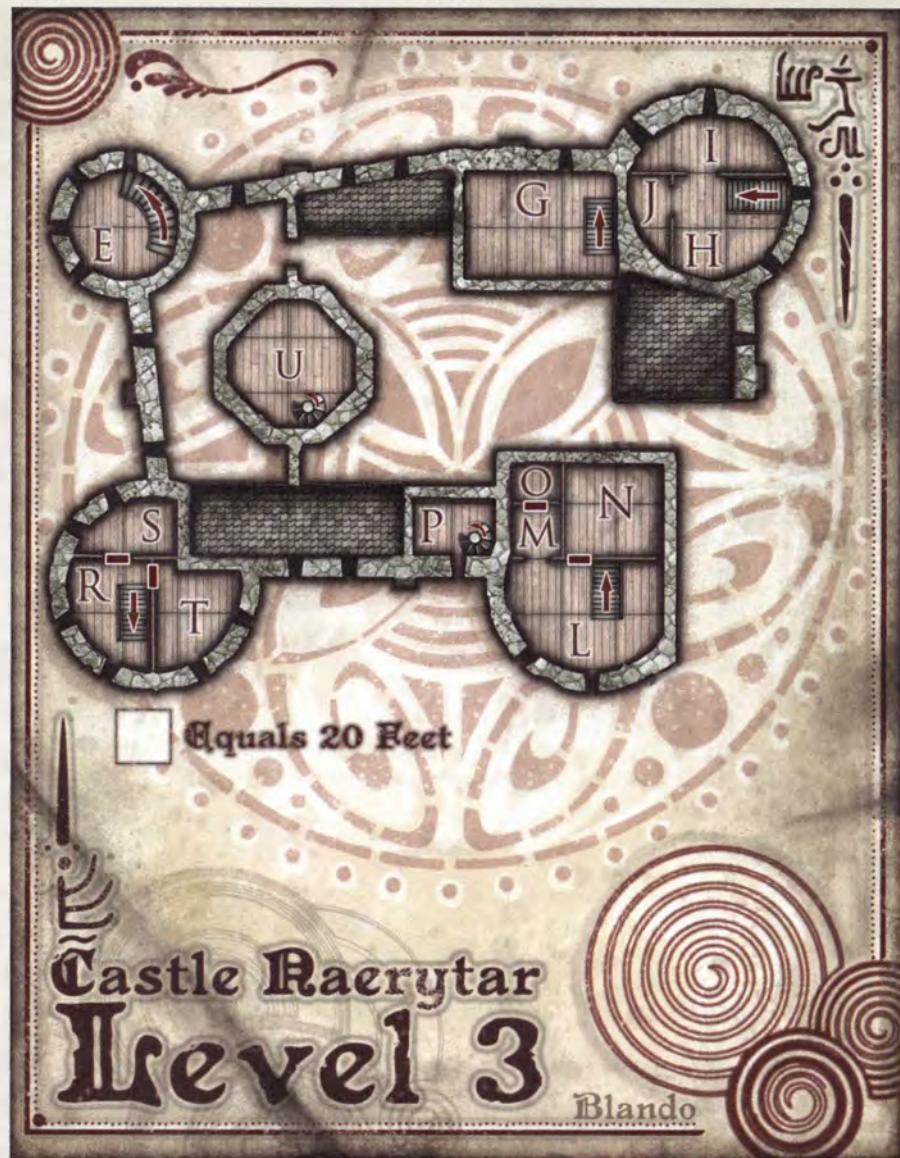
La pièce n'est pas couverte de toiles, mais les os craquelés de nombreux animaux (y compris des brutaciens) jonchent le sol. Les araignées se nichent dans les ombres profondes entre les poutres du plafond, et elles ont un avantage sur les tests de Dextérité (Discréption) lorsqu'elles sont cachées dans leurs recoins.

Une trappe est fermée en travers des marches de la zone 2K et bloquée par deux clous de fer enfouis entre la porte et le cadre. Consultez la description de la zone 2K pour savoir comment ouvrir la porte. La porte est un dispositif suffisant pour empêcher les araignées d'entrer dans les niveaux inférieurs de la tour, car les araignées et les hommes-lézards ont un accord implicite pour se laisser tranquilles. Cela ne s'étend pas aux étrangers tels que les aventuriers.

3L. BUREAU DE REZMIR

Le troisième étage de l'ancienne chapelle est converti en quartiers d'habitation pour le chuchoteur de dragon Rezmir. Personne d'autre n'utilise ces chambres, même lorsque Rezmir s'absente du château pendant des jours ou des mois.

L'ameublement des quatre chambres est somptueux, ce qui est surprenant par rapport à tout le reste du château. Tous les autres meubles ont été construits sur place, mais ceux de Rezmir proviennent des ateliers des meilleurs menuisiers et



tapissiers de Faerûn. Ils ont été amenés au château par le portail de la loge de Talis la Blanche.

Cette pièce sert de bureau à Rezmir. Elle contient un bureau, plusieurs petites tables empilées avec des inventaires et des rapports, et quatre belles mais inconfortables chaises en bois.

Parmi les papiers sur le bureau se trouvent les notes de Rezmir décrivant le portail sous le château et la façon de l'utiliser, y compris son mot de commande ("Draezir").

TRESOR

Deux sculptures d'onyx assorties représentant des dragons noirs encadrent le haut de l'escalier. Un collectionneur sérieux paierait jusqu'à 3 000 po pour la paire. Ils font un mètre de haut et pèsent 181 kg chacun.

3M. SALON DE REZMIR

Cette pièce est un salon, confortablement meublé de chaises rembourrées, de bancs rembourrés et de deux petites tables recouvertes de tapis. Rezmir ne reçoit pas d'invités, la pièce n'est donc jamais utilisée par quelqu'un d'autre qu'elle.

3N. CHAMBRE DE REZMIR

La pièce est dominée par un grand lit, deux armoires, un miroir sur pied et un support d'armure avec une armure de mailles de recharge. L'une des armoires est remplie de vêtements. L'autre, dont les portes sont peintes d'une représentation d'un dragon à cinq têtes, contient les insignes du Culte du Dragon de Rezmir - des robes pourpres, des capes, des manteaux, et de nombreux articles de rang, mais pas le Masque du Dragon Noir. Comme Rezmir est un demi-dragon, il est peu probable que ses vêtements ou son armure conviennent à quelqu'un d'autre.

L'armoire contenant les insignes du culte est piégée. Le piège peut être détecté avec un test de Sagesse (Perception) DD 20 réussi. Une fois repéré, le piège peut être désarmé automatiquement en utilisant les griffes de l'insigne de Rezmir ou avec un kit d'outils de voleur et un test de Dextérité DD 20 réussi. Si l'armoire est ouverte sans désarmer le piège ou si le test de Dextérité échoue, le piège se déclenche, provoquant l'explosion de fioles d'acide. Toutes les créatures présentes dans la pièce doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite ; le personnage qui a déclenché le piège a un désavantage sur ce jet de sauvegarde. Tous les objets du culte du dragon contenus dans l'armoire sont détruits par l'acide, tout comme la plupart des meubles et autres objets de la pièce, y compris la statuette de dragon décrite ci-dessous.

TRESOR

L'un des rares objets de valeur facilement transportables de la pièce est une statuette de dragon noir de 2 pieds de haut, faite d'écaillles et de griffes de dragon noir, avec des yeux en rubis et des dents en diamant. Elle est perchée au sommet d'un tas de trésors composés d'or et de pierres précieuses. Sa valeur pour un collectionneur est de 4 800 po, et il ne pèse que 9 kg. Une manipulation brutale l'endommagera et réduira sa valeur à seulement 1 200 po.

3O. SANCTUAIRE DE REZMIR

Cette chambre est celle où Rezmir se retire pour vénérer Tiamat en privé. La pièce est nue. Sa seule décoration est une représentation stylisée d'un dragon à cinq têtes émergeant d'un volcan, peinte au dos de la porte (où elle ne sera pas vue à moins que quelqu'un ne ferme la porte pendant qu'il se trouve dans cette pièce). L'artiste ne disposait que de quelques couleurs pour travailler et n'était pas particulièrement doué, mais les cinq têtes sont reconnaissables comme étant les cinq dragons chromatiques.

3P. ENTREPOTS DE LA CUISINE

Cette pièce contient plus de stockage de cuisine, similaire à la zone 2P. Seuls les produits secs sont conservés ici - farine, sucre, fruits et légumes secs - pour éviter d'avoir à transporter des bacs ou des barils de liquide dans les escaliers.

3R. DORTOIRE DES CULTISTES

Les cultistes de rang intermédiaire ont tout le dernier étage de la tour à leur disposition. La nuit, six **aile-dragons** (voir l'annexe D pour les statistiques) sont présents. Sinon, la chambre est vide de tout, à l'exception de leurs matelas de roseaux et de leurs affaires dans des coffres en bois. Un petit foyer de pierre fournit une maigre chaleur. La porte de la zone 3S est toujours fermée mais pas verrouillée.

3S. PIECE NON UTILISEE

Une partie du toit et du mur nord-ouest s'est effondrée dans cette pièce, qui ne sert donc à rien. La porte de la zone 3R est toujours fermée mais pas verrouillée.

3T. BUREAU DES CULTISTES

Les six **cultistes** qui partagent la zone 3R utilisent cette chambre pour étudier leurs livres de sorts et pour pratiquer leur art magique. La chambre contient trois tabourets, trois pupitres et un bassin d'eau.

3U. OBSERVATOIRE

Les Stargazers ont transformé le niveau supérieur du donjon en observatoire astrologique. Le dispositif le plus intéressant qu'ils ont installé est un farseer d'Illusk, un engin ressemblant à un télescope, utile pour observer et étudier les corps célestes, mais qui peut également être utilisé de manière similaire à un sort d'œil magique. Dans ce mode, le farseer peut voir un endroit situé à moins de 80 km de lui. Accorder et focaliser l'appareil de cette manière demande une quantité considérable de compétences et de pratique, et l'état de délabrement de l'appareil rend le processus plus difficile.

Rezmir et Borngray se rendent tous deux fréquemment dans cette zone pour étudier le farseer. L'elfe a eu un succès limité avec elle, mais Rezmir a maîtrisé son utilisation. L'année dernière, elle a utilisé le farseer pour étudier Voaraghamantha dans la tanière du dragon. Pendant ces séances d'espionnage, Rezmir a découvert le jumeau secret du dragon.

Pour protéger cette zone, Rezmir s'est attaché les services de quatre **gargouilles**. Elles se perchent jour et nuit aux quatre coins du toit du donjon, d'où elles sont visibles du sol et d'où elles peuvent voir par les fenêtres de l'observatoire. Seuls Rezmir et Borngray savent que les gargouilles sont vivantes. Si quelqu'un pénètre dans l'observatoire sans être accompagné par l'un des deux officiers du culte, les gargouilles ouvrent les quatre trappe du plafond de l'observatoire et attaquent. C'est la seule intrusion à laquelle elles répondent. Les gargouilles n'interviennent pas ailleurs sans l'ordre direct de Rezmir, et elle ne donnera un tel ordre que dans les cas d'urgence les plus graves.

Un aventurier qui inspecte le contenu de l'observatoire reconnaît le farseer d'Illusk en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Une fois sa véritable nature établie, l'utiliser pour visualiser un lieu éloigné nécessite de réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 et un test de Dexterity (Escamotage) DD 15. Si le test d'Intelligence échoue, l'endroit désiré ne peut être trouvé. Si le test de Dextérité échoue, l'image est trop déformée pour transmettre une quelconque information. Si le résultat du test de Dextérité est inférieur ou égal à 5, une partie essentielle du farseer se brise, rendant l'objet inopérant.

Quand les personnages le trouvent, le farseer se concentre sur le repaire de Waervaerendor. C'est une occasion en or pour les personnages d'apprendre le secret de Voaraghamantha.

Les aventuriers peuvent essayer de prendre cet objet lorsqu'ils partent. Le farseer est encombrant (environ 18 kg) et fragile. Le pire, c'est qu'il a souffert de presque deux siècles de négligence. La moindre manipulation brutale le fera voler en éclats. Une équipe de forgerons et de sages, travaillant en douceur, pourrait être en mesure de retirer le dispositif du château de Naerytar intact, mais les aventuriers travaillant à la hâte n'ont aucune chance.

SOUS LE CHATEAU

Les cavernes sous le château de Naerytar sont accessibles par la zone 1S. Au sommet, les marches sont lisses et bien faites. En descendant, elles sont plus rugueuses, font plusieurs virages et descendant d'environ 20 pieds vers la zone 1 de la carte du donjon. Cette zone souterraine est en grande partie le royaume des brutaciens, qui élèvent des grenouilles géantes dans le lac froid. Pharblex passe la plupart de son temps ici, tout comme ses gardes du corps et de nombreux ouvriers.

CARACTERISTIQUES GENERALES DE LA CAVERNES

Partout, les murs dégoulinent d'eau et le sol est glissant d'humidité. La température est de 50 degrés en permanence. Il n'y a pas de portes dans les cavernes.

Plafonds. Les plafonds des cavernes ont une hauteur de 10 pieds, sauf indication contraire.

Lumière. La zone 1 est éclairée par des lanternes. Toutes les autres zones n'ont pas de lumière.

Son. Les cavernes sont remplies des sons faibles de l'eau qui coule, des rongeurs qui se grattent et des lézards qui grattent. Le son ne porte pas bien ; le bruit d'un combat se propage dans les cavités voisines et attire l'attention si le combat dure plus de trois rounds.

1 . ENTREE DE LA CAVERNE

Les marches qui descendent de la tour sud-ouest du château de Naerytar débouchent dans cette cavité. La cavité est éclairée par une lanterne suspendue à côté des marches de l'entrée et une autre suspendue près de l'ouverture nord-ouest de la zone 9. La cavité est vide. Seul le bruit de l'eau qui coule provient de la direction des zones 3 et 9.

Des marches au nord-ouest descendant de 1,5 m vers la zone 9. Des marches au sud-est montent de 1,5 m vers un passage qui descend à nouveau de 1,5 m vers la zone 3. Une recherche d'empreintes de pas boueuses accompagnée d'un test de Sagesse (Perception) DD 10 réussi révèle que seuls les brutaciens utilisent le passage sud-est, jamais les cultistes ou les hommes-lézards.

L'eau qui inonde le centre de la cavité n'est guère plus qu'une flaute ; elle atteint une profondeur d'un pied près du centre. L'eau est légèrement acide, mais pas assez pour causer des dommages. La brèche dans le mur reliant la zone 2 n'est qu'à environ 1 mètre au-dessus de l'eau, la plupart des aventuriers doivent donc s'accroupir pour passer.

2 . TANIÈRE DE VASE GRISE

Cette chambre est le repaire d'une **Vase grise**, mais aucun des brutaciens ou des cultistes n'en est conscient. De temps en temps, il se glisse hors de sa chambre et mange une grenouille géante ; le reste du temps, il reste hors de vue. La vase grise se confond parfaitement avec la pierre environnante et il n'a que le temps pour se camoufler. Comparez le test de Dextérité (Discrétion) de Vase grise aux scores passifs de Sagesse (Perception) des aventuriers pour déterminer si un ou plusieurs d'entre eux l'ont repéré.

TRESOR

Les aventuriers aperçoivent le scintillement de pierres précieuses sous l'eau à l'extrême Est de la cavité. En fouillant cette zone, ils trouvent une poignée de pierres précieuses et semi-précieuses d'une valeur de 1 800 po (2 x 50 po, 5 x 100 po, 200 po, 400 po, 600 po). Les pierres précieuses proviennent d'un cultiste peu dévoué qui jette

une poignée de pièces et d'autres objets de trésor dans la zone 2 chaque fois qu'il en a l'occasion. Son plan est de revenir au château après le départ du culte et de récupérer son "fonds de retraite". À son insu, la Vase qui vit dans la zone 2 ramasse les objets lorsqu'il passe dans son repaire. Tous les objets, à l'exception des pierres précieuses, se sont dissous dans le corps de la vase. Les pierres fascinent le petit cerveau de la créature, qui "recrache" les gemmes dans le coin et les ramasse. La vase ne dérange pas ceux qui entrent, regardent et repartent. Il se défend s'il est attaqué, et il attaque (probablement avec surprise) quiconque prend des gemmes.

3 . SALLE DE BOUE

Le sol de cette pièce est inondé d'un pied de profondeur de boue collante et puante, ce qui rend toute la cavité difficile d'accès. Les **brutaciens** se lancent dans cette boue, à la fois par plaisir et pour d'obscures cérémonies mandatées par Pharblex. Deux brutaciens maintiennent la boue à la consistance et à la profondeur que les brutaciens préfèrent. Ils ne sautent pas à l'attaque lorsque les aventuriers entrent, mais ils sont hostiles et se mettent rapidement en colère.

Les marches à l'ouest descendant en pente raide de 10 pieds vers la zone 4. Un rebord de pierres en haut des marches empêche la plupart de la boue de se répandre dans les marches, mais il y en a assez pour rendre les marches glissantes. Chaque aventurier qui descend ces marches doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 8 pour éviter de tomber dans la zone 4. La chute cause 1d4 dégâts contondants et fait beaucoup de bruit.

4 . TANIÈRE DES MILLE-PATTES

Cette cavité est vide, mais des nuées de mille-pattes vivent dans les niches et les recoins qui bordent le mur ouest. Les torches les font fuir, mais les lanternes, les bougies et les sorts de lumière ne les dérangent pas. Ils attaquent tout groupe qui ne porte pas au moins une torche allumée. Il y a deux **nuées de mille-pattes** par membre du groupe.

5 . CAVITE VIDE

Les marches à l'ouest descendant de 5 pieds vers la zone 6.

6 . LAC DES GRENOUILLES

Pharblex et les brutaciens élèvent des grenouilles géantes dans cette caverne remplie d'eau. Le plafond est voûté à 30 pieds au-dessus de la tête. Le fond du bassin tombe brusquement de la rive, l'eau variant de 10 à 15 pieds de profondeur.

Lorsque les aventuriers entrent, une grenouille géante s'assied sur l'île et les observe. La plupart des personnages ne peuvent pas voir aussi loin de l'entrée avec des torches ou des lanternes. Si les aventuriers restent sur le rivage entre les entrées est et nord, la grenouille ne réagit pas. Si quelqu'un entre dans l'eau ou marche sur le ponton, la grenouille croasse bruyamment et éclabousse l'eau. Les aventuriers entendent d'autres coassements et au moins une douzaine d'éclaboussures en provenance de la zone 7. S'ils sont toujours dans la zone 6 ou la zone 7 après 2 rounds, ils sont attaqués par douze **grenouilles géantes**.

Les grenouilles concentrent leurs attaques sur les petits aventuriers qu'elles peuvent avaler. Les grenouilles entrent et sortent de cette zone en nageant par un passage qui s'ouvre sous le niveau de l'eau dans le coin sud-est du bassin. Les aventuriers peuvent déduire ce fait s'ils



observent le bassin pendant 10 à 15 minutes et réussissent un test d'Intelligence (Nature) DD 12. Le passage est relié à l'eau au sud des huttes des brutaciens à l'extérieur du château. Sa longueur totale est de 300 pieds. À 80 pieds de l'entrée dans ce bassin, le tunnel se divise ; la branche gauche mène à la surface et la branche droite s'étend sur 50 pieds jusqu'à un cul-de-sac. Dans l'obscurité totale, un nageur a peu d'indices sur le tunnel à suivre. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet de savoir quel tunnel suivre.

De nombreuses chauves-souris se perchent également dans cette grotte. Elles peuvent atteindre l'extérieur par des cheminées naturelles dans le toit. Les chauves-souris ne dérangent normalement personne, mais si une bagarre éclate, elles s'agitent et remplissent l'air.

7. PLATEFORME DES GRENOUILLES

Lorsqu'elles ne nagent pas dans le lac souterrain, la plupart des grenouilles géantes de la grotte s'assoient sur ce plateau rocheux, saisissant occasionnellement des chauves-souris dans les airs avec leurs longues langues. Il peut y avoir jusqu'à douze grenouilles géantes ici à un moment donné, plus jusqu'à cinq **brutaciens**. Les brutaciens ne se joignent pas au combat si les **grenouilles géantes** attaquent les aventuriers, comme indiqué dans la description de la zone 6. Au lieu de cela, ils plongent dans l'eau et observent le combat depuis les limites de la lumière des aventurier. Si les grenouilles géantes ont des chances de gagner, les brutaciens les rejoignent. Si les grenouilles géantes perdent, ils nagent vers la sortie sous-marine située dans le coin sud-est de la piscine (voir zone 6).

Des os de plus gros animaux apportés ici par les brutaciens et donnés en pâture aux grenouilles jonchent également le sol. Le plus inquiétant reste trois ensembles de chaînes de fer ancrées dans la pierre, avec des ossements d'humains, d'elfes, de nains et de halfing.

8. COUVEUSE DE TETARDS

Les têtards de grenouilles géantes sont élevés dans ce petit bassin jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment grands pour ne pas être mangés par les grenouilles adultes des zones 6 et 7. Les têtards qui se trouvent actuellement dans cette zone sont inoffensifs pour les aventuriers.

Le passage de la zone 6 est gardé par deux brutaciens pour empêcher les grenouilles adultes d'entrer. Elles se cachent des ennemis dans la zone 6 si elles le peuvent. Elles se battent si elles sont piégées ou si un combat se développe dans la zone 6 et qu'elles y voient une chance de victoire.

9. GRUE

La corniche qui sépare la zone 9 de la zone 10 est une chute de 15 pieds. Une grue en bois, actionnée par une manivelle, a été installée pour descendre les lourdes caisses de trésors dans la zone 10. La grue permet de tripler le score de Force d'un aventurier en termes de poids à soulever. Une échelle en bois est attachée à la corniche pour monter et descendre.

10. PIECE BRUMEUSE

La brume qui sort de la zone 2 et traverse la zone 9 s'accumule ici jusqu'à une profondeur de 3 pieds avant de se déverser dans la zone 6 et de se dissiper. Sinon, la pièce est vide.

11. TEMPLE DES GRENOUILLES

Pharblex a transformé cette zone en un temple pour ses notions déformées de la religion. Les niches dans les murs sont remplies de grenouilles sculptées, de la taille d'un poing à celle d'une citrouille. Des sculptures plus grandes sont posées sur le sol. Des représentations grossières de grenouilles sont gravées sur les murs autour des niches et colorées à la craie.

Tout aventurier possédant la compétence Intelligence (Religion) reconnaît dans ces dessins des éléments tirés du culte de Ghaunadaur (dieu des limaces) et de Shar (déesse des ombres), mais aucun de ces éléments n'est utilisé de manière conforme aux principes. Pharblex a utilisé des pièces qu'il a vues dans des icônes religieuses arrivées dans les cargaisons de trésors, mais il ne comprend pas leur véritable signification. En réussissant un test d'Intelligence (Religion) DD 18, un aventurier peut également voir des indications que Ramenos est vénéré ici. Ramenos est une ancienne entité que l'on croit aujourd'hui plongée dans un profond sommeil. Pour autant que le personnage le sache, Ramenos était un dieu de l'une des anciennes races créatrices, si tant est qu'il ne s'agisse que d'une légende. A en juger par cette pièce, celui qui a créé cet endroit n'a qu'une connaissance très superficielle de ces entités.

A moins qu'une perturbation ne se développe ailleurs dans les cavernes, l'endroit le plus probable pour trouver Pharblex est ici, suivi des zones 12 et 7 (dans cet ordre). Où qu'il aille, **Pharblex Spattergoo** (voir l'annexe D pour les statistiques) est protégé par dix **brutaciens**.

12. SANCTUAIRE DE PHARBLEX

Le coffre n'est pas verrouillé, mais il est piégé. Si le coffre est déplacé ou si le cadenas n'est pas ouvert correctement, six pots d'argile tombent des niches dissimulées dans le plafond. Lancez un d6 pour déterminer combien de pots se brisent sur le sol. Les pots contiennent une fine poudre enduite de poison de grenouille hallucinogène. Chaque créature dans la chambre qui n'est ni une grenouille ni un brutaciens doit faire un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD égal à 11 + le nombre de pots qui se sont brisés. Une créature qui réussit le jet de sauvegarde n'est pas affectée. Une créature qui échoue au jet de sauvegarde succombe à l'hallucination que toutes les autres créatures dans la chambre ont été transformées en monstruosités cauchemardesques ressemblant à des grenouilles. Tant qu'elle est affectée, la créature ne peut pas avoir de réactions et doit jeter un dé au début de chacun de ses tours. Si le résultat du dé est impair, la créature doit utiliser son action et tout son mouvement disponible pour se déplacer vers la zone 6, entrer dans le bassin et rester sous l'eau. Si le résultat du dé est pair, la créature hallucinée attaque la créature la plus proche d'elle, en la traitant comme hostile. L'effet dure 10 minutes.

Le piège peut être repéré par quelqu'un qui inspecte le coffre ou le plafond et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12. Les pots d'argile non brisés peuvent être récupérés et utilisés comme grenades empoisonnées. Un pot a 50 % de chances de se briser à chaque fois qu'il est jeté. Les brutaciens et les grenouilles de toutes sortes sont immunisés contre l'effet du poison.

TRESOR

Pharblex se retire dans cette pièce pour étudier deux livres de sorts, qu'il a volés dans la zone 2N. Les Dralmorrer Borngrey et Rezmir seraient furieux s'ils apprenaient que les livres ont disparu. L'un a appartenu à un magicien de niveau 7e et contient des sorts jusqu'au niveau 4, et l'autre a été écrit par un magicien de niveau 9e et contient des sorts jusqu'au niveau 5 (vous choisissez les sorts). Comme il s'agit de sorts de magicien, la magie est au-delà de la capacité de Pharblex à l'apprendre ou à la lancer ; sa soif de pouvoir est suffisamment grande pour qu'il continue à se poser des questions sur le texte et espère une révélation.

13. VERS LES MONTAGNES DE GRAYPEAK

La brume de la zone 10 s'infiltra dans cette pièce et la remplit sur une profondeur de deux à trois pieds. A part la brume, la chambre semble vide.

Elle n'est pas vide, cependant. Un cercle de téléportation permanent est gravé dans le sol, où il est masqué par la brume. Les aventuriers ayant un score passif de Sagesse (Perception) de 10 ou plus repèrent le cercle, tandis que la dispersion de la brume (à l'aide d'un sort de rafale de vent, par exemple) révèle le cercle à tous.

Pour traverser la porte, un mot de commande doit être prononcé à haute voix (un chuchotement suffit). Le mot de commande ("Draezir") peut être trouvé sur un papier sur le bureau de Rezmir dans la zone 3L ou auprès du Dralmorrer Borngrey s'il fait face à une défaite sans échappatoire. Lorsque le mot de commande est prononcé, tout ce qui se trouve dans le périmètre de la porte est téléporté vers la porte correspondante près du pavillon de chasse de Talis la Blanche (voir chapitre 7). Le château de Naerytar et le pavillon de la montagne de Graypeak ont été construits par le même magicien solitaire, et c'était son moyen de transit entre les deux.

RECOMPENSES

Accordez de l'XP standard pour les ennemis vaincus. Si vous utilisez la règle d'expérience des étapes, les personnages atteignent le 6ème niveau après avoir activé le portail.





CHAPITRE 7 : PAVILLON DE CHASSE

LES AVENTURIERS QUI SUIVENT LE CHOTEUR DE DRAGON Rezmir ou Azbara Jos à l'aide du cercle de téléportation dans le donjon du château Naerytar sont déposés dans les montagnes de Greypeak. Le changement de climat est très marqué : le portail et un pavillon proche sont balayés par des vents froids et la nature environnante est très boisée. Le portail est l'un des nombreux portails qui existaient avant le Culte du Dragon, et il permet aux chefs du culte de se réunir sur de grandes distances.

À côté du portail se trouve un pavillon de chasse utilisé par une succession de seigneurs locaux au fil des ans. Le pavillon est un lieu de rencontre utile et central pour les cultistes de haut rang, parmi lesquels un porteur de pourpre connu sous le nom de Talis la Blanche.

Talis croit fermement qu'elle appartient au " cercle intérieur " de Severin, mais ce dernier ne lui fait pas confiance et a récemment nommé un nain nommé Varram comme son chuchoteur de dragon chargé de récupérer le masque du dragon blanc. Les aventuriers rencontrent Talis et ses serviteurs, et ils pourraient finir par combattre Talis et son équipage dans le pavillon. Ils peuvent aussi négocier et conclure un accord avec Talis, en frappant ceux qui s'opposent à son ascension. Dans ce dernier cas, elle aide le

groupe à atteindre le village voisin de Parnast et à monter à bord du château de Skyreach (voir chapitre 8), mais les négociations sont assez hasardeuses et peuvent facilement aboutir à un combat plutôt qu'à un accord.

Si les aventuriers ne savent pas que le culte espère amener Tiamat dans les royaumes, ce chapitre est le meilleur moment pour révéler ou confirmer cette information. Bien que Talis ne mentionne aucun détail, comme les masques ou les invocations, les adeptes du culte partagent la conviction générale que le moment est venu pour l'arrivée de Tiamat. Les personnages peuvent trouver plusieurs indices qui encouragent cette croyance.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Le pavillon est construit dans un style confortable mais rustique, et de belles tapisseries et quelques trophées de chasse ornent ses pièces. Les sols en bois sont fortement marqués par des griffes. Un test d'Intelligence (Nature) DD 20 réussi révèle qu'il ne s'agit pas de marques de chiens de chasse normaux, mais plutôt de drakes embusquer (voir l'annexe D).

Plafonds. La plupart des plafonds des pavillons de chasse ont une hauteur de 8 pieds.

Lumière. Le pavillon n'est pas éclairé, sauf par les cheminées et les bougies. L'intérieur est sombre lorsque les volets sont fermés.

PERSONNAGES NON JOUEURS IMPORTANTS

Les cultistes qui se réunissent dans le pavillon vont et viennent en fonction des rassemblements prévus. En ce moment, c'est le calme plat.

TALIS

Talis pense qu'elle est la détentrice légitime du masque du dragon blanc, et qu'elle a été profondément lésée lorsque la garde du masque a été confiée à son rival détesté, le nain Varram, une créature stupide que Talis considère comme insultante, incomptée et sans valeur. Elle a vu le trésor du culte s'accroître, et elle espère encore faire son chemin pour devenir une figure majeure dans la hiérarchie du culte - elle a certainement beaucoup de soutien parmi les cultistes.

REZMIR

Parce qu'ils sont ennemis, Rezmir ne prévient pas Talis que des assaillants pourraient traverser le portail sur ses talons, mais il s'éclipse au Château de Skyreach (voir chapitre 8) avec l'intention de laisser les aventuriers détruire Talis. Si les aventuriers ont tué Rezmir, le manque relatif de vigilance du pavillon n'est pas surprenant.

Si Rezmir a survécu au chapitre précédent, le demi-dragon rencontre le capitaine Othelstan à Parnast pour recevoir un rapport complet sur l'état des raids du culte et pour informer le capitaine de l'arrivée éventuelle d'aventuriers. La traquer avec succès nécessite un test de Sagesse (Survie) DD 23. Si les aventuriers ignorent le pavillon en faveur de suivre Rezmir à Parnast, passez au chapitre 8.

TREPSIN LE TROLL

Ce troll à quatre bras est un adorateur de démons et un chasseur fanatique de gros gibier : rien ne lui fait plus plaisir que de ramener du sang et des os pour nourrir ses drakes *Embusquer*, ou la délicieuse terreur de ses victimes les plus intelligentes. Trepsin se soucie surtout du combat et du chaos, mais il a découvert que servir le culte rend le combat et le chaos plus probable. Il est très dévoué à Talis, et il sert le Culte du Dragon avec enthousiasme. Ses quatre bras lui permettent de griffer, d'arracher et de déchiquer tout ce qui est trop lent pour échapper à sa portée. Il terrifie les kobolds et les serviteurs humains du pavillon.

LES SIGNES ET LES SIGNAUX DU CULTE

LE CULTE DU DRAGON UTILISE PLUSIEURS SIGNES ET CONTRE-SIGNES PARMI SES MEMBRES, LE PLUS COURANT ÉTANT DE TENDRE LA MAIN AVEC LES CINQ DOIGTS ÉTENDUS, QU'ILS APPELLENT LE "SALUT À TIAMAT". EN OUTRE, LES PHRASES "GLOIRE À TIAMAT !" ET "Ils se LÈVERONT !" SONT DES PHRASES DE POLITESSE FRÉQUEMMENT UTILISÉES.

EN PLUS DE LEURS SIGNAUX, LES CULTISTES PORTENT SOUVENT UN BANDEAU CINQ COULEURS OU MÊME DES BANDES ROUGES, BLEUES ET VERTES COMME VÊTEMENTS CODÉS. QUELQUES BANNIÈRES MONTRANT LES INSIGNES DU CULTE MAIS LA PLUPART D'ENTRE ELLES SONT GARDÉES EN RÉSERVE POUR LES JOURS OÙ LES DRAGONS SE LÈVERONT POUR PRENDRE LE POUVOIR. EN ATTENDANT, LES PHRASES SECRÈTES ET LE SALUT SONT LES SIGNAUX DE RECONNAISSANCE LES PLUS UTILISÉS PAR LES MEMBRES DU CULTE DU DRAGON.

À TRAVERS LE PORTAIL

Le portail du château de Naerytar se ferme dès que le groupe le franchit. Le portail ne peut être rouvert sans le mot de passe approprié.

DES FORÊTS DE PINS SOMBRES VOUS ENTOURENT SUR LES PENTES D'UNE VALLÉE DE MONTAGNE ; L'AIR EST FROID ET FRAIS. DEUX PIERRES ANCIENNES SE DRESSENT DE PART ET D'AUTRE DE VOUS, ET À QUELQUES ENCABLURES DEVANT VOUS, LE LONG D'UN CHEMIN, SE TROUVE UNE GRANDE MAISON, FAITE DE PIERRES AU REZ-DE-CHAUSSE ET DE POUTRES AUX ÉTAGES SUPÉRIEURS. D'AUTRES PIERRES SONT VISIBLES À PROXIMITÉ.

LES BRANCHES DE PIN SE DÉPLACENT ET SE BALANCENT SOUS L'EFFET D'UN VENT VIOLENT ET IRRÉGULIER. UN ÉCUREUIL GLOUSSE PUIS SE TAIT.

Le portail se trouve entre des stèles en pierre (voir zone 1).

À L'EXTERIEUR DU PAVILLON

CET ANCIEN BÂTIMENT A UN ÉTAGE SUPÉRIEUR EN BOIS ET PLÂTRE SUR UN ÉTAGE INFÉRIEUR EN PIERRE DES CHAMPS. SES FENÊTRES À VOlets SONT TOUTES FERMÉES. PAR ENDROITS, LE TOIT EST ENVAHI PAR LA MOUSSE. UNE SEULE PORTE EST LÉGÈREMENT OUVERTE. DE LA FUMÉE S'ÉCHAPPE DE L'UNE DES TROIS GRANDES CHEMINÉES.

Le pavillon se trouve dans une forêt, parmi de grands pins et dans un excellent territoire de chasse. On peut accéder au bâtiment par la porte d'entrée, la porte de la cuisine, les fenêtres à volets (test de Dextérité DD 10 ou un volet claqué), ou un trou dans le toit recouvert de mousse (au-dessus de la zone 17) qui est visible depuis le chenil et les écuries. Pour grimper jusqu'au trou, il faut réussir un test de Force (athlétisme) DD 15.

Le chenil des drakes (zone 2) et les écuries des Vouivres (zone 3) sont des dépendances en pierre situées derrière le pavillon, près d'un puits et d'un tas de bois. L'investigation du chenil déclenche le sifflement et le grognement profond des drakes, et c'est un moyen sûr d'attirer l'attention de toute la loge.

Il y a aussi le nid de pégaton sur le toit (voir zone 22), directement au-dessus de la zone 18.

PATROUILLE EXTERIEURE

Si le groupe s'attarde à l'extérieur du pavillon ou explore les bois voisins, il trouve de la compagnie. Ceux qui ont un score de Sagesse passive (Perception) de 12 ou plus ne sont pas surpris par la ruée d'un groupe de deux trolls et de trois drakes *Embusquer* (voir l'annexe D pour les statistiques) qui a erré dans la région. Le combat avertit Talis qu'elle a de la compagnie. Les trolls servent de viseurs au pavillon, et tous ceux qui ne sont pas attendus sont mangés.

POURSUITE DU TROLL

Si le groupe est obligé de battre en retraite, le troll à quatre bras Trepsin (voir la zone 2 et l'encadré "Troll à quatre bras") les poursuit et tente de ramener au moins l'un d'entre eux au pavillon pour l'interroger.

1. PIERRES DU PORTAIL

Cet emplacement n'est pas indiqué sur la carte.

LES PIERRES COUVERTES DE MOUSSE SONT VIEILLES ET ALTÉRÉES ; LE LICHEN RECOUVRE LA PLUPART DE LEURS SURFACES, MAIS DES TRACES DE PEINTURE BLANCHE DEMEURENT DANS QUELQUES-UNES DES RAINURES.

Le portail magique menant au château de Naerytar se trouve entre deux pierres debout recouvertes de mousse, visibles depuis toutes les pièces avant du pavillon. Trois autres portails près du pavillon se trouvent entre des pierres similaires, et les cultistes ont modifié leurs destinations pour les adapter à leurs propres besoins. L'un d'entre eux est relié au lointain nord (où Talis rend visite à ses alliés dragons blancs), un autre mène à une chambre fortement gardée de Thay, et le dernier au désert de Mulhorand, près du repaire d'un dragon bleu.

Ces portails supplémentaires ne devraient pas constituer une partie importante de l'aventure, mais ils peuvent introduire des personnages non joueurs cultistes venant "faire des affaires au pavillon" si les aventuriers décident de traîner au pavillon pendant plusieurs jours. L'activation de l'une de ces pierres de portail est peu probable sans les connaissances acquises dans les bibliothèques lointaines ou dans les chambres de Rath Modar au château de Skyreach (voir chapitre 8).



Les rainures sont des lettres draconiques qui épellent des mots en Loross, la langue de Netheril. Elles mentionnent les "terres enneigées", un "marais tranquille aux coassements lugubres" et les terres du "soleil rouge", mais ne donnent aucun nom de lieu. Au fil du temps, les pierres ont été utilisées pour atteindre de nombreux sites dans les royaumes.

2. CHENIL DE CHASSE

La dépendance en pierre a un toit recouvert de mousse et n'a pas de fenêtres. Les portes en chêne massif situées à chaque extrémité mesurent 9 pieds de haut ; l'ensemble ressemble à une petite grange.

Pour ouvrir la porte, il faut lancer un sort de Déblocage ou réussir un test de Force DD 20. En martelant la porte, les occupants sont amenés à l'ouvrir, mais ils risquent d'être surpris. Lorsque la porte s'ouvre, lisez :

LA PORTE S'OUVRE ET UNE ODEUR DE CHAIR EN DÉCOMPOSITION S'ÉCHAPPE. LA CRÉATURE QUI SE TROUVE JUSTE DERrière LA PORTE EST UN TROLL À QUATRE BRAS VÊTU D'UNE CAPE BOUEUSE, TENANT LA LAISSE D'UN PETIT DRAGON. "QU'EST-CE QUE TU VEUX ?" DEMANDE-T-IL. "MONTRÉ LE SIGNE."

Le troll à quatre bras, Trepsin (voir l'encadré "Troll à quatre bras"), demande le signal de reconnaissance du culte. Si les aventuriers ne le connaissent pas ou ne le fournissent pas, le troll attaque.

Le chenil contient six **drakes Embusquer** (voir annexe D pour les statistiques), que les cultistes utilisent pour traquer et tuer le gibier et les intrus. Les drakes obéissent à Trepsin en tant que chef de leur meute.

Trepsin porte une cape moussue et crasseuse qu'il trempe dans l'eau du puits ; cela lui procure à la fois un bon camouflage et une protection partielle contre le feu. La cape boueuse lui permet d'ignorer les 10 premiers points de dégâts de feu de toute attaque ou de toute source.

Si les personnages enquêtent à l'intérieur du chenil, ils trouvent un autel inquiétant.

À L'ARRIÈRE DU CHENIL, TROIS LANCES À SANGLIER ONT ÉTÉ ATTACHÉES ENSEMBLE POUR FORMER UN TRÉPIED RUDE ET SOLIDE. UNE CARCASSE D'ANIMAL EST SUSPENDUE AU TRÉPIED PAR UNE CORDE : PROBABLEMENT UN JEUNE SANGLIER, BIEN QUE LES MOUCHES RENDENT LA CHOSE DIFFICILE À DIRE. SOUS LA CARCASSE SE TROUVE UN BOL ENTOURÉ DE RUNES ÉCRITES AVEC DU SANG.

Les runes sont écrites en Géant. Trepsin est un adepte du seigneur démon Baphomet, le seigneur des chasseurs et des tueurs. L'étrange lance-altière rouillée porte de la viande pourrie en sacrifice au seigneur démon.

TRESOR

Trepsin garde quelques objets pour lui. Il s'agit notamment de six peaux d'hermine (100 po chacun), de trois peaux de renard (25 po chacun) et le joyau de sa collection : une cape d'hiver de loup (250 po) avec un fermoir en mithral en forme de patte utilisé pour sécuriser la cape (750 po).

TROLL À QUATRE BRAS

PARFOIS, LORSQU'UN TROLL PERD UN MEMBRE, IL RÉGÉNÈRE DEUX MEMBRES POUR REMPLACER CELUI QU'IL A PERDU. CELA PEUT DONNER DES TROLLS À PLUSIEURS BRAS. UN TROLL À QUATRE BRAS UTILISE LE BLOC DE STATISTIQUES DES TROLLS, SAUF QU'IL S'AGIT D'UN MONSTRE DE NIVEAU DE DÉFI 6 (2 300 XP) ET QU'IL A L'ACTION SUIVANTE AU LIEU DE L'ACTION MULTI-ATTAQUE NORMALE DU TROLL :

MULTI-ATTAQUE. LE TROLL ATTAQUE CINQ FOIS, UNE FOIS AVEC SA MORSURE ET QUATRE FOIS AVEC SES GRIFFES. SI DEUX GRIFFES OU PLUS TOUCHENT LA MÊME CIBLE, LE TROLL LA DÉCHIRE ET LUI INFILIGE 2d6 POINTS DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES.

3. ECURIES ET PUITS

Les écuries contiennent parfois une Vouivre ou trois, mais elles sont vides pour le moment. Le puits a un treuil, un seau, et de l'eau froide, et il semble avoir été taillé magiquement dans la pierre. Il est par ailleurs sans intérêt.

REZ-DE-CHAUSSEE DU PAVILLON

L'étage inférieur a des tapis lourds, tachés de boue, et des murs en bois sombre. Ce sont les espaces communs aux visiteurs et aux serviteurs. Les aventuriers peuvent entrer dans le pavillon par la porte d'entrée, la porte de la cuisine ou une fenêtre à volets. Ouvrir un volet sans alerter les occupants de la loge nécessite de réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 12.

Le pavillon est actuellement vide de la plupart des principaux cultistes, à l'exception de Talis, qui se trouve à l'étage supérieur (voir zone 16). Elle ne s'attend à recevoir que des amis cultistes en visite. La plupart des serviteurs s'attendent à ce que des visiteurs amicaux soient là pour la voir.

4 . VESTIAIRE ET POSTE DE GARDE

JUSTE À L'INTÉRIEUR DE LA PORTE D'ENTRÉE SE TROUVE UNE CHAMBRE AVEC DES PORTEMANTEAUX, DES BANCS ET DES BOTTES. UN ENSEMBLE DE LANCES ROUILLÉES REPOSE DANS UN COIN, TENU PAR LA GRIFFE D'UNE PETITE STATUE DE DRAKE.

Le poste de garde à droite de cette entrée est inoccupé, sauf lorsque de grands groupes de cultistes rivaux se rassemblent. Deux petites fentes pour les flèches permettent de tirer facilement dans le hall d'entrée à couvert de trois quarts.

5. PETIT HALL

CE COULOIR CENTRAL COMPORE DES ESCALIERS, DE GRANDES PORTES EN BOIS ET UN ENSEMBLE D'ARMURES DE PLATES FINES. DE CHAQUE CÔTÉ DE L'ENTRÉE PRINCIPALE SE TROUVENT DEUX ARMURES ELFES EN PLAQUES, TOUTES DEUX RECOUVERTES DE PEINTURE Verte ÉCAILLÉE. DES STATUES DÉMONIAQUES DE TAILLE HUMAINE SE TIENNENT PRÈS DE LA BASE DES ESCALIERS.

Le lourd tapis près de l'entrée est taché par les bottes boueuses des chasseurs qui reviennent. Les deux statues démoniaques sont des **gargouilles**, elles attaquent les créatures qui entrent dans le hall, armes dégainées.

TRESOR

Les armures elfiques autoportantes sont protégées par des runes de gel qui peuvent être détectées en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Toute créature qui touche l'une des armures ou passe entre elles doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Sur un jet de sauvegarde raté, la créature subit 1d12 dégâts de froid et est retenue (gelée sur place) pendant 1 minute. La créature peut utiliser une action à son tour pour effectuer un test de Force DD 15, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Chaque armure de plaque est montée sur un support en bois grossier ayant vaguement la forme d'un elfe sans tête. Une rune de gel peut être retirée avec dissipation de la magie (DD 15), après quoi l'armure devient non-magique.

6. SALON DES TROIS CHIENS

LES SOLIDES POUTRES AU-DESSUS DE LA TÊTE SONT TACHÉES DE NOIR PAR LA FUMÉE. UNE TABLE ET DES CHAISES CONFORTABLES, UNE PETITE ARMOIRE, ET UNE ARMURE NOIRE ET LÉGÈRE SE TROUVENT DANS LA PIÈCE. UNE GRANDE TAPISSERIE MONTRÉ TROIS CHIENS TERRASSANT UN SANGLIER BLANC ET ELLE BRILLE D'UNE LUMIÈRE ÉTRANGE.

L'armure est une **Horreur casquée** déguisée par une illusion pour apparaître comme une armure ordinaire. Elle est détectée comme magique et attaque si elle est dérangée ou si elle est commandée par Talis ou quelqu'un d'autre portant des robes violettes du Culte du Dragon. L'Horreur casquée contient un sort de tentacules noirs d'Evard. Il est programmé pour lancer ce sort lorsqu'il est confronté à trois adversaires ou plus, et ne peut le faire qu'une seule fois. (Voir le bloc de statistiques de l'Horreur casquée pour plus de détails sur son trait de stockage de sorts).

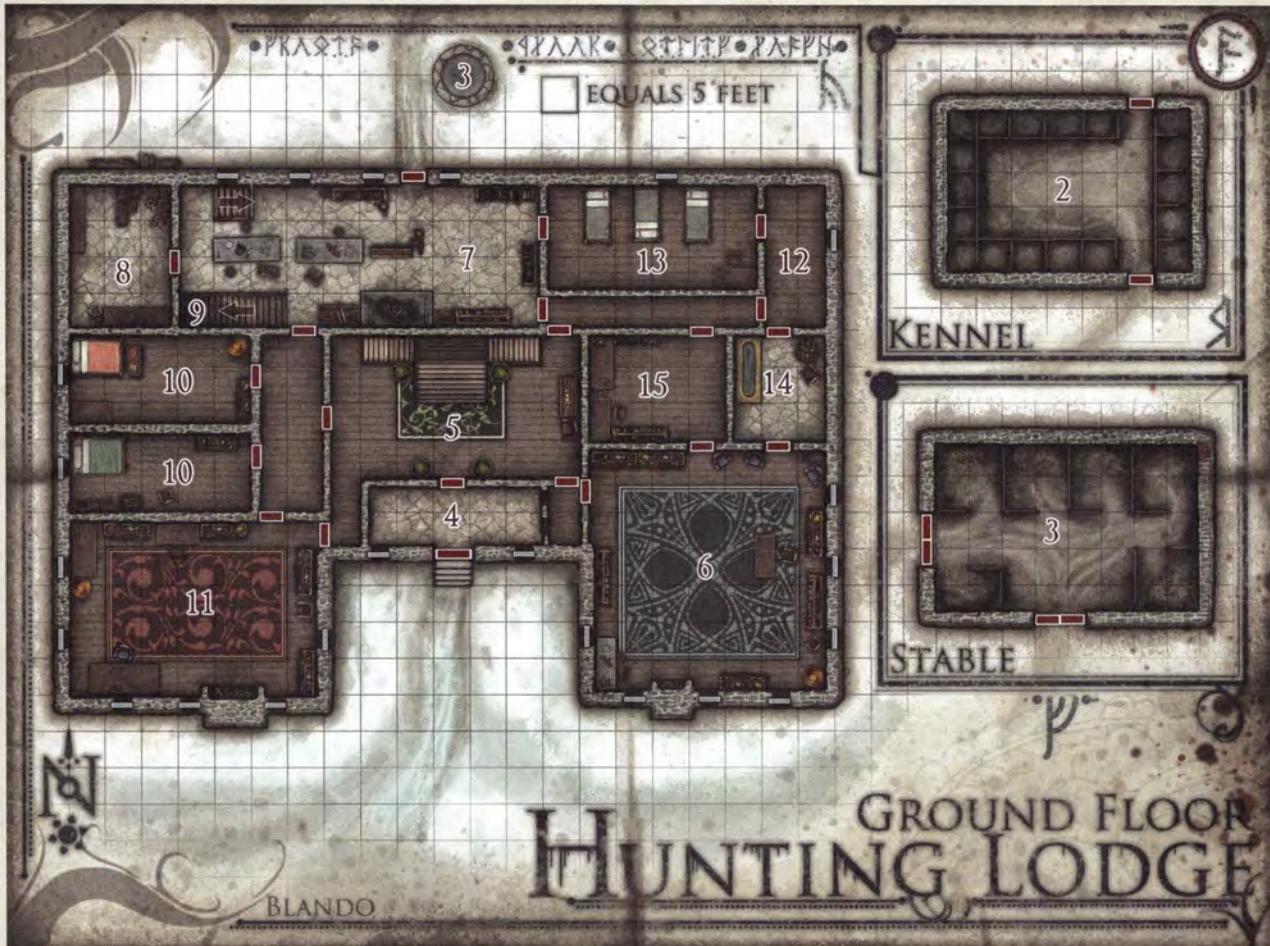
TRESOR

La tapisserie est magique et transporte ceux qui la traversent dans la forêt environnante, à environ cinq miles du pavillon. Elle place souvent les voyageurs près d'un cerf, d'une chèvre de montagne ou d'un autre gibier sauvage. La tapisserie pèse environ 23 kg et ne fonctionne que lorsqu'elle est accrochée à un mur, téléportant les créatures vers un endroit aléatoire dans un rayon de cinq miles ; elle ne fonctionne pas si elle est placée sur le sol comme un tapis et perd ses propriétés magiques si elle est endommagée de quelque façon que ce soit. Il vaut 2 500 po, ou 400 po s'il perd sa propriété de téléportation.

7. CUISINE

Il y a une porte qui donne accès au chenil des drakes (zone 2) et aux écuries (zone 3).

CETTE CUISINE SPACIEUSE EST UNE RUCHE D'ACTIVITÉ. UN GRAND POËLE CONTRE UN MUR CONTIENT UN FEU RUGISSANT AVEC UN POT À RAGOÛT BOUILLONNANT ET DES JARRETS DE CHEVREUIL SUSPENDUS AU-DESSUS. DES CORDES D'OIGNONS ET D'HERBES S'ENTRECROISENT AU PLAFOND COMME DES TOILES D'ARaignée AU-DESSUS DE TABLES ENCOMBRÉES. QUATRE HUMAINS PRÉPARENT LES REPAS : DEUX HOMMES ET DEUX FEMMES. TOUS SONT À PORTÉE DE MAIN DE L'EAU BOUILLANTE, DES HACHOIRS ET DES COUTEAUX, ET LEURS REGARDS MONTRENT CLAIREMENT QU'ILS N'AIMENT PAS LA COMPAGNIE.



Ces quatre **cultistes** sont les serviteurs de Talis. Ils savent cuisiner et se battre. En cas d'attaque, un des cultistes court au chenil des drakes (zone 2) pour aller chercher Trepsin et ses drakes. Ces renforts arrivent 3 rounds plus tard.

8. GARDE-MANGER

CE GARDE-MANGER EST BIEN GARNI DE HARICOTS, DE BEURRE, DE JAMBONS FUMÉS, DE BISCUITS DURS, DE POMMES FRAÎCHES, D'ŒUFS, DE SACS DE FARINE ET DE BARILS DE BIÈRE. IL Y A ASSEZ DE NOURRITURE ICI POUR PASSER UN LONG HIVER.

Un test d'Intelligence (Investigation) réussi à DD18 révèle un espace creux sous les planches du plancher qui contient un coffre-fort, à l'intérieur duquel est rangée l'argenterie fine du pavillon : 24 couverts avec couteau à beurre, cuillère à soupe, fourchette et cuillère à dessert, mais pas de couteaux.

TRESOR

L'argent vaut 300 po en tout, et il pèse 23 kg.

9. SOUS-SOL

LA CAVE EST HUMIDE ET SENT LES POMMES ET LE VINAIGRE. DES SACS DE POMMES ET DES SACS DE POMMES DE TERRE BORDENT UN MUR. TROIS PRISONNIERS SONT ENCHAÎNÉS LE LONG D'UN AUTRE MUR : UN NAIN À LA BARBE COUPÉE ET ROUSSIE, ET DEUX HUMAINS - UN HOMME ET UNE FEMME. LA FEMME EST BLESSÉE. LEURS CHAÎNES SONT ATTACHÉES À DES ANNEAUX DE FER, LES GARDANT JUSTE HORS DE PORTÉE DE LA NOURRITURE.

Ils sont tous enchaînés avec des chaînes en fer et mal nourris, et deux des captifs sont clairement fouettés et battus. Les cultistes les ont capturés et les ont amenés au pavillon pour les interroger.

CRAGGNOR LE NAIN

Craggnor est un membre du culte et un ami du nain Varram le Blanc, le cultiste que Talis déteste par-dessus tout. Elle a capturé Craggnor dans l'espoir de découvrir une faiblesse qu'elle pourrait exploiter, mais jusqu'à présent, il a résisté à divers pots-de-vin, enchantements et tourments physiques. Elle a l'intention d'essayer une forme plus puissante de lecture des pensées lorsqu'elle aura rassemblé le matériel nécessaire.

MIRESELLA

Cette jeune femme de Baldur's Gate est venue à Parnast avec une caravane, a découvert par hasard les agissements du culte ici, et a été capturée. Elle est terrifiée par Talis, qui descend pour les battre, elle et Craggnor, de temps en temps. Elle a des bleus et des coupures le long de son cou et de son épaule. Traitez-la comme un éclaireur humain avec seulement 1 point de vie pour commencer. Elle est reconnaissante de s'être échappée mais n'a pas envie de se frotter au culte à moins d'être guérie et équipée.

FRERE CAEMON

Ce **prêtre** humain d'Amaunator n'a pas été maltraité, ce qui le rend nerveux. Il dit qu'il est arrivé ici depuis Hillsfar à l'est, dans le cadre d'un pèlerinage à un sanctuaire sur la côte, et c'est pourquoi Talis l'a choisi pour un bon traitement - il est peu probable qu'il sache quelque chose d'utile.

Le frère Caemon soupçonne Talis d'essayer de le rallier au culte, mais il craint aussi que Talis n'ait l'intention de le sacrifier dans le cadre d'un rituel d'invocation et qu'elle essaie de gagner sa liberté en " attrapant plus de mouches avec du miel ". La gentillesse de Talis est entièrement fausse, mais elle pourrait dérouter les aventuriers en tant que fausse piste. Caemon ne sait pas grand-chose, et il est un peu un imbécile au grand cœur.

10. CHAMBRE D'HOTES

CETTE PIÈCE EST SOMBRE ET FROIDE. ELLE EST MEUBLÉE D'UN LIT RECOUVERT DE COUVERTURES ET DE FOURRURES, D'UN PETIT BUREAU SUR LEQUEL SE TROUVE UNE LAMPE À HUILE ÉTEINTE, D'UN LAVABO, D'UN POT DE CHAMBRE ET D'UN BRASIER DE CHARBON. LA FENÊTRE A DES VOlets.

Cette pièce est prête à accueillir des invités, mais inoccupée. Il n'y a rien de valeur ici.

11. SALON DU CERF BLANC

CETTE PIÈCE EST CHALEUREUSE ET CONFORTABLE, AVEC UNE GRANDE CHEMINÉE, DES FAUTEUILS EN CUIR REMBOURRÉS, ET UNE TABLE GARNIE DE SAUCISSES FUMÉES ET DE BOUGIES. UNE TAPISSERIE PRÉSENTE UN MAGNIFIQUE CERF BLANC AU-DESSUS D'UNE VALLÉE, AVEC UNE PAIRE DE DRAGONS VERTS QUI PLANENT AU-DESSUS ET DES CERFS, DES SANGLIERS ET DES HÉRISSONS QUI SE CACHENT PARMI LES FEUILLES ET LES ARBRES EN CONTREBAS.

LES MURS ONT CHACUN UN OU DEUX TROPHÉES, DONT DEUX BELLES TÊTES DE CHÈVRE DE MONTAGNE, UNE TÊTE D'ÉLAN AVEC UN BOIS DE 10 BRANCHES, UNE TÊTE ET DES SERRES D'AIGLE GÉANT, UNE TÊTE DE TAUREAU MÉTALLIQUE, UNE TÊTE ET DES GRIFFES DE GRIFFON, ET LA TÊTE D'UN SANGLIER À FOURRURE BLANCHE AVEC DES DÉFENSES AUSSI LONGUES QUE DES POIGNARDS. LA PIÈCE SEMBLE PAR AILLEURS DÉSERTE.

La tête de taureau métallique est une gorgone, et les trophées sont tous réels, bien qu'ils n'aient aucune valeur, sauf en tant que curiosités.

TRESOR

La tapisserie ici présente vaut environ 400 po, mais pèse 18 kg. De plus, la tête du griffon contient quelque chose d'inhabituel : une cachette contenant deux potions de guérison.

12 . SERVITEURS KOBOLDS

UNE ODEUR NAUSÉABONDE IMPRÈGNE CETTE PIÈCE NON MEUBLÉE, QUI EST REMPLIE DE PLUS DE VINGT KOBOLDS, À MOITIÉ ENDORMIS ET À MOITIÉ ÉVEILLÉS.

Les vingt-quatre **kobolds** sont les servantes, les palefreniers et les cuisiniers du pavillon. Ils travaillent principalement la nuit. Les serviteurs kobolds évitent le combat, mais ils espionnent tous les visiteurs et font un rapport à Talis si ils voient quelque chose de suspect.

13 . SERVANTS HUMAINS

CETTE CHAMBRE CONTIENT TROIS LITS ET UN SIMPLE BUREAU. LA PIÈCE SENT LE PROPRE, ET LES PLANCHES SONT BALAYÉES SANS LAISSER DE TRACES.

Trois serviteurs humains (**roturiers**) dorment ici lorsqu'ils ne travaillent pas comme serveurs et hôtesses d'accueil du pavillon. Ils ont été engagés par l'ancien propriétaire du pavillon, un certain Lord Marsten, un noble tué par le culte. Ils sont confinés dans cette chambre lorsqu'ils ne servent pas Talis. Ces serviteurs rancunières sont le majordome en chef Gastyn, la servante en chef Arlaenga, et l'ancien chasseur en chef et maintenant palefrenier en chef Angrath Woodwise. Ils en veulent aux cultistes, en particulier à Trepssin le troll.

Les serviteurs humains évitent le combat, mais ils espionnent chaque visiteur. Arlaenga essaie de se faire bien voir, et elle fait un rapport à Talis si elle voit quelque chose de suspect.

Les serviteurs sont prêts à parler aux aventuriers du troll dans le chenil (zone 2) et de la pièce où tout le culte vient comploter (zone 20). Ils savent aussi que les pérytons peuvent être apaisés avec de la nourriture (zone 22), et que le culte garde une bannière précieuse dans les draps (zone 15). Mais surtout, ils disent avoir vu "un château dans le ciel près de Parnast".

14 . SALLE DE BAIN

Cette petite chambre contient une grande baignoire. La salle de bain inférieure sert de buanderie aux domestiques pour laver le linge, la literie, etc.

15 . LINGES

CETTE PIÈCE EST EMPILÉE DE COUVERTURES, DE DRAPS, DE DIVERSES FOURRURES D'ANIMAUX, DE NAPPES, DE DRAPEAUX, DE BANNIÈRES ET DE TAPIS ROULÉS.

Il n'y a rien d'exceptionnel ici, mais l'une des bannières comporte cinq bandes de couleur noire, bleue, verte, rouge et blanche, respectivement. La bannière est destinée à être brandie sur une lance ou un javelot comme signal à l'approche du château de Skyreach, pour montrer que le porteur est amical. Tout cultiste capturé peut expliquer le but de la bannière.

ETAGE SUPERIEUR DU PAVILLON

Le deuxième étage comprend les chambres des invités, l'armurerie, une salle de fête utilisée pour les rassemblements du culte, et la chambre privée de Talis.

16. HALL DE TALIS

CE QUI SEMBLE ÊTRE UNE CHAMBRE BIEN AMÉNAGÉE EST REMPLIE DE MEUBLES ET PEUT SERVIR D'ENDROIT POUR MANGER OU DISCUTER DE SUJETS IMPORTANTS. TROIS HOMMES DANS LA PIÈCE PORTENT UNE COTTE DE MAILLES ET DES ÉPÉES ; UNE FEMME PORTE DES ROBES PAR-DESSUS UNE COTTE DE MAILLES BLANCHE, ET ELLE TIENT UNE BAGUETTE SERTIE D'UNE PIERRE PRÉCIEUSE BLEUE. "BIENVENUE. JE VOUS CONSIDÈRE COMME MES INVITÉS. PEUT-ÊTRE POUVONS-NOUS FAIRE DES AFFAIRES."

Cette rencontre est la scène classique où la méchante s'explique si les joueurs sont prêts à faire une pause. En combat, **Talis la Blanche** (voir annexe D pour les statistiques) se tient derrière ses gardes du corps et utilise une baguette d'hiver (voir annexe C). Les gardes du corps de Talis comprennent deux vétérans humains nommés Maelgot et Sorvic, et une griffe-dragon (voir annexe D) nommée Kusphia. Si Talis est tuée, les vétérans se rendent, mais Kusphia se bat jusqu'à la mort pour venger sa maîtresse.

Talis s'attend à rencontrer quelques co-conspirateurs au pavillon pour discuter de diverses questions relatives à sa propre ascension dans les rangs. Elle préfère envoyer les aventuriers contre sa rivale plutôt que de les combattre, s'ils peuvent être utilisés à son avantage. En même temps, elle sait qu'elle ne peut pas être considérée comme déloyale envers les intérêts du culte.

Négociation avec Talis. Talis se méfie des aventuriers mais leur offre l'hospitalité pour voir s'ils peuvent être des outils utiles. Un observateur notera qu'elle est polie mais pas chaleureuse. Elle est clairement à la recherche de quelque chose.

Ce que Tatis veut. Talis veut gravir les échelons en faisant échouer ses rivaux de façon spectaculaire. Ce que Tatis offre. Elle incite les aventuriers à contrecarrer le transport d'un important trésor. Des cultistes sous le commandement de Rezmir utilisent le château volant d'un géant des nuages pour accélérer la livraison. Tatis propose d'aider les aventuriers à monter à bord du château de Skyreach avant son départ (voir chapitre 8) et leur fournit une bannière (voir zone 15) et une formule de confiance utile ("Tiamat, notre mère et notre force") qui leur permettra d'atteindre le château indemne.

Acceptation de l'accord. Si le groupe accepte le marché, Talis préfère rester en arrière afin de pouvoir utiliser sa magie pour les surveiller de temps en temps. Si les aventuriers insistent pour qu'elle les rejoigne, elle accepte mais pourrait se retourner contre eux en fonction de la tournure des événements dans le château de Skyreach.

Rejeter l'accord. Refuser l'offre généreuse de Talis déclenche un combat. Talis crie pour des renforts, ce qui fait accourir les gargouilles de la zone 5, l'horreur casquée de la zone 6 et les kobolds de la zone 12, et crie même par la fenêtre pour Trepsin le troll. Faites tout votre possible et si les choses tournent mal, Talis sort par la fenêtre et s'enfuit dans les bois ou par un portail (voir zone 1).

TALIS SE REND

Talis n'est pas une méchante du genre à aller jusqu'à la mort ; c'est une survivante, prête à se rendre et à demander grâce. En effet, elle utilise sa rivalité et ses récents revers au sein de la hiérarchie de la secte pour se dépeindre comme une "sectaire mécontente" qui n'est peut-être pas désireuse mais disposée à fournir des informations.

Si les aventuriers acceptent sa reddition, elle partage les informations suivantes tant que l'aventurier qui l'interroge continue à réussir une série de jets de Charisme (Persuasion) DD 15. Si un jet est raté, elle se tait - du moins jusqu'à ce qu'on la soudoie, la menace ou lui offre d'autres informations en échange.

- Talis identifie les cinq leaders du culte comme des "chuchoteur de dragon", chacun d'entre eux ayant une affinité pour un type particulier de dragon chromatique. Les noms des chefs sont Severin le Rouge, Galvan le Bleu, Neronvain le Vert, Rezmir le Noir et Varram le Blanc
- Elle explique la signification de la bannière de la zone 15 et révèle les différents signes et signaux du culte (voir l'encadré en début de chapitre).
- Si cela ne suffit pas, elle leur dit que le culte possède unénorme trésor dans un château volant caché à proximité - mais pas pour longtemps. Si on lui demande des détails, Talis révèle que le château appartient à un géant des nuages allié au culte. Le château, dit-elle, est caché près du village de Parnast, qui est sous le contrôle du culte.
- Comme si tout cela ne suffisait pas, elle annonce au groupe, sur un ton élogieux et admiratif, qu'un grand dragon blanc habite le château. Elle parle de ce dragon comme de "Glazhael, le chasseur de nuages, un beau dragon de la pure race nordique". Elle a l'air d'une fanatique quand elle parle de l'espèce des dragons.
- Elle ne sait pas grand-chose sur les Magiciens Rouges mais révèle qu'un agent de liaison des Magiciens Rouges a été envoyé pour aider à organiser le transport du trésor au quartier général du culte.
- Elle pourrait être disposée à dire au groupe que le culte et ses alliés construisent une armée dans les Montagnes du Crépuscule, loin au sud, en prévision de l'arrivée de Tiamat.

17. ARMURERIE

UN TROU BÉANT DANS LE TOIT EXPOSE CETTE ARMURERIE AUX ÉLÉMENTS. PEU D'ARMES SONT STOCKÉES ICI POUR LE MOMENT. LES ÉTAGÈRES AU NORD SONT PRATIQUEMENT VIDES, ET UN SUPPORT D'ARMES MAL ENTRETENU CONTRE LE MUR SUD CONTIENT TROIS LANCES ROUILLÉES ET UN FILET EFFILOCHÉ. À CÔTÉ SE TROUVE UNE ARMOIRE FERMÉE.

Une fouille des étagères et du râtelier à armes permet de trouver une épée longue, une boîte de 20 carreaux d'arbalète, une boîte de 10 flèches, trois lances et un filet. L'armoire est déverrouillée et contient deux arbalètes lourdes et deux arcs longs.

TRESOR

L'une des lances rouillées est décorée de mithral incrusté (50 gp), et une autre, nommée Dragongleam, est enchantée avec 10 charges d'un sort de lumière du jour pour être utilisée dans les sous-bois de la forêt crépusculaire ou sombre. La phrase de commande est "Les yeux de Tiamat brillent", écrite en runes draconiques sur la garde transversale de la lance.

18. LA CHAMBRE DE TALIS

UN ÉNORME LIT EST RECOUVERT D'UN DOUX COUVRE-LIT BORDEAUX, ET UN FEU CRÉPITE DANS LA CHEMINÉE, CONFÉRANT À LA PIÈCE CHALEUR ET ATMOSPHERE DE CONFORT.

TRESOR

Talis garde un coffre verrouillé dans cette pièce et elle en porte la seule clé. Il peut également être ouvert par un aventurier utilisant des outils de voleur avec un test de Dextérité DD 21 réussi. Lorsqu'il est ouvert, de la lumière jaillit de la cotte de mailles +1 qu'il renferme. La lumière de l'armure éclaire également les 4 000 po du coffre et un parchemin de rayon ardent.

Les deux vétérans portent 20 po chacun, et Kusphia porte un symbole du culte travaillé en argent d'une valeur de 40 po.

19. CHAMBRE DES GARDES DU CORPS

LES VOlets SONT OUverts, LAISSANT ENTRER LA LUMIÈRE. DES LITS DE FORTUNE BORDENT LE MUR SUD, ET LES AUTRES MEUBLES COMPRENNENT UNE TABLE AVEC QUATRE CHAISES ET UN CASIER À VIN CONTENANT UNE MULTITUDE DE BOUTEILLES, LA PLUPART DÉBOUCHÉES ET VIDES.

Les vétérans qui servent Talis ont pris ces quartiers bien meublés pour eux : il s'agit de Maelgot, Sorvic, et Wessic le Sage. Wessic, un **vétérant** humain de soixante ans, se repose ici la première fois que les aventuriers arrivent ; les autres sont dans la zone 16. Wessic dort dans son armure et garde son arme rangée sous son lit, à portée de main. S'il est réveillé, il se bat avec férocité et appelle à l'aide à grands cris ; cela ramène généralement Talis et les autres gardes, mais pas le troll Trepsin ni les serviteurs humains et kobolds de la loge. S'il est réduit à la moitié de ses points de vie, il tente de se rendre.

TRESOR

La plupart des bouteilles de vin sont vides, mais les douze bouteilles pleines qui restent valent 15 po chacune. De plus, l'une des bouteilles vides contient un collier en or volé d'une valeur de 250 po.

20. CHAMBRE DE LA REINE DES DRAGONS

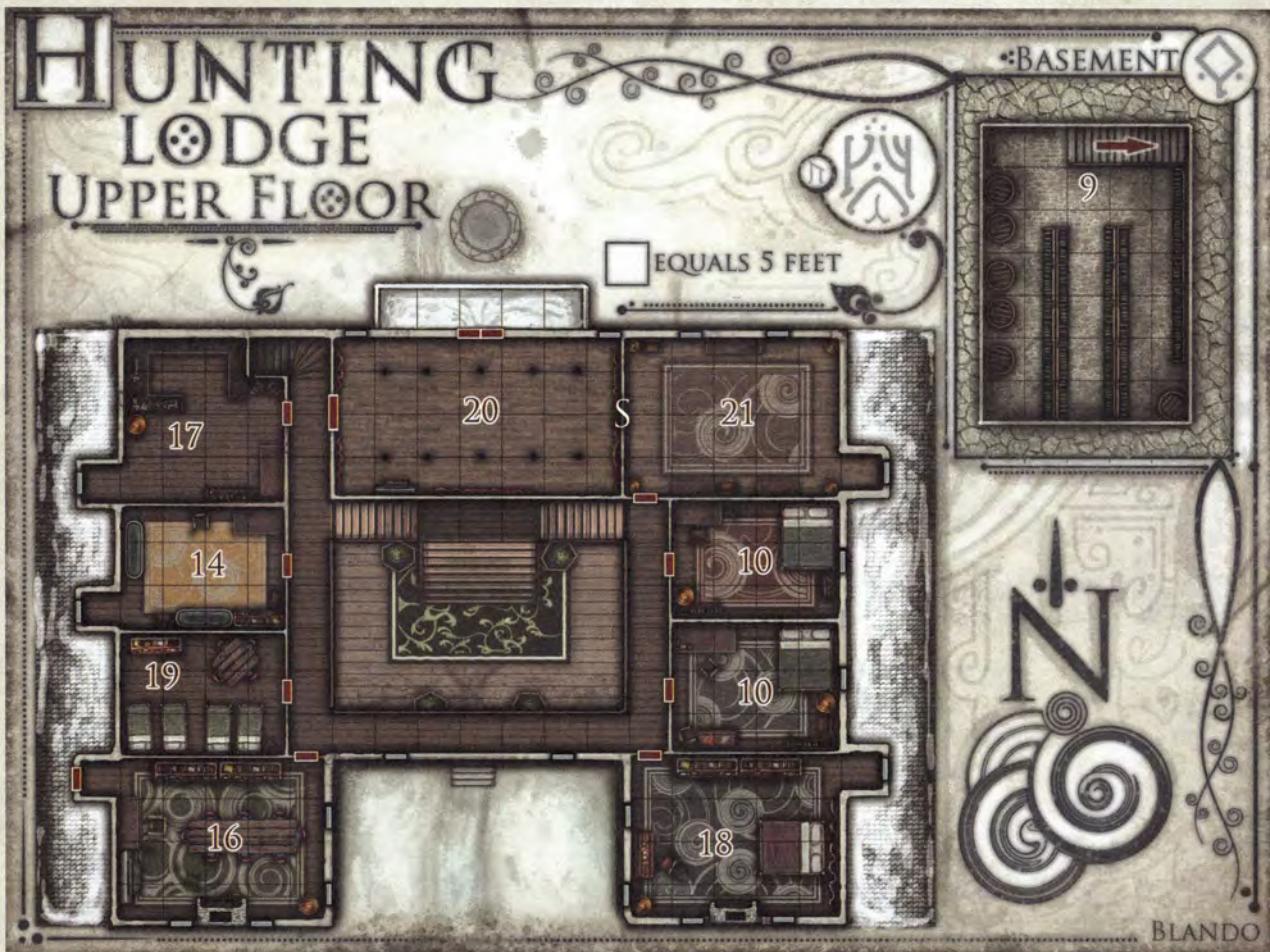
UNE CHEMINÉE RUGISSANTE PRODUIT DE LA CHALEUR ET DE LA LUMIÈRE À L'UNE DES EXTRÉMITÉS DE CETTE CHAMBRE SPACIEUSE DE 30 PIEDS DE HAUT, DONT LE PLAFOND EST SOUTENU PAR DIX PILIERS DE BOIS SCULPTÉS EN FORME DE DRAGONS. CINQ GRANDES TAPISSERIES SONT ACCROCHÉES LE LONG DES MURS - DEUX SUR LE MUR OUEST, LE LONG D'UNE PORTE, DEUX SUR LE MUR EST, ACCROCHÉES CÔTE À CÔTE, ET UNE PARTICULIÈREMENT GRANDE QUI DOMINE LE MUR SUD, PRÈS DE LA CHEMINÉE.

Autrefois une salle de fête, cette pièce est maintenant réservée aux rassemblements du culte et est actuellement inoccupée. Un ensemble de doubles portes dans le mur nord s'ouvre pour révéler un balcon en pierre donnant sur les écuries, le chenil et le puits (voir les zones 2 et 3 pour plus de détails).

TAPISSERIES

Quatre des cinq tapisseries montrent des dragons chassant, tuant et se régalaient de créatures inférieures : des dragons bleus attaquant une caravane dans le désert, des elfes succombant au souffle empoisonné d'un dragon vert, un dragon rouge brûlant ce qui pourrait être le quartier du château de Waterdeep, et un dragon noir et blanc tournant au-dessus d'un marais froid parsemé de ruines.





Chacun d'entre eux vaut au moins 500 po pour le bon acheteur, mais ils pèsent aussi environ 34 kg et sont extrêmement encombrants.

La cinquième tapisserie montre Tiamat, la reine des dragons maléfiques, dans toute sa gloire, couronnée d'or et d'argent, et travaillée avec des pierres précieuses et des fils d'or et d'argent. D'une largeur de 35 pieds et d'une hauteur de 20 pieds, elle montre Tiamat écrasant des villes et entourée de fidèles en adoration. La tapisserie pèse environ 91 kg et vaut 2 500 po. En retirant simplement les pierres semi-précieuses, on obtient des grenats, des agates, des pierres de lune et d'autres pierres d'une valeur d'environ 800 po.

Un examen attentif des tapisseries et un test d'Intelligence (Histoire) DD 20 réussi révèlent leur emplacement dans la région de la Sword Coast. Les dragons bleus attaquent une caravane traversant le désert d'Anauroch, les dragons blancs et noirs tournent au-dessus de la Mere of Dead Men, le dragon rouge est près de Waterdeep, et le dragon vert se déchaîne clairement parmi les elfes de la Haute Forêt, d'après les montagnes en arrière-plan. Tiamat elle-même est représentée avec ce qui est clairement Waterdeep, Neverwinter et Baldur's Gate dans ses griffes.

PORTE SECRETE

Le contour d'une porte cachée peut être trouvé avec un test de Sagesse (Perception) DD 20 réussi. La porte s'ouvre sur la salle des trophées (zone 21).

21 . SALLE DES TROPHEES

TROIS FENÊTRES OUVERTES LAISSENT ENTRER LA LUMIÈRE ET L'AIR ; LES MURS DE LA PIÈCE SONT ORNÉS DE TÊTES D'ANIMAUX EMPAILLÉES, DONT UN GRAND CERF DE 14 BRANCHES, UNE CHÈVRE DE MONTAGNE, UN OURS, DEUX LOUPS D'HIVER ET CE QUI NE PEUT ÊTRE QUE LA TÊTE D'UN ANKHEG. DEUX BANNIÈRES EN LAMBEAUX SONT SUSPENDUES AU PLAFOND, ET DEUX CHAISES EN CUIR ET UNE POIGNÉE DE BRASEROS COMPLÈTENT CE CONFORTABLE SALON.

C'est vraiment un lieu de vantardise pour les chasseurs.

PORTE SECRETE

Une porte secrète peut être découverte entre les tapisseries orientales avec un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. La porte est astucieusement cachée parmi les panneaux de bois de la pièce, et s'ouvre pour révéler la zone 20. Elle peut également être découverte en tirant sur le bord du panneau de bois situé entre les tapisseries.

22 . NID DE PERYTON

Cet emplacement n'est pas indiqué sur la carte.

CE GRAND NID SUR LE TOIT EST FAIT DE BÂTONS TRESSÉS, DE FEUILLES ET DE PLUMES ENTREMÈLÉS D'OSSEMENTS BLANCHIS PAR LE SOLEIL D'ANIMAUX DE GRANDE TAILLE : CERF, OURS OU CHÈVRE DE MONTAGNE, PEUT-ÊTRE.

Le nid se trouve à côté d'une cheminée qui mène à la chambre à coucher de Talis (zone 18) et appartient à un couple de perytons. Plusieurs fois dans la journée, les perytons quittent leur nid pour aller chercher de la nourriture. Il y a 50 % de chances que le nid soit vide pendant la journée ; la nuit, les deux perytons s'y perchent.

Les perytons sont des alliés du culte et ont une vue dégagée sur les portails devant la loge (zone 1). Ils ne peuvent pas voir les écuries ou le chemin (zones 2 et 3) depuis le nid..

COMBAT SUR LE TOIT

Le nid offre une adhérence raisonnable et un bon perchoir pour les perytons, mais le toit en pente est délicat à tenir. Au début de son tour ou à chaque fois qu'elle subit des dégâts, une créature se tenant sur le toit doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Si le jet de sauvegarde échoue, la créature tombe à plat ventre sur le toit ; si le jet de sauvegarde échoue par 5 ou plus, la créature glisse et tombe du toit, subissant 2d6 dégâts contondant et atterrissant à plat ventre sur le sol.

TRESOR

Le nid contient des os, de vieux morceaux d'armure, un casque perforé et d'autres détritus. En creusant pendant 1 minute ou plus, on découvre également deux trésors : un ancien bouclier attrape-flèches et un sac d'argenterie ternie d'une valeur de 100 po.

VOYAGE VERS PARNAST

Si vous utilisez la règle d'expérience des étapes, les personnages atteignent le niveau 7 après avoir nettoyé le pavillon de chasse et soit vaincu Talis, soit forgé une alliance ténue avec elle.

MARCHE VERS PARNAST

Le village de Parnast et le château sont à cinq miles de marche depuis le lodge, sur l'autre versant de la montagne, à travers des collines boisées, sur des rondins et des ruisseaux impétueux, et le long de sentiers boueux. C'est au moins une demi-journée de marche.

LE CHATEAU MANQUE

Si les aventuriers tuent Talis, ses serviteurs et ses gardiens, il n'y aura plus personne pour leur parler du château Skyreach, et le groupe risque de mettre trop de temps à se soigner ou à enquêter sur le gîte. Pensez à laisser une trace écrite dans les effets personnels de Talis, ou demandez à un villageois (la plupart des villageois sont des cultistes) de se présenter au pavillon avec une livraison de nourriture et de fournitures.





CHAPITRE 8 : CHATEAU DANS LES NUAGES



E CULTE A ACQUIS UN PERCHOIR SYMPATHIQUE DANS LE CHÂTEAU DE SKYREACH, UNE FORTERESSE VOLANTE CONSTRUISTE PAR DES GÉANTS DES NUAGES. CE CHÂTEAU EST AMARRÉ PRÈS DU VILLAGE DE PARNAST ET GARDÉ PAR LES BRUMES, LA MAGIE ET LES MONSTRES. LA FORTERESSE CONTIENT UNE GRANDE PARTIE DES TRÉSORS ET DES OBJETS

de valeur que le culte a pillés dans la région environnante - des trésors qui seront ajoutés à un trésor encore plus monstrueux au Puits des Dragons, où le culte prévoit d'invoquer Tiamat.

Au moment où les aventuriers arrivent au village, Rezmir a déjà annoncé que la forteresse doit être préparée pour le départ. Les aventuriers devraient avoir le temps de s'occuper de Talis et éventuellement d'autres cultistes avant qu'elle ne s'envole.

Les aventuriers doivent faire preuve d'intelligence dans leur façon d'aborder l'assaut du château - il s'agit clairement d'un endroit bien fortifié. Ils ne peuvent pas non plus attendre trop longtemps. Si les aventuriers s'attardent, le château de Skyreach part chercher d'autres trésors dans un autre repaire du culte. Le moment exact où il prend son envol dépend de vous en tant que MD.

Si Talis est avec le groupe, elle peut utiliser son rang et son influence pour amener les aventuriers en toute sécurité au château de Skyreach, mais une fois à l'intérieur, elle ne peut pas garantir leur sécurité et, en fait, se retourne contre eux à la première occasion. Les aventuriers devraient avoir atteint ou approcher le niveau 8 à la fin de ce CHAPITRE.

1. VILLAGE DE PARNAST

Ce petit village est secrètement sous le contrôle du Culte du Dragon. Les cultistes chargent et déchargent des marchandises ici, et certaines de ces marchandises sont envoyées au pavillon de chasse de Talis (voir chapitre 7).

LE VILLAGE COMpte QUELQUES DIZAINES DE MAISONS ET UNE PETITE PLACE, AVEC DES BÂTIMENTS TELS QU'UNE TAVERNE, UNE ÉCURIE ET UN SANCTUAIRE. EN CONTRASTE AVEC CE BOURG RUSTIQUE SE DRESSE UN PUISSANT CHÂTEAU DE GLACE À MOITIÉ CACHÉ DANS UN RAVIN ENVELOPPÉ DE BROUILLARD : LES MURS FONT QUARANTE PIEDS DE HAUT, D'ÉNORMES TOURS ÉTROITES SE DRESSENT VERS LE HAUT - L'UNE EN GLACE BLEUE, L'AUTRE EN RUINE - ET TOUT CELA EST CONSTRUIT À L'ÉCHELLE DES GÉANTS. DES TRAÎNÉES DE BROUILLARD CACHENT LA PLUPART DES DÉTAILS DU CHÂTEAU, MAIS VOUS APERCEVEZ DEUX STATUES DEBOUT JUSTE DEVANT L'ÉNORME PORTE.

Les cultistes qui se font passer pour des villageois sont hostiles aux visiteurs, tandis que les villageois sous l'emprise du culte se taisent et s'éloignent des visiteurs de peur d'encourrir la colère du culte.

Si les aventuriers demandent à parler à un responsable, ils sont dirigés vers le **capitaine Othelstan** (voir l'annexe D pour les statistiques) mais sont également avertis qu'il n'a ni le temps ni la patience de traiter avec les hors-la-loi.

L'AIDE DE WHEELWRIGHT

ALORS QUE LE VILLAGE EST REMPLI DE CULTISTES ET DE CEUX QUI COOPÉRENT AVEC EUX, TOUT LE MONDE N'EST PAS PRÊT À TOLÉRER LA PRÉSENCE DU CULTE. UN HOMME, GUNDALIN THE WHEELWRIGHT, UN HOMME HUMAIN QUI FABRIQUE DES ROUES ET RÉPARE DES ESSIEUX POUR LES MARCHANDS, LES HABITANTS DES BOIS ET D'AUTRES, VEUT QUE LE CULTE DISPARAISSE. SI LES AVENTURIERS CHERCHENT QUELQU'UN QUI N'EST PAS MEMBRE DU CULTE, ILS PEUVENT LE TROUVER À LA TANKARD D'OR (OÙ IL NE DIT RIEN) OU DANS SA PETITE BOUTIQUE SUR LA PLACE. IL ESSAIE SOUVENT D'ATTRIRER LEUR ATTENTION, MAIS IL EST TERRIFIÉ PAR LE CULTE ET NE PARLE QUE DANS UN ENDROIT SÛR OÙ IL NE PEUT PAS ÊTRE VU. IL CONNAÎT TOUTES LES INFORMATIONS DE LA SECTION "RUMEURS ET INFORMATIONS".

RUMEURS ET INFORMATIONS

Les ouvriers, les porteurs, les artisans et les cultistes vivent et travaillent dans le village, et bien qu'ils soient réticents à parler, ils peuvent être soudoyés, charmés ou manipulés avec un test de Charisme (Persuasion) DD 18 réussi. Les informations suivantes sont disponibles, une pour chaque succès, et devraient être distribuées dans l'ordre présenté ci-dessous.

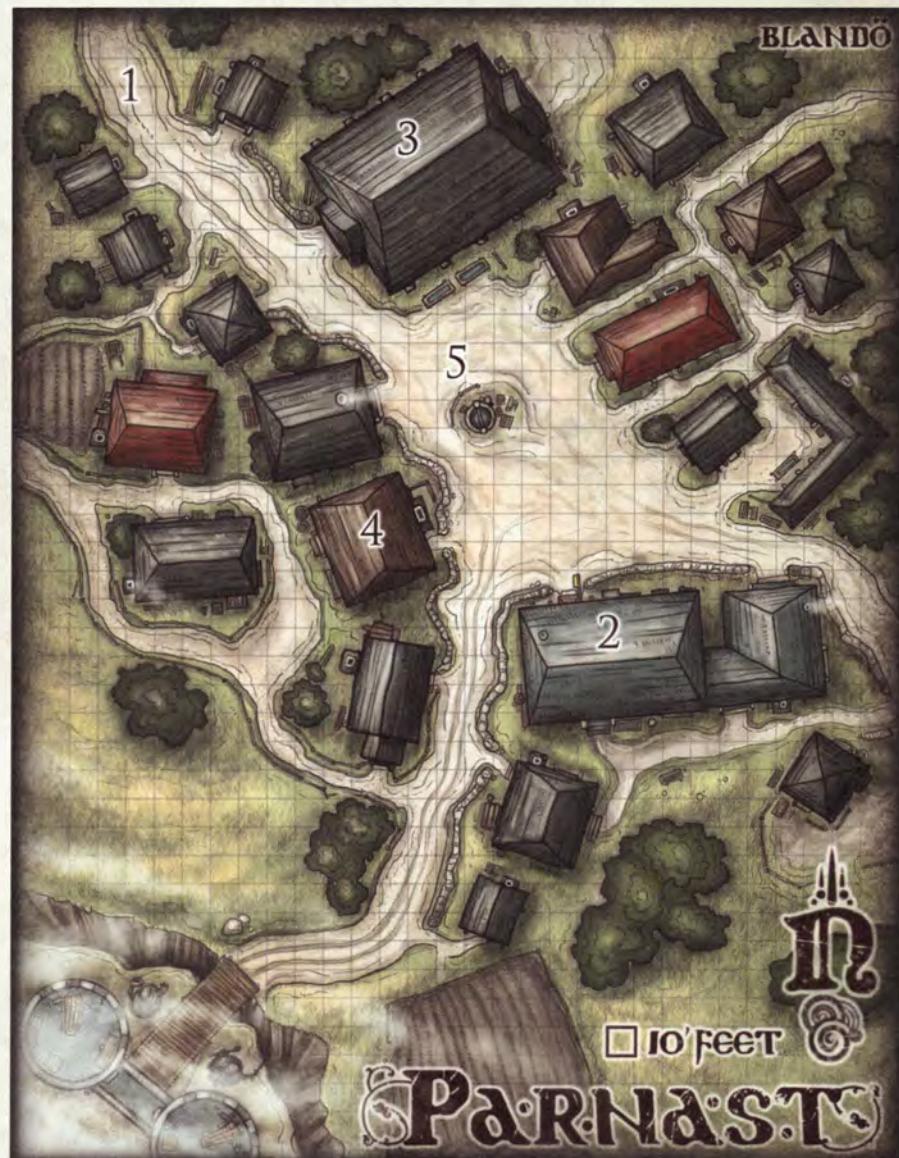
- Le membre le plus haut placé du culte qui fréquente Parnast est le demi-dragon Rezmir, chuchoteur de dragon. (Si elle est toujours vivante et libre, Rezmir s'est cachée. Personne dans le village ne sait où elle se trouve, bien qu'ils prétendent que le château de Skyreach est l'endroit le plus probable pour la trouver).
- L'adjoint de Rezmir est un vétéran du culte et une âme-dragon nommée Capitaine Othelstan. Il commande les forces du culte à Parnast, et il surveille tous les visiteurs et les marchandises qui passent par le village.
- La secte contrôle Parnast depuis plus d'un an, et elle a fait venir une compagnie de voyous pour prendre le contrôle.
- Certains villageois étaient déjà des infiltrés du culte, et d'autres ont signé quand il est devenu clair que les cultistes sont riches et ont une armée privée.
- Les cultistes gardent des Vouivres dressées dans les écuries du village. Les cultistes les utilisent pour atteindre le château lorsqu'il est en vol. (Personne au village, y compris le capitaine Othelstan, ne sait où va le château après avoir quitté Parnast).
- Les aventuriers peuvent également apprendre l'une des deux phrases de passage pour entrer en toute sécurité dans le château auprès de Gundalin ou de toute personne qui leur apporte une aide amicale : "Tiamat, notre mère et notre force" ou "Salut à Blagothkus".

2. LA CHOPE D'OR

L'ENTRÉE DE CETTE TAVERNE RUSTIQUE EST SURMONTÉE D'UNE CHOPE JAUNE. À L'INTÉRIEUR, CEPENDANT, L'ENDROIT MANQUE DE GAIETÉ. TOUTES LES CONVERSATIONS S'ARRÈTENT ET TOUS LES REGARDS SE TOURNENT VERS VOUS. UN HOMME GRAND ET CORPULENT, AVEC UNE ÉNORME BARBICHE, S'AVANCE ET DEMANDE : "QUE PUIS-JE VOUS SERVIR, VOYAGEURS ?"

Un visiteur peut acheter une chope de bière pour 3 pc ou une chope d'hydromel fort pour 1 pa. Il y a de la saucisse au menu ainsi que du chou à l'étouffée et du pain noir lourd (4 pc pour une assiette pleine), mais personne ne vient pour la gastronomie. C'est juste assez pour permettre à un visiteur de passer un jour de plus, et pas plus.

Si les aventuriers s'assoient et commandent une bière, tant mieux.





CAPTAIN OTHELSTAN

CHEVAUCHER UNE VOUVRE ET ATTRAPER UN CHATEAU

LES VOUVRES DE L'ÉCURIE (ZONE 3) SONT FORMÉES POUR TRANSPORTER JUSQU'À DEUX CAVALIERS DE TAILLE MOYENNE OU SIX CAVALIERS DE PETITE TAILLE À LA FOIS. LA PARTIE LA PLUS DIFFICILE EST D'ATTACHER LEURS HARNAIS POUR QUE LES CAVALIERS NE TOMBENT PAS, ET DE DONNER LES ORDRES APPROPRIÉS UNE FOIS EN L'AIR.

N'IMPORTE QUEL AVENTURIER PEUT METTRE LE HARNAIS À UNE VOUVRE EN RÉUSSISSANT UN TEST DE SAGESSE (DRESSAGE) DD 10. SI LE TEST ÉCHOUÉ PAR 5 OU PLUS, LA VOUVRE S'Y OPPOSE VIGOREUSEMENT ET ATTAQUE L'AVENTURIER UNE FOIS AVEC SON DARD DE QUEUE EN RÉACTION. LES VOUVRES NE SONT PAS TRÈS EXIGEANTES QUANT À LA PERSONNE QUI LES MONTE, MAIS CONVAINCRE UNE VOUVRE DE VOLER OU DE SE DÉPLACER DANS UNE DIRECTION SPÉCIFIQUE NÉCESSITE UNE ACTION POUR EFFECTUER UN TEST DE SAGESSE DD 15 (MANIEMENT DES ANIMAUX) ; SI LE TEST ÉCHOUÉ, LA VOUVRE IGNORE LES ORDRES DU CAVALIER JUSQU'AU PROCHAIN TOUR DE CE DERNIER. APRÈS QU'UN CAVALIER AIT RÉUSSI DEUX TESTS DE CE TYPE, LA VOUVRE VA OÙ LE CAVALIER VEUT PENDANT L'HEURE SUIVANTE, OU JUSQU'À CE QU'ELLE SUBISSE DES DÉGÂTS OU QUE LE CAVALIER DESCENDE DE SA MONTURE.

LE CHÂTEAU EST FACILEMENT REPÉRABLE, DE JOUR COMME DE NUIT, JUSQU'À UNE PORTÉE DE CINQ MILES. LES VOUVRES SONT PLUS RAPIDES QUE LE CHÂTEAU EN VOL, ET ILS PEUVENT LE RATTRAPER.

"JE VOUS ENVOIE LE GARÇON DE CAFÉ DANS UN INSTANT AVEC LA MEILLEURE BIÈRE DISPONIBLE DANS MON HUMBLE TAVERNE." IL SE DIRIGE VERS LA CUISINE, EN BEUGLANT POUR OBTENIR UN TONNEAU.

Le propriétaire est Ragnar Redtooth, qui semble assez amical mais qui reçoit secrètement des pots-de-vin du Culte du Dragon. Les étrangers ne sont jamais vraiment les bienvenus dans sa taverne, mais ils sont servis pendant qu'il informe le capitaine Othelstan en envoyant un messager. Ragnar a un passé violent et est traité comme un **vétéran** sans armure (CA 10). Il garde ses armes derrière le bar.

Obtenir des informations de Ragnar et de sa clientèle est difficile. Les villageois veulent garder les aventuriers occupés, et ils leur demandent de raconter leur voyage, ils se renseignent sur les familles des aventuriers et leurs origines, et ils se demandent comment le groupe est arrivé ici.

Si on lui demande s'il y a un endroit où dormir, Ragnar précise qu'il n'est pas aubergiste : il n'y a ni lits ni chambres, et même l'écurie est pleine. Si on lui demande pourquoi, il donne son excuse habituelle : "Le seigneur Marsten et son entourage viennent chasser. Tous les serviteurs préparent les choses pour leur arrivée." (C'est une pure absurdité, bien sûr - il n'a pas d'autres chambres que la sienne.) Si les personnages attendent un moment, Ragnar dit qu'il leur offrira ses propres chambres, pour une somme modique de 10 po. "Je débarrasse quelques affaires et c'est tout à vous." C'est aussi une tactique pour gagner du temps, mais il acceptera certainement l'argent.

Parce que les cultistes sont sur le point de déplacer un château rempli de trésors du village, ils ne veulent absolument pas que les aventuriers trouvent quoi que ce soit de suspect, comme des chariots chargés de coffres (il n'y a pas de place pour cacher une caravane dans un si petit village) ou leurs montures Vouivre dans les écuries (voir zone 3). Si Ragnar peut faire en sorte que les aventuriers mangent, boivent et bavardent, alors le château de Skyreach peut s'envoler dans le ciel.

TRESOR

La chope d'or tire son nom d'un objet magique commun que Ragnar a trouvé il y a des années : une chope d'or décorée de nains dansants et de motifs de céréales. C'est une chope d'abondance. En prononçant le mot de commande ("Illefarn") tout en saisissant la poignée, on remplit la chope de trois pintes de riche bière naine. Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à trois fois par jour.

3. L'ÉCURIE

LES DEUX GRANDES PORTES MENANT À L'ÉCURIE SONT SCELLÉES, ET L'ENDROIT SEMBLE FERMÉ.

Si les aventuriers se renseignent, les villageois affirment que l'écurie a été mise hors service il y a quelque temps. Quiconque écoute attentivement entend cependant un rugissement (aucun test requis). Le culte garde deux **vouivres** dans l'étable ; parfois, elles poussent un rugissement de la taille d'une vouivre.

Des os de mouton fêlés et quelques crânes de bœuf recouvrent le sol de l'étable. À part des harnais d'équitation pour les vouivres, il n'y a pas de trésor ici.

LE TIMING DU DÉPART

COMBIEN DE TEMPS LES AVENTURIERS PEUVENT-ILS TRAÎNER ? LA QUESTION DU TIMING EST DÉLICATE, CAR LE GROUPE POURRAIT SE DIRIGER DIRECTEMENT VERS LE CHÂTEAU ET MANQUER BEAUCOUP D'INFORMATIONS ET DE SITUATIONS DE JEU DE RÔLE POSSIBLES À PARNAST. LE CHÂTEAU DE SKYREACH DEVRAIT DONC PARTIR QUAND CELA VOUS SEMBLE LE PLUS DRAMATIQUE EN TANT QUE MD, MAIS VOICI QUELQUES CONSEILS POUR VOUS AIDER À CHOISIR LE MEILLEUR MOMENT.

ASSAUT IMMÉDIAT DU CHÂTEAU. LES JOUEURS AGRESSIFS PEUVENT ATTAQUER LE CHÂTEAU ALORS QU'IL EST AU SOL. EN PLUS DE S'ATTAQUER AUX DÉFENSES DU CHÂTEAU, ILS DOIVENT ÉGALEMENT FAIRE FACE AUX RENFORTS DE PARNAST. LES RENFORTS SONT : **LE CAPITAINE OTHELSTAN** (VOIR L'ANNEXE D POUR LES STATISTIQUES), UN **VÉTÉRAN**, SIX **GARDES** ET TROIS **GRIFFES DRAGON** (VOIR L'ANNEXE D POUR LES STATISTIQUES). DE PLUS, OTHELSTAN ET LE VÉTÉRAN (SON LIEUTENANT) CHEVAUCHENT UNE PAIRE DE **VOUVIVES** (VOIR ZONE 3).

SE DÉTENDRE ET SE REPOSER. TOUT GROUPE QUI PASSE UNE HEURE OU PLUS DANS LE VILLAGE À POSER DES QUESTIONS, À PRENDRE UN REPAS OU À SE REPOSER, OU QUI NE MONTE PAS À BORD DU CHÂTEAU, RISQUE DE MANQUER LE DÉPART. LE CHÂTEAU PART UNE HEURE APRÈS QUE LES CULTISTES AIENT RÉALISÉ QUE LE VILLAGE A ÉTÉ INFILTRÉ. UNE FOIS LE CHÂTEAU PARTI, LES VILLAGEOIS ABANDONNENT TOUT SEMBLANT D'AMITIÉ ET ENVOIENT LE **CAPITAINE OTHELSTAN**, UN **VÉTÉRAN** ET SIX **GARDES** POUR TENTER DE CAPTURER LES INTRUS AFIN DE LES SACRIFIER OU DE LES CHASSER DU VILLAGE. OTHELSTAN PEUT ÉGALEMENT APPELER DES RENFORTS SOUS LA FORME DE TROIS **GRIFFES DRAGON**, DONT L'UNE PREND LE TEMPS DE LIBÉRER LES DEUX VOUVIVES DANS LES ÉCURIES (VOIR ZONE 3).

DERNIER RECOURS. SI LE CHÂTEAU S'ENFUIT SANS LES AVENTURIERS, GUNDALIN OU UN AUTRE VILLAGEOIS PRÉDISPOSÉ À AIDER LE GROUPE PEUT APPORTER SON AIDE AVANT L'ARRIVÉE DU CAPITAINE OTHELSTAN ET DE SA SUITE, EN SUGGÉRANT AUX AVENTURIERS DE SE PRÉCIPITER VERS LES ÉCURIES, DE MONTER SUR LES VOUVIVES ET DE S'ENVOLER IMMÉDIATEMENT. LES AVENTURIERS ONT QUELQUES ROUNDS POUR ATTEINDRE LES ÉCURIES AVANT QU'OTHELSTAN N'ENCERCLE LE BÂTIMENT ET N'EXIGE LEUR REDDITION.

DEVELOPPEMENTS

Les aventuriers peuvent essayer d'équiper les vouvives de harnais et de les monter comme des montures aériennes ; voir l'encadré "Chevaucher une vouivre et attraper un château" pour plus de détails. S'ils volent une ou deux vouvives sous le nez du Culte du Dragon, divisez 4 000 XP de façon égale entre les aventuriers - plus que ce qu'ils recevraient pour tuer les vouvives.

4. SANCTUAIRE DES HACHES

CE BÂTIMENT EN BOIS EST UN SANCTUAIRE POUR LES BÛCHERONS, ET IL RÉUNIT PLUSIEURS DIEUX SOUS UN MÊME TOIT.

Une statue d'Angharradh, une obscure divinité elfique représentant le printemps, se trouve parmi des statues de dieux représentant les autres saisons, à savoir Auril (hiver), Chauntea (été) et Mielikki (automne). La statue d'Angharradh a été défigurée par le découpage de son visage et de ses mains. Un écureuil mort a été laissé aux pieds d'Auril. La statue de Mielikki n'est pas seulement fraîchement peinte, elle a aussi à ses pieds un ensemble de petites coupes, de morceaux de pain et d'autres petits sacrifices.

5. PUITS ET PLACE DU VILLAGE

UN PUITS SE TROUVE AU CENTRE DE LA PLACE DU VILLAGE. QUATRE BÂTIMENTS L'ENTOURENT : UN SANCTUAIRE VIDÉ, UN ATELIER DE CHARRON, UNE TAVERNE ET UNE ÉCURIE.

Les marchands de bois, les bûcherons et d'autres marchandent le bois le plus fin ici, et les chariots transportent les fournitures. Voir les zones 2, 3 et 4 pour plus d'informations sur la taverne, l'étable et le sanctuaire.

Le puits est profond de 40 pieds, froid et pur. Cinq **gardes** humains loyaux au Culte du Dragon y surveillent en permanence, s'assurant que les villageois font ce qu'on leur dit. Si les gardes sont confrontés, l'un d'eux court chercher le capitaine Othelstan tandis que les villageois s'enfuient. Seul le charron Gundalin reste dans les parages pour surveiller, et même lui le fait derrière un lourd char à bœufs en bois.

CHÂTEAU DE SKYREACH

Il y a des lustres, les géants des nuages ont construit cette forteresse volante pour porter dans les cieux leur ancienne bataille contre les dragons. L'esprit d'un géant lui permet de voler - ce lien ancien remonte à l'époque où les géants et les dragons se livraient de grandes guerres. Ce lien a empêché les dragons de s'emparer de ces châteaux, et il est toujours valable des siècles plus tard.

Le culte a conclu un marché avec le propriétaire du château, un géant des nuages nommé Blagothkus qui n'éprouve aucune haine particulière pour les dragons (ni pour quoi que ce soit d'autre, d'ailleurs). L'esprit de sa défunte épouse, Esclarotta, contrôle la propulsion et la flottabilité du château. Le culte ne peut se permettre de se mettre à dos Blagothkus, car l'esprit du château ne leur obéira pas.

Le château de Skyreach est taillé dans une glace si épaisse qu'elle est opaque. La glace est aussi résistante et impénétrable que le granit, grâce à la magie des anciens géants des nuages. Les tours et les murs entourent un noyau d'iceberg qui a été évidé pour servir de repaire à un puissant dragon blanc allié au culte. Le tout peut être caché sous un voile de brouillard et de nuages, ou être réglé pour se déplacer lentement avec le vent. Voir la zone 19 pour plus de détails.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Le château est taillé dans une glace opaque renforcée magiquement pour être aussi dur que la pierre. Sur terre, le château se trouve dans un large ravin à la périphérie de Parnast. Tout dans le ravin est fortement obscurci par le brouillard, de sorte que les aventuriers peuvent s'approcher du château sans être vus par ses habitants. En attendant que le château prenne son envol, les cultistes et les gardes du village livrent des chariots chargés de provisions et de trésors à la porte principale du château (voir la zone 6 pour plus de détails).

Plafonds. Les plafonds de tous les châteaux mesurent 30 pieds de haut pour accueillir les géants des nuages qui les ont construits.

Les portes. Toutes les portes du château sont faites de glace d'un pied d'épaisseur, aussi dure et résistante que la pierre, mais deux fois moins lourde. Elles sont équipées de charnières et de poignées en fer, et leur taille est adaptée aux géants. Une porte normale mesure 20 pieds de haut, 8 pieds de large, et ses poignées sont situées à 10 pieds du sol.



PERSONNAGES NON JOUEURS

IMPORTANTS

Le château de Skyreach abrite le géant des nuages Blagothkus, une paire de géants de pierre nommés Wigluf et Hulde (alliés du géant des nuages), le chuchoteur de dragon Rezmir du culte du dragon, deux magiciens rouges de Thay (Rath Modar et Azbarajos), un vampire nommé Sandesyl Morgia et un dragon blanc adulte nommé Glazhael le chasseur de nuages.

Ces adversaires ne se font pas entièrement confiance et il est peu probable qu'ils présentent un front uni contre les aventuriers. Au contraire, les géants se battent pour défendre leur maison, et les cultistes et le dragon se battent pour défendre leur trésor. Si les aventuriers jouent sagement leur rôle, ce manque de confiance causera la perte des méchants. Les PNJ ont des dizaines de serviteurs, de cultistes et de gardes à leur disposition. Si plus d'un ou deux d'entre eux sont retrouvés morts, les cultistes recherchent les tueurs dans le château.

NEGOCIER AVEC LE GEANT DES NUAGES

Blagothkus, le géant des nuages, n'est pas un partisan particulièrement enthousiaste du culte du dragon, mais il y voit un moyen de sortir ses compagnons géants de leur complaisance et de les inciter à agir.

Blagothkus pense que les géants se sont ramollis, et que frapper quelques dragons serait bon pour l'humanité géante. Il joue donc le jeu du culte, mais en parallèle, il rassemble des soutiens parmi les géants, les incitant à assumer leur place légitime de seigneurs du monde. Il pense que la montée de Tiamat et la menace d'un empire de dragons inciteront les géants à s'unir.

Blagothkus n'a aucun problème avec les "petites gens". Il sera heureux de faire savoir au groupe que son château transporte une grande quantité de trésors vers le Puits des Dragons, où le culte rassemble ses forces et amasse un trésor en prévision de l'arrivée de Tiamat (d'où il ne sait pas). Si les personnages veulent l'aider à combattre les cultistes, il les emmènera volontiers dans un endroit plus intéressant au nord, où il rassemble sa propre petite armée pour combattre les dragons après les avoir attirés à l'extérieur. Cette armée est détaillée dans The Rise of Tiamat.

6. PORTE PRINCIPALE

UN PONT-LEVIS ABAISSE ENJAMBÉ UN FOSSÉ BRUMEUX. AU-DELÀ DU PONT-LEVIS SE TROUVE UNE HERSE OUVERTE, ET AU-DELÀ DE LA HERSE, UNE PORTE COUVERTE MENANT À UNE COUR OUVERTE. DE GRANDES FIGURES SE PROFILENT SUR LA PORTE, MAIS VOUS NE POUVEZ PAS LES DISTINGUER.

Avant que le château ne s'envole et ne quitte Parnast, le culte déplace quelques chariots chargés de coffres à trésors et de provisions dans la cour inférieure et les décharge toutes les heures ou toutes les deux heures pendant le jour. Les aventuriers à portée de voix de la porte qui écoutent attentivement peuvent également entendre la phrase secrète prononcé au passage de chaque chariot.

Les chariots de ravitaillement permettent au groupe d'entrer dans le château sans être détecté. Les cultistes transportent les provisions jusqu'à la cuisine (zone 15) et les coffres à trésors jusqu'à la chambre principale du dragon (zone 25).

LES MURS ET LES DEFENSES AERIENNES

Les murs du château sont taillés dans la glace solide et possèdent la résilience et la texture de la pierre. Les murs constituent une excellente défense contre les attaques venant du sol. Lorsque le château est en l'air, les murs empêchent également ceux qui s'y trouvent de tomber et bloquent le vent.

De jour. Trois ogres montent la garde au sommet de chaque tours de la porte (voir zone 6B). Ils peuvent crier pour obtenir des renforts, qui viennent des zones 9, 10 et 15. Rezmir et ses drakes gardiens (voir zone 11) arrivent trois rounds plus tard. La cour inférieure est exempte de brouillard pendant la journée.

La nuit. En plus des ogres qui montent la garde (voir ci-dessus), le vampire Sandesyl Morgia patrouille dans la cour inférieure, qui est fortement obscurcie par un épais brouillard la nuit, et dans la cour supérieure, qui est légèrement obscurcie la nuit. Tant que le vampire est en patrouille, les cultistes et les kobolds se tiennent à l'écart des cours.

6A. PORTE D'ENTREE ET GOLEMS

UNE LOURDE HERSE EN CHÊNE ET EN FER EST DRESSÉE JUSTE DERRIÈRE LE PONT-LEVIS. DEUX STATUES GRANDEUR NATURE DE GÉANTS DES NUAGES DE 18 PIEDS DE HAUT - UN HOMME ET UNE FEMME - SE TIENNENT DERRIÈRE LA HERSE ET SE FONT FACE AU SEIN DE LA PORTE OUVERTE.

Les mécanismes qui permettent de lever et d'abaisser le pont-levis et la herse sont situés dans les tours de la porte voisine ; voir la zone 6B pour plus de détails.

Les deux statues qui encadrent la herse à l'intérieur de la porte sont immenses mais ont les mêmes statistiques que les **golems de pierre**. Toute personne qui franchit la porte sans prononcer la phrase de secrète correcte ("Tiamat, notre mère et notre force" ou " Salut Blagothkus ") active l'un des golems. Si une autre créature tente de passer sans prononcer le mot de passe, le second golem attaque. Seul un géant des nuages peut ordonner aux golems de retourner à leur poste une fois activés.

6B. TOURS DE LA PORTE

CES DEUX TOURS DE LA PORTE NE SONT PAS DE LA MÊME HAUTEUR. CELLE QUI SE TROUVE À GAUCHE DU PONT-LEVIS MESURE 120 PIEDS DE HAUT, TANDIS QUE CELLE QUI SE TROUVE À DROITE DU PONT-LEVIS MESURE 80 PIEDS DE HAUT.

Trois **ogres** se tiennent au sommet de chaque tour. Bien que les ogres soient équipés de javelots, ils peuvent également tirer leurs javelots depuis une grande baliste située sur le toit de chaque tour.

TOIT DE LA TOUR

Il faut une action pour charger et tirer une baliste, et une baliste ne peut être tirée qu'une fois par round. Un ogre qui tire un javelot depuis une baliste effectue l'attaque suivante au lieu de son attaque de javelot habituelle.

Javelot. Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée de 120 ft./480 ft., une cible. Succès : 14 (3d8) points de dégâts perforants.

Chaque baliste a un CA de 10, une puissance de 50, et une immunité au poison et aux dégâts psychiques.

INTERIEURS DE LA TOUR

Une grande trappe dans le toit de chaque tour peut être ouverte pour révéler un escalier de glace qui enlace l'intérieur de la tour et descend en spirale jusqu'au rez-de-chaussée de la tour, où se trouve une seule porte déverrouillée de taille géante menant à la cour inférieure (zone 7) ou aux baraquements des cultistes (zone 9).

Le mécanisme qui permet de lever et d'abaisser le pont-levis se trouve au rez-de-chaussée de la tour nord, tandis que le mécanisme de la herse se trouve au rez-de-chaussée de l'autre tour. Chaque mécanisme est commandé par un ogre, et chaque ogre a l'ordre strict de garder son mécanisme et de ne pas quitter sa tour même si l'alarme générale retentit. Tourner la manivelle d'un treuil est une action et nécessite un test de Force DD 15 réussi, et chaque action passée à tourner une manivelle soulève ou abaisse de moitié le pont-levis ou la herse. (Deux actions sont nécessaires pour lever ou abaisser complètement l'une ou l'autre des barrières).

7. COUR INFÉRIEURE

La cour supérieure (zone 16) surplombe partiellement la cour inférieure, maintenue en hauteur par de gigantesques arches de glace. La nuit, la cour inférieure est fortement obscurcie par le brouillard jusqu'à une hauteur de 40 pieds, soit la même hauteur que les murs qui l'entourent.

DES MURS DE GLACE SOLIDE ENTOURENT CETTE COUR. UNE AUTRE COUR SURPLOMBÉE PARTIELLEMENT CELLE-CI. ELLE EST MAINTENUE EN HAUTEUR PAR DES ARCS DE GLACE QUI S'ÉLÈVENT À PLUS DE 100 PIEDS. DES PORTES EN GLACE SCULPTÉE, ÉQUIPÉES DE CHARNIÈRES EN FER, MÈNENT À DIVERSES DÉPENDANCES ET AU DONJON PRINCIPAL, DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA COUR, LOIN DES TOURS DE LA PORTE.

Ajoutez les éléments suivants si un ou plusieurs aventuriers réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 22 :

CACHÉE DANS L'OMBRE DE LA COUR SURPLOMBANTE, EN FACE DE LA PORTE PRINCIPALE, SE TROUVE UNE OUVERTURE DANS UN MUR QUI MÈNE À UN ESCALIER EN SPIRALE FAIT DE GLACE SCULPTÉE.

Le combat ici alerte les ogres dans la zone 6, les cultistes dans la zone 9, les géants de pierre dans la zone 10, et les kobolds dans la zone 15. L'un des cultistes court vers la zone 11 et alerte Rezmir, qui arrive avec ses drakes gardiens trois rounds plus tard.

ESCALIER EN SPIRALE

Un escalier en spirale de glace sculptée relie les cours supérieure et inférieure, ainsi que les tunnels menant à la voûte principale où le dragon se terre (zone 25). Les marches de l'escalier en spirale sont recouvertes de givre croustillant et ne peuvent pas être escaladées tranquillement, elles ne sont pas non plus glissantes.

8. ECURIES

Les doubles portes des écuries font 20 pieds de haut et de large, ce qui permet aux vouivres (voir ci-dessous) d'entrer et de sortir facilement.

L'ENDROIT PUE UNE SORTE DE FIENTE ET DE CHAIR POURRIE. DES OS FÊLÉS RECOUVRENT LE SOL. DEUX VOUVIRES AVANCENT EN VUE AVEC LEURS CROCS DÉNUDÉS ET LE CLAQUEMENT DE LEURS QUEUES.

Cette dépendance abrite actuellement deux **vouivres** dressées comme montures aériennes. Cependant, elles sont affamées et attaquent toute personne qu'elles ne reconnaissent pas.

TRESOR

Quatre belles brides de vouivre sont conservées ici, ornées de jade et les mors en mithral (valeur 500 po chacun).

9. BARAQUEMENTS DES CULTISTES

Les baraquements sentent les draps non lavés, et la chambre contient quatorze lits recouverts de fourrure, ainsi que plusieurs coffres de vêtements, une table et des chaises, et d'autres meubles simples.

À tout moment, dix **aile-dragons** (voir l'annexe D pour les statistiques) se reposent ici. La moitié d'entre eux sont profondément endormis, tandis que l'autre moitié est éveillée mais ne fait rien de trop fatigant. Ils ne se déplacent pas dans le château à moins qu'une alarme n'ait été déclenchée, qu'ils n'entendent un combat dans la cour ou que les ogres de la porte n'appellent des renforts.

10. CHAMBRE DES GÉANTS DE PIERRE

Deux arches de 20 pieds de haut et de 8 pieds de large relient cette chambre à la cour inférieure. Toute perturbation sonore dans la cour alerte les géants de pierre qui y vivent.

AU MILIEU DE CETTE PIÈCE GLACÉE SE TROUVE UNE TABLE DE NEUF PIEDS DE HAUT EN PIERRE SCULPTÉE, ENTOURÉE DE TROIS CHAISES GÉANTES, ÉGALEMENT TAILLÉES DANS LA PIERRE. UN GROS CHAUDRON DE FER GRAVÉ DE RUNES REPOSE SUR LA TABLE. SUR LE SOL, DANS LE COIN LE PLUS ÉLOIGNÉ, SE TROUVE UN GRAND COFFRE EN FER.

Si une alarme n'a pas été déclenchée et que les géants de pierre sont présents, ajoutez :

UN GÉANT DE PIERRE MÂLE REGARDE DANS LE CHAUDRON TANDIS QU'UN GÉANT DE PIERRE FEMELLE EST ASSIS À PROXIMITÉ.

Si les alarmes du château n'ont pas retenti, les aventuriers gagnent un round de surprise.

Les deux géants de pierre, Wiglof et Hulda, sont les invités du géant des nuages. Ils craignent que les tentatives de Blagothkus pour inciter les géants à agir contre les dragons n'aient des conséquences dévastatrices, mais ils les soutiennent néanmoins. Ils ont accepté d'aider Blagothkus à réparer les dégâts causés au château et à le défendre.

Actuellement, Wiglof utilise un chaudron magique (voir "Trésor" ci-dessous) pour effectuer un rituel d'augure et espère déterminer l'issue la plus probable de l'alliance de Blagothkus avec le Culte du Dragon, afin de confirmer ou d'apaiser les craintes du géant des nuages que le culte prévoit de le trahir. Toute attaque lancée contre Wiglof perturbe son rituel et le met fortement en colère. Hulda est la compagne et la garde du corps de Wiglof, et toutes les formes d'hostilité dirigées contre elle ou Wiglof sont combattues avec une force brutale.

Les géants de pierre savent que le château volant est contrôlé depuis une tour de direction (zone 19) accessible depuis la cour supérieure, et que seuls les géants peuvent y accéder.

TRESOR

Les géants de pierre collectionnent des pierres précieuses petites mais parfaites, principalement des améthystes mais aussi des diamants, des opales, des rubis et des topazes. Leur collection est protégée par un champ de force magique à l'intérieur d'un coffre en fer, qui mesure six pieds de long, quatre pieds de haut et de large, et pèse 227 kg. Soulever le lourd couvercle de fer nécessite une action et un test de Force DD 12, et détruire le champ de force nécessite un bouclier antimagique ou un jet réussi de dissipation de la magie (DD 16). Les 32 gemmes valent 500 po chacune, soit un total de 16 000 po. Le coffre en fer contient également les outils de maçonnerie des géants de pierre, mais ils ne sont ni précieux ni utilisables par des créatures plus petites.

Le chaudron en fer pèse 23 kg. Lorsqu'il est rempli d'eau ou un autre liquide, il remplace les matériaux nécessaires pour lancer le sort d'augure. Le chaudron a une valeur de 25 po.

DEVELOPMENTS

Les géants de pierre sont réticents à partager toute information, mais s'ils sont vaincus et menacés ou soudoyés, ils peuvent coopérer.

11. CHAMBRE DE REZMIR

La porte est toujours verrouillée et Rezmir en détient la clé. Un sort de déblocage est le moyen le plus simple d'entrer, mais un aventurier peut aussi déverrouiller la porte en effectuant un test de Dextérité DD 25 avec des outils de voleur. Il est également possible de toquer et de raconter une bonne histoire ; les cultistes et les serviteurs vont et viennent à toute heure.

UN GRAND TAPIS RECOUVRE LE SOL GLACÉ JUSTE DERrière LA PORTE DE CETTE PIÈCE DE 10 PIEDS DE LONG, ÉCLAIRÉE PAR UN BRASÉRO DE CHARBONS ARDENTS. UN GRAND LIT SE TROUVE DANS UN COIN, UN BUREAU DANS UN AUTRE. AU-DESSUS DU BUREAU SE TROUVE UN BEAU COFFRE, CERCLÉ DE FER ET FERMÉ PAR UN SOLIDE CADENAS.

À moins qu'elle ne soit attirée ailleurs par une alerte générale, **Rezmir** est ici avec deux fidèles **drakes gardiens**. Les statistiques de ces monstres figurent à l'annexe D.

Le grand tapis à l'intérieur de la porte est en fait un **tapis étrangleur**. Le tapis attend patiemment qu'une créature marche dessus avant d'attaquer. S'ils sont présents, Rezmir et ses drakes attendent que le tapis attaque un ennemi qui passe la porte avant de passer à l'action.

Si Rezmir est tué, le contenu du coffre en fer sur son bureau se téléporte, laissant le coffre vide.

TRESOR

Rezmir porte les clés de cette pièce, de la serrure du coffre et de la réserve (zone 13). De plus, le coffre est verrouillé et magiquement lié à Rezmir de sorte que si elle meurt, son contenu est téléporté dans le Puits des Dragons et hors de portée de ses assassins.

Le cadenas du coffre peut être forcé à l'aide d'outils de voleur avec un test de Dextérité DD 20 réussi. Cependant, le cadenas est piégé avec une aiguille empoisonnée qui se déclenche si le test échoue par 5 ou plus. L'aiguille peut être trouvée avec un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 réussi et peut être désarmée avec un test de Dextérité DD 15 réussi. Une créature déclenchant le piège à aiguilles ou échouant au test de Dextérité par 5 ou plus se voit injecter du poison de vouivre et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.



Le coffre contient le masque noir de dragon (voir annexe C) ainsi que la collection privée de pierres précieuses, de bijoux et de pièces de monnaie de Rezmir. Les pierres précieuses et les bijoux comprennent un ensemble de péridot assortis sur une chaîne en or (400 po), un tore en argent avec des têtes de dragon (200 po), six pierres de lune de 50 po chacune, et un ensemble de 20 perles en vrac, d'une valeur totale de 3 000 po. Il y a aussi 600 pa, 200 po, et 50 pp.

DEVELOPPEMENTS

Si les aventuriers capturent Rezmir, elle refuse de coopérer de quelque manière que ce soit. Elle préfère la mort à la reddition, surtout si sa mort peut garder le masque de dragon noir hors des griffes de ses ennemis (voir ci-dessus). Rezmir est un vrai croyant, et le mieux que les aventuriers puissent espérer est que leur prisonnière finisse par cesser de les réprimander et de les insulter. "Votre cause est sans espoir. Mes amis vous dévoreront, et vos pitoyables petites tentatives pour nier la majesté de Tiamat n'aboutiront à rien."

12. SALLE DES MAGICIENS ROUGES

La porte de cette chambre est déverrouillée.

DES CENTAINES DE CRÂNES DE CHEVAUX SONT CLOUÉS AU PLAFOND ET LE RECOUVRENT ENTIÈREMENT. DES TAPIS ÉPAIS RECOUVRENT LE SOL GLACÉ, ET DES BUREAUX, DES CHAISES ET DES PUPITRES SONT PARTOUT, CERTAINS COUVERTS DE LIVRES ET DE PARCHEMINS, D'AUTRES DE FIOLES DE POTIONS, DE MORCEAUX DE VIANDE ET DE FOURRURE, ET D'AUTRES CHOSES ENCORE. QUATRE GARGOUILLES IMPOSANTES SONT FIGÉES DANS LA PIÈCE.

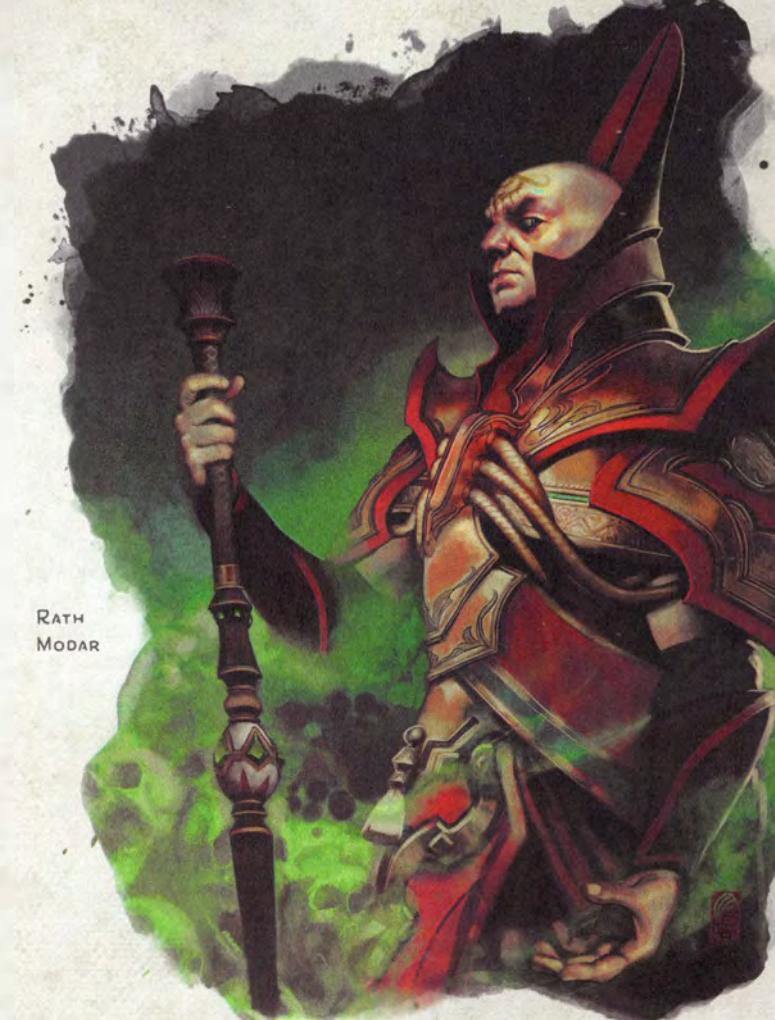
Rath Modar (voir annexe D pour les statistiques), un magicien rouge de Thay allié au Culte du Dragon, réside ici. A moins qu'il n'ait été tué ou capturé auparavant, **Azbarajos** (voir annexe D) est également présent. Si les deux magiciens rouges sont présents, ils sont en pleine discussion savante lorsque les aventuriers arrivent, mais ils se taïsent dès que les autres apparaissent. Si Rath Modar est seul, il est debout à un pupitre, en train de lire un livre (voir "Trésor").

Si Azbara est absente, Rath Modar pourrait prendre les aventuriers pour des cultistes. Si les aventuriers jouent le jeu et tentent de recueillir des informations auprès du magicien rouge, jouez le rôle. Rath n'est pas un imbécile, et il est un expert pour voir à travers les illusions et les tromperies. Il se méfie également des étrangers, surtout si les aventuriers sont blessés ou équipés de manière inappropriée.

Rath Modar est ici pour aider à surveiller le vaste trésor transporté vers le Puits des Dragons et aussi pour planifier l'invocation de Tiamat ; les incantations nécessaires sont complexes et requièrent des centaines de lanceurs de sorts qualifiés. Il sait que le but ultime du culte est de libérer Tiamat et d'élever son temple des neuf enfers, et que le but ultime de Rath est d'utiliser Tiamat et ses dragons pour renverser Szass Tam.

Les crânes de chevaux au plafond sont d'horribles ornements et rien de plus.

Trois des gargouilles sont des statues, la quatrième est une **gargouille vivante** qui sert Rath Modar.



RATH
MODAR

LE MUR DE GLACE QUI DISPARAÎT

Entre deux fenêtres se trouve une section de mur glacé de 35 pieds de long et de 20 pieds de haut qui disparaît pendant une minute lorsqu'on le touche. Au-delà du mur se trouve une plateforme d'atterrissement extérieure.

S'il est en position de faiblesse, Rath Modar devient invisible, lance un sort de vol sur lui-même, touche le mur qui disparaît et saute de la plate-forme d'atterrissement, laissant Azbara Jos se débrouiller seule. Si la gargouille est encore en vie, elle tente de couvrir la fuite de Rath. Son sort de vol et son tour de disparition signifient qu'une évasion est très probable.

DEVELOPPEMENTS

Les aventuriers qui s'entretiennent avec Rath Modar ou Azbarajos constatent que la réputation d'arrogance du Magicien rouge est fondée : les deux hommes sont hautains et fiers de leurs compétences, et ils n'ont guère de patience pour "les brutes, les voyous et les mercenaires qui cherchent à empêcher l'inévitable". Rath Modar et son associé occupent une place importante dans The Rise of Tiamat. Les vaincre ou les tuer porte un coup sérieux à la capacité du culte à invoquer Tiamat.

TRESOR

Rath Modar possède trois parchemins de sorts (porte dimensionnelle, Feuille morte et boule de feu), et il porte un bâton de feu.

Une fouille minutieuse de la pièce permet de découvrir plusieurs lettres adressées à Rath Modar par Severin, le chef suprême du Culte du Dragon. Les lettres de Severin révèlent la profondeur des liens entre les magiciens rouges (du moins ceux

qui sont amis avec Rath Modar) et le culte. Les aventurier trouvent également d'autres lettres de Thay qui révèlent que certains Magiciens Rouges ne sont pas aussi enthousiastes à l'égard des plans du culte. Si les aventuriers remettent ces lettres à Leosin Erlanthar, Ontharr Frume, ou à l'un de leurs autres contacts dans les organisations opposées aux Magiciens Rouges et au Culte du Dragon, ils reçoivent 1000 XP.

Posé sur un pupitre, un livre intitulé Au-delà des portes de fer. Entièrement écrit en infernal, il décrit diverses formes d'invocation de démons, mais le dernier chapitre décrit l'utilisation d'invocations massives et le sacrifice de centaines d'âmes pour faire sortir Tiamat des neuf enfers et la ramener dans le monde. Les détails du rituel montrent clairement qu'il s'agit d'une opération qui nécessite une préparation et des dépenses énormes, mais les formules magiques et les chants ne sont pas donnés dans ce volume. Cependant, ni le livre ni les autres documents présentés ici ne fournissent de calendrier pour le moment où le culte ou les Magiciens Rouges prévoient de tenter l'invocation, et ils ne mentionnent pas non plus la signification du trésor que le culte a amassé. (Rath Modar et Azbarajos peuvent tous deux attester que le trésor est destiné à apaiser Tiamat à son arrivée).

13. SALLE DE STOCKAGE

La porte est sécurisée et verrouillée. Tout personnage possédant des outils de voleur peut tenter un test de Dextérité DD 17 pour la déverrouiller. Rezmir et Blagothkus portent des clés.

D'ÉNORMES CÔTÉS DE BOEUF, DES JARRETS DE JAMBON ENTIERS ET D'ÉNORMES BARILS REMPLISSENT CETTE PIÈCE, TOUT COMME DES CENTAINES DE CAISSES. L'ENDROIT SENT LA TOILE DE JUTE, LE BOIS ET LE SEL.

Cette réserve contient une énorme quantité de nourriture, bien qu'elle soit de qualité moyenne. En dehors de sa réfrigération naturelle, cette pièce n'a rien de remarquable.

14. CHAMBRE D'HOTES

Cette pièce est confortablement meublée pour des habitants de taille humaine.

Une grande section du mur glacé en face de la porte disparaît pendant 1 minute lorsqu'on la touche, exposant cette pièce aux éléments. Au-delà du mur se trouve une plateforme d'atterrissement extérieure.

15. CUISINE

LA SCÈNE EST UN PUR CHAOS : DES DIZAINES DE KOBOLDS HACHENT, MÉLANGENT, TRANSPORTENT DES SACS D'INGRÉDIENTS ET REMUENT DE GRANDS CHAUDRONS. CELA POURRAIT ÊTRE UN LABORATOIRE ALCHIMIQUE OU UNE CUISINE AVEC DES KOBOLDS EN TRAIN DE CUISINER, C'EST UN PEU DIFFICILE D'ÊTRE SÛR.

Vingt kobolds sont ici, préparant de la nourriture pour les autres habitants du château. La cuisine est remplie d'énormes côtes de bœuf, de moutons entiers, de coffres remplis de poissons séchés et de grandes quantités de lard, d'oignons, de haricots, etc.

Un griffon est perché sur une corniche au-dessus de la mêlée. La créature est l'animal de compagnie de Blagothkus, et il s'assure

que les kobolds se comportent bien. Chaque fois qu'un combat éclate, un cri venant d'en haut remet les kobolds dans le droit chemin. Le griffon protège aussi les kobolds s'ils sont attaqués.

TRESOR

Une fouille minutieuse de la cuisine révèle de petits coffres de poivre noir, de cannelle et de noix de muscade. Chacun d'entre eux pèse 1 kg, mais leur contenu vaut 130 po au total.

16. COUR SUPERIEURE

DE HAUTES ET ÉTROITES TOURS ET DES MURS DE GLACE ENTOURENT UNE COUR BALAYÉE PAR LE VENT.

La cour supérieure est le principal lieu d'atterrissage des dragons, des vouvres et des lanceurs de sorts volants lorsque le château est en vol. Pendant la journée, 2d6 ogres s'y entraînent à lancer des javelots. La nuit, la cour est légèrement obscurcie par le brouillard (jusqu'à une hauteur de 30 pieds) et le vampire Sandesyl Morgia y patrouille (voir zone 18).

Les aventuriers qui débarquent ici doivent être prêts à montrer immédiatement une bannière ou un insigne du culte, sinon les ogres ou les vampires de garde sonneront l'alarme et les attaqueront. Les ogres de la zone 20 enquêtent sur toute perturbation sonore dans la cour.

DEVELOPPEMENTS

Si les aventuriers arrivent déguisés ou se frayent un chemin à travers la cour, ils sont emmenés à la rencontre de Blagothkus le géant des nuages (si ils sont capturés par les ogres) ou de Rezmir (si elles sont capturées par le vampire).

17. GRANDE TOUR BLEUE

CETTE TOUR DE GLACE BLEU PÂLE EST DE LA COULEUR DU CIEL UN JOUR D'HIVER. SES QUELQUES FENÊTRES BRILLENT COMME DU VERRE MIROIR OU DU CRISTAL.

La porte de cette tour est équipée d'une serrure en fer, et Blagothkus porte l'unique clé. La serrure peut être crochétée avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 15 réussi. Deux ogres armés de javelots, de pierres et d'une baliste montent la garde au sommet de cette tour. Ils ont de longues cordes qu'ils utilisent pour monter et descendre de l'extérieur de la tour.

L'intérieur de la tour est un cylindre creux de 90 pieds de haut, sans escaliers ni échelles pour atteindre le sommet. Toute créature à l'intérieur de la tour qui prononce le mot de commande "Esclarotta" est instantanément téléportée dans la zone 21.

DEVELOPPEMENTS

Si les deux ogres qui montent la garde au sommet de cette tour commencent à tirer la baliste ou à lâcher des rochers, ils attirent assez rapidement l'attention des gardes ogres, des cultistes et des autres personnes présentes dans l'enceinte principale du château et dans la cour. L'alarme est donnée dès qu'un ogre crie.

18. TOUR EN RUINE

CETTE ANCIENNE TOUR SEMBLE TOMBER EN RUINE. LES FENÊTRES ONT ÉTÉ SCELLÉES AVEC DE LA GLACE, ET DES FISSURES SE SONT FORMÉES DANS LES MURS ET SUR LE TOIT. UN BALCON DE GLACE SCULPTÉE S'ÉTEND SUR UN CÔTÉ DE LA TOUR, 75 PIEDS AU-DESSUS DE LA BASE DE LA TOUR.

Cette tour fait presque 100 pieds de haut, mais elle est en mauvais état. Il y a deux entrées : une porte à la base de la tour qui ne peut pas être ouverte (voir ci-dessous), et une porte fonctionnelle reliée à un balcon de glace en ruine situé à 75 pieds au-dessus de la base de la tour.



SANDESYL
MORGIA

La tour abrite la **vampire** Sandesyl Morgia, une elfe de lune qui a rejoint le Culte du Dragon bien avant de devenir morte-vivante. Elle fait partie de la vieille garde et était là bien avant que Severin ne prenne le pouvoir. Lorsqu'elle en a l'occasion, elle parle de son service sous les ordres de Sammaster et du fait qu'elle a tué des dragons pour les élever en tant que dracoliches, ce qu'elle considère toujours comme "la vraie voie". Elle déteste les nouveaux dirigeants du culte, mais elle est forcée par les circonstances à travailler avec eux.

Sandesyl n'est active que la nuit et rôde dans les cours supérieures et inférieures pendant les heures nocturnes, en gardant un œil attentif sur les gardes ogres isolés ou d'autres personnes qui pourraient constituer un repas. Lorsqu'elle est confrontée à plus d'ennemis qu'elle ne peut en gérer, elle appelle deux **vampiriens** (consorts des elfes de la lune) en renfort. Ces vampiriens se cachent à l'étage supérieur de la tour.

La tour a grand besoin de réparations. La glace craquelée et émiettée offre de nombreuses prises, ce qui permet d'escalader les murs de la tour en réussissant un test de Force (athlétisme) DD 10.

La tour comptait autrefois quatre niveaux avec des plafonds de 20 pieds de haut ; cependant, les planchers et les plafonds de tous les niveaux, à l'exception du plus haut, ont été détruits, tout comme l'escalier qui s'enroulait à l'intérieur de la tour et reliait ses différents niveaux. Le rez-de-chaussée est maintenant rempli de débris glacés sur une hauteur de 20 pieds, et ces débris empêchent l'ouverture de la porte du rez-de-chaussée.

BALCON

La meilleure façon d'entrer dans la tour est de passer par le balcon. Cependant, il a été affaibli et se brise si l'on y place plus de 68 kg. La porte menant du balcon est déverrouillée et s'ouvre sur le niveau supérieur qui sert de crypte à Sandesyl. Il n'y a pas de fenêtres à ce niveau.

CRYPTES DE SANDESYL

Le cercueil de Sandesyl repose au milieu du niveau supérieur de la tour, gardé jour et nuit par ses deux compagnons. Le cercueil contient de la poussière, mais pas de trésor. Un escalier de glace longe un mur, descendant de quelques pieds avant de se terminer soudainement, à 50 pieds au-dessus des détritus glacés qui remplissent le niveau inférieur de la tour.

19. TOUR DE CONTROLE

Blagothkus a sécurisé la porte de cette tour avec un verrou arcanique. Elle peut être ouverte normalement par un géant ou par un sort de déblocage. Pour tous les autres, il est pratiquement impossible de l'enfoncer, car un test de Force DD 70 est nécessaire.

UN ESCALIER DE GLACE MÈNE DU REZ-DE-CHAUSSÉE DE LA TOUR À UNE CHAMBRE PLUS ÉLEVÉE, DONT LES MURS ET LE PLAFOND BRILLENT ET SCINTILLEN : LES BIJOUX SONT PARTOUT DANS LA PIÈCE. VOUS VOYEZ DES PIERRES DE LUNE BRILLANTES, DES ÉMERAUDES DE LA TAILLE D'UN POUCE, DES BAGUETTES DE MITHRAL ARGENTÉES ET BRILLANTES, ET D'ÉTRANGES SPHÈRES RECOUVERTES DE TURQUOISE ET D'OR, AINSI QUE DES DIZAINES DE LEVIERS DE CUIVRE ET DE SPHÈRES D'OR ENCASTRÉS DANS LES MURS. AU BOUT D'UN MOMENT, LES MURS EUX-MÊMES SEMBLENTE DISPARAÎTRE, OFFRANT UNE VUE AÉRIENNE PARFAITE DANS TOUTES LES DIRECTIONS, COMME S'IL N'Y AVAIT PAS DE CHÂTEAU NI DE NUAGES AUTOUR. PLUS D'UNE DOUZAINES DE RUNES BLANCHES BRILLANTES APPARAISSENT ET DÉRIVENT DANS LA PIÈCE COMME DES FLOCONS DE NEIGE.

C'est la salle de contrôle du château. Lorsque personne n'est présent, le château est sous le contrôle de l'esprit d'Esclarotta, qui est lié à la forteresse par une puissante magie qui ne peut être dissipée. Le fait de toucher l'une des runes lumineuses donne un ordre spécifique à l'esprit d'Esclarotta. Un aventurier qui comprend le nain ou le géant peut interpréter les runes de commande.

RUNES DE COMMANDEMENT

Il y a dix-huit runes de commandement.

Alarme. Un bruit semblable à celui d'un vent hurlant alerte toutes les créatures non sourdes du château.

Tout est clair. Un bruit ressemblant à un fort chuchotement signale la fin au danger.

Ancrage. Le château tient sa position sur le sol ou dans l'air. Le château reste immobile malgré les vents, les tempêtes, etc.

Le calme. Les nuages orageux autour du château s'apaisent pendant 1 minute. Pendant ce temps, la rune de tempête ne peut pas être réactivée.

Larguer les Amarres. Le château n'est plus ancré. Dérive. Le château dérive au gré du vent, sans que personne ne le contrôle.

Retour à la maison. Le château retourne à son lieu d'origine, dans l'Épine du Monde (une chaîne de montagnes froides au nord).

Nord, Sud, Est et Ouest. Le château se déplace dans la direction cardinale indiquée. Si vous touchez deux runes simultanément, le château peut se déplacer dans d'autres directions ; par exemple, si vous touchez les runes nord et est en même temps, le château se déplace vers le nord-est.

Ascension. Le château s'élève à une vitesse de 10 pieds par round.

Descente. Le château descend à une vitesse de 10 pieds par round. S'il entre en contact avec le sol, il atterrit.

Rotation. Le château tourne doucement dans le sens des aiguilles d'une montre ,une rotation complète en 1 minute.

Tempête. Les nuages autour du château s'assombrissent et se transforment en nuages d'orage grondants en 1 minute.

Jusque-là, la rune de calme ne peut pas être activée. Une fois que les nuages d'orage se sont complètement formés, la créature qui a activé la rune de tempête peut utiliser son action tout en se tenant dans la salle de contrôle pour cibler une créature ou un objet non surveillé qu'elle peut voir avec un éclair. L'éclair a une portée de 1 000 pieds. Une créature visée par l'éclair doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou subir 22 (4d10) dégâts de foudre. Un objet non surveillé visé par l'éclair subi simplement les dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Dévoiler. Le nuage brumeux qui engloutit le château se dissipe. Les zones légèrement obscurcies deviennent claires en 1 round, et les zones fortement obscurcies deviennent légèrement obscurcies pendant 1 minute, puis deviennent claires.

Voile. Des nuages brumeux se matérialisent autour du château. Au bout d'une minute, toutes les créatures et tous les objets situés à l'extérieur dans un rayon de 100 pieds du château sont fortement obscurcis, et toutes les créatures et tous les objets situés à l'intérieur sont légèrement obscurcis.

Rotation Inverse. Le château tourne doucement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, effectuant une rotation complète en une minute.

ESCLAROTTA

Bien que n'importe qui puisse déclencher des runes de commande, l'esprit du géant des nuages Esclarotta contrôle en fait le château et peut "verrouiller" les aventuriers qui utilisent mal les runes de commande, les rendant ainsi incapables de déclencher les runes.

Tout aventurier qui réussit un test d'Intelligence (Arcane) DC 15 perçoit une intelligence à l'œuvre, et on peut tenter de communiquer avec l'esprit d'Esclarotta en l'appelant simplement à l'intérieur de la tour. C'est une âme bienveillante, troublée par les cultistes, les dragons, les vouvires et les kobolds qui infestent son beau château, et elle se languit d'informations sur ce que fait son mari. Les demandes qui lui sont adressées réussissent à un test de Charisme (Persuasion) de DD 14. L'aventurier a l'avantage sur ce test s'il parle le Géant. Si quelqu'un tente de démolir la chambre de pilotage, Esclarotta déclenche la rune d'alarme. **Blagothkus** (voir l'annexe D pour les statistiques) arrive 3 rounds plus tard avec deux **ogres** (ses intendants) derrière lui, son esprit remplace celui d'Esclarotta, et il fait s'écraser le château pour l'empêcher de tomber aux mains de l'ennemi (voir "Développements").

TRESOR

Si les aventuriers insistent pour arracher les précieux éléments de contrôle, ils peuvent arracher des poignées d'émeraudes, de turquoises, de pierres de lune, un énorme morceau de jade, des morceaux d'ambre et de grandes pièces de mithral, d'une valeur totale de 10 000 po. Cela détruit la capacité du château à se déplacer sous l'effet de la force, à générer des effets météorologiques, etc. Le château dérive sur des vents puissants qui l'emportent vers le nord, où il finit par s'écraser sur le glacier Miklos dans les montagnes de l'Épine du Monde. La réparation du mécanisme de contrôle nécessite une longue période de travail extrêmement difficile et coûteuse, bien qu'un sort de souhaits puisse l'accomplir.

DEVELOPPEMENTS

Le château peut s'affondrer, en fonction des actions des personnages et des différents PNJ.

Ecrasé par Blagothkus. Si le géant des nuages est tué, l'esprit de sa femme dans la chambre de direction est remplacé par son esprit. Enragé, il venge sa mort en déplaçant le château vers le nord, puis en lui ordonnant de s'écraser dans l'Épine du monde, près du glacier Miklos. De plus amples détails sur ce crash et ses conséquences sont fournis dans The Rise of Tiamat.

Si le dragon est tué et que les cultistes sont en déroute, Rath Modar rassemble les forces restantes alliées au culte et tue

Blagothkus, sachant pertinemment que la mort du géant des nuages provoquera l'effondrement du château (voir ci-dessus). Rath Modar utilise ensuite son sort de vol pour s'échapper.

Les aventuriers s'emparent du château. Si les aventuriers se lient d'amitié avec Blagothkus et chassent les cultistes et le dragon, ils peuvent le faire voler n'importe où, bien qu'ils attireront certainement l'attention hostile de tout dragon. S'ils sont toujours à bord du château, Rath Modar et le vampire font tout leur possible pour les contrecarrer.

S'il reste maître du château, Blagothkus décide de rendre visite aux géants. Il envoie le château de Skyreach au nord, près de l'épine dorsale du monde.

20. BARRAQUEMENTS DES OGRES

Lisez le texte suivant si les aventuriers surprennent les occupants de cette chambre :

CETTE CHAMBRE NON MEUBLÉE CONTIENT UNE HORDE D'OGRES QUI DORMENT SUR DES TAS DE FOURRURE.

À moins qu'ils ne soient attirés ailleurs par une alarme ou une autre perturbation, douze **ogres** dorment sur les fourrures entassées autour de cette structure sans particularité.

TRESOR

Si les personnages passent 30 minutes à fouiller la baraque, ils trouvent 800 po et 300 po. Si un membre du groupe réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, il trouve un seul saphir bleu pâle d'une valeur de 500 po coincé dans une crevasse.

DEVELOPPEMENTS

Si des ogres sont faits prisonniers, charmés, ou parlent facilement, les personnages apprennent relativement peu de choses. Ils servent le géant des nuages Blagothkus (dont la femme a été tuée il y a quelques années), ils savent que le géant des nuages a plusieurs invités, dont "le magicien en robe rouge" (Rath Modar), "la dame dragon" (Rezmir), et "un grand dragon blanc qui vit dans les grottes" (Glazhael). Pour obtenir plus que le résumé de base, il faut faire un test de Charisme (Persuasion) DD 19 pour chacun des trois éléments supplémentaires suivants :

- Un vampire surveille le château de Skyreach la nuit. Il se nourrit parfois des ogres, au grand dam de ces derniers.
- Le culte utilise le château pour se rendre sur des sites importants sans routes ni portails. Les ogres ne savent pas vraiment où ils sont à part "les forêts vertes" et "cette étendue de marécages" et "les vieilles montagnes".
- Les brumes et la navigation du château sont toutes contrôlées par la magie du géant des nuages. Sans lui, le château ne volera pas.

Le dernier point est faux, mais c'est ce que Blagothkus a dit à ses ogres, et ils le croient.

21. TOMBEAU D'ESCLAROTTA

Cette crypte glacée n'a pas de moyen évident d'entrée ou de sortie. Cependant, une créature peut se téléporter dans cette chambre enterrée via la zone 17.

VOUS APPARISSEZ DANS UNE CRYPTE OVALE TAILLÉE DANS DE LA GLACE GLACIAIRE SOLIDE, SANS AUCUN PASSAGE VERS L'EXTÉRIEUR. LE PLAFOND DE 30 PIEDS DE HAUT EST TAPISSÉ DE STALACTITES, ET DES MORCEAUX DE GLACE BRISÉE ENTOURENT UN ÉNORME SARCOPHAGE DE MARBRE BLANC SITUÉ AU MILIEU DU SOL. LE COUVERCLE DU SARCOPHAGE EST SCULPTÉ À L'IMAGE D'UNE FEMME GÉANTE AUX LONGS CHEVEUX FLOTTANTS.

Le sarcophage fait 20 pieds de long, 10 pieds de large, et 10 pieds de haut. Des runes naines gravées dans sa base épellent le nom ESCLAROTTA. Le couvercle du sarcophage nécessite un test de Force DD 30 pour l'écarter, et les ossements de la défunte épouse géante des nuages de Blagothkus y sont contenues. Il n'y a pas de trésor enterré avec elle.

Une créature dans cette tombe qui prononce le nom "Blagothkus" est instantanément téléportée au rez-de-chaussée de la zone 17.

22 . TOUR DES GEANTS DES NUAGES

Cette tour de 70 pieds de haut a un toit à parapet, deux portes non verrouillées au niveau du sol, et aucune fenêtre. L'intérieur de la tour est divisé en deux niveaux, chacun avec un plafond de 30 pieds de haut. Un escalier en glace ciselée longe le mur intérieur. À moins que les aventuriers ne prennent des mesures pour dissimuler leur approche, les ogres sur le toit les repèrent.

TOIT DE LA TOUR

Trois **ogres** gardent le toit de la tour, qui est équipé d'une baliste. Voir la zone 6B pour plus de détails.

REZ-DE-CHAUSSEE

Un carillon fixé à l'intérieur de chaque porte sonne lorsque la porte est ouverte, alertant ainsi les habitants de la tour.

Un escalier longe le mur intérieur de cette pièce, menant à un étage avec une porte. La pièce elle-même contient un solide mobilier en bois sculpté aux proportions gigantesques, dont une table entourée de quatre chaises. Les murs sont sculptés de peintures murales de glace représentant une armée de géants des collines, du gel, du feu, de la pierre et des nuages.

Quatre **ogres** gardent le niveau inférieur. Ils portent de jolis casques à plumes pour signifier qu'ils sont membres de la "garde d'honneur" de Blagothkus. Cette simple récompense permet aux ogres de rester vigilants et loyaux, car ils savent que le géant peut donner leurs casques à quelqu'un d'autre à tout moment.

ETAGE SUPERIEUR

Si les ogres au-dessus ou au-dessous de lui sonnent l'alarme, Blagothkus ne sera pas surpris.

LES MURS DE CETTE PIÈCE SONT SCULPTÉS DE PEINTURES MURALES GLACÉES REPRÉSENTANT DES GÉANTS DES NUAGES CHEVAUCHANT DES OISEAUX GÉANTS. UN ÉNORME LIT AVEC UNE TÊTE DE LIT EN GLACE SCULPTÉE POUR RESSEMBLER À DES NUAGES DOMINE LA PIÈCE. DES FOURRURES D'OURS SONT ENTASSÉES SUR LE LIT, ET DEUX GRANDS COFFRES EN BOIS REPOSENT AU PIED DU LIT.

UN GÉANT À LA PEAU BLEUE EST ASSIS SUR LE SOL, LES JAMBES CROISÉES, TANDIS QUE DEUX OGRES PEIGNENT SES CHEVEUX BLANCS COMME LA NEIGE. L'IMPOSANTE ÉTOILE POLAIRE DU GÉANT EST APPUYÉE CONTRE LE LIT, À PORTÉE DE MAIN.

Blagothkus (voir l'annexe D pour les statistiques) et les deux **ogres** (ses intendants) ne sont pas les seuls habitants de cette pièce. Comme action bonus à son tour, Blagothkus peut invoquer un **élémentaire d'air** qui a été magiquement lié à la pièce. L'élémentaire suit les ordres du géant mais ne peut pas quitter la pièce. Il y reste jusqu'à ce que son maître le renvoie.

Les intendants ogres sont de piètres interlocuteurs, mais Blagothkus s'en sert comme d'une caisse de résonance, exprimant ses craintes que le Culte du Dragon ne tente de prendre le contrôle du château. Les ogres n'offrent aucun conseil. Des aventuriers astucieux peuvent semer la discorde en exploitant les peurs du géant (voir "Négocier avec le géant des nuages" au début du chapitre). Une alarme ou l'apparition soudaine des aventuriers le fait sursauter, et il sort son arme. Si les aventuriers se font passer pour des cultistes, Blagothkus est furieux de leur intrusion mais n'attaque pas à moins qu'ils ne le provoquent davantage. Les ogres défendent leur maître jusqu'à la mort.

TRESOR

Les coffres sont déverrouillés et chargés de pièces d'argent et d'or (12 000 po au total). L'un des coffres contient également un sac de voyage, quatre lingots d'or massif (d'une valeur de 1 000 po chacun) et quarante lingots d'argent massif (d'une valeur de 100 po chacun). Chaque lingot pèse environ 2 kg.

DEVELOPPEMENTS

Si les aventuriers se rendent à Blagothkus, il leur demande leurs noms, leurs allégeances et leurs projets. Si les aventuriers se présentent comme des ennemis du culte, le géant dit : "Je peux m'occuper d'eux. Mais juste au cas où, vous devriez savoir qu'ils sont tout à fait sérieux à l'idée de faire à nouveau des dragons une puissance le long de la côte. Vous imaginez ? Le culot." S'ils font basculer le géant de leur côté, il s'enferme dans la zone 19 et guide le château vers le nord pendant que les personnages s'occupent des cultistes et du dragon blanc. La destination finale de Blagothkus est décrite dans *The Rise of Tiamat*.

Si quelqu'un tente de lui arracher le château, Blagothkus se rend à la tour de contrôle et tente de faire s'écraser le château dans l'Épine du Monde ; voir la zone 19 pour plus de détails. Si Blagothkus est tué, son esprit prend le contrôle du château, avec le même résultat final.

23. CHAMBRES D'HOTES GEANTES

Ces chambres sont réservées aux clients de taille géante et disposent d'un mobilier de taille appropriée.

Dans chaque pièce, une grande section du mur extérieur disparaît pendant une minute lorsqu'on la touche, révélant une plateforme d'atterrissement glacée. Il y a longtemps, les géants utilisaient ces plateformes pour faire atterrir leurs Rocs (montures volante).

24. BARAQUEMENTS DES DOMESTIQUES

Vingt **kobolds** essaient de dormir ici sur des dizaines de petits tas de literie, de fourrure et de vêtements. Ils sont épousés et ignorent les aventuriers à moins qu'ils ne soient en grand danger. Ils n'ont pas de trésor.

Les aventuriers qui interrogent les serviteurs kobolds peuvent faire un test de Charisme (Persuasion) DD 12. Si les aventuriers sont habillés en cultistes et sont assez convaincants, aucun test n'est nécessaire. Chaque réussite fait apparaître l'un des éléments



BLAGOTHKUS

d'information suivants. Le premier échec d'un aventurier signifie que les kobolds s'unissent dans leur terreur des cultistes et deviennent complètement silencieux. S'ils sont interrogés davantage, ils se mettent à crier à l'aide et à réclamer la pitié : ils sont complètement inutiles.

- Un vampire elfe vit dans la tour en ruine (zone 18).
- Blagothkus parle encore à sa défunte épouse, et son esprit est le pilote et le protecteur du château. Si le géant meurt, toute la magie du château sera annulée.
- Les humains du culte du dragon ne comprennent pas vraiment les dragons comme les kobolds. Les dragons sont de belles créatures, mais grincheuses. Ils disent que le trésor ici est pour la reine de tous les dragons, pour l'empêcher d'être grincheuse.
- Un magicien à la robe rouge travaille avec les cultistes, et sa chambre (zone 12) est interdite à tous les kobolds.
- Le dragon blanc chasseur de nuages aime la viande congelée. Jetez-la dans la grotte (zone 25) et courrez !

25. CAVERNE PRINCIPALE

Le "noyau" glacé du château est creusé de tunnels qui percent la surface en de multiples points. Le dragon blanc, Glazhael le chasseur de nuages, entre et sort par un large passage en forme d'entonnoir qui se rétrécit à mesure qu'il se rapproche de la caverne principale, où le Culte du Dragon stocke son trésor.

Si les aventuriers explorent les tunnels, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

LES MURS DE GLACE BLEUE SONT PARTIELLEMENT TRANSPARENTS, RÉVÉLANT DIVERS OBJETS INCRUSTÉS DANS LA GLACE TOUT AUTOUR, NOTAMMENT DES PIÈCES DE MONNAIE, DES CASQUES, DU BÉTAIL, UNE POIGNÉE DE KOBOLDS ET UN OGRE OU DEUX. LE GEL RECOUVRE LE SOL DU TUNNEL ET CRAQUE SOUS LES PIEDS.

Quand les aventuriers atteignent la caverne principale, lisez :

Tous les tunnels semblent mener au noyau central, une caverne de glace étincelante aux parois déchiquetées et aux stalactites de la taille d'un glacier. Cette grande caverne est divisée en deux niveaux : un niveau supérieur en forme d'œuf avec une corniche qui surplombe un niveau inférieur de 30 pieds, où un énorme tas de trésors repose sous une couche de glace. Un énorme dragon blanc est accroché au plafond au-dessus du trésor, les ailes repliées sur les côtés et les griffes agrippées à la glace.

Glazhael est un **dragon blanc adulte** qui fait sa part pour assurer l'ascension de Tiamat, espérant que la reine des dragons maléfiques le récompensera par un pouvoir inouï. Il est cependant un peu timide, considérant les visiteurs comme des serviteurs (qui lui apportent de la nourriture) ou des ennemis (qui ne lui apportent pas de nourriture). Le plus souvent, Glazhael est fier de garder ce trésor pour Tiamat, sa reine la plus glorieuse et la plus parfaite. Il parle rarement à d'autres cultistes que Talis et se méfie de Rezmir et des autres.

Si les aventuriers parlent avec Glazhael, il leur répond par un discours pompeux sur la supériorité des dragons sur les humains, les nains, etc.

Si les aventuriers le flattent à un degré ridicule, il écoute tout ce qui ressemble à de la flatterie, de l'obéissance servile et utile, mais n'offre rien en retour. Il épargne généreusement la vie de ceux qui lui offrent un tribut sous forme de pion trésor ou de nourriture. Ceux qui le défient deviennent les cibles de son souffle meurtrier.

Lorsqu'il combat, Glazhael s'accroche au plafond chaque fois que c'est possible, en utilisant son souffle et sa Présence terrifiante pour commencer. Si cela n'effraie pas les aventuriers, il attaque au corps à corps jusqu'à ce que son souffle soit rechargeé. S'il n'a plus que 40 points de vie, il s'enfuit. Il peut naviguer même dans les tunnels étroits en repliant ses ailes. Une fois dehors, il alerte le reste du château en criant "Ils veulent le trésor !" en draconien.

Les aventuriers astucieux peuvent attirer le dragon dans un tunnel étroit où il est incapable de manœuvrer efficacement. Dans de telles circonstances, le dragon a un désavantage sur ses attaques de mêlée.

TRESOR

Quand les aventuriers enquêtent sur le magot, lisez :

LE SOL DE LA CAVERNE EST TAPISSÉ D'OR, D'ARGENT, DE CUIVRE ET DE BIJOUX, TOUS SCELLÉS SOUS UNE COUCHE DE GLACE. DES DIZAINES DE CRÂNES ET D'OSSEMENTS HUMAINS ANCIENS SONT ÉGALEMENT GELES DANS LA GLACE.

Le trésor est gelé dans la glace, et il faut soit plusieurs sorts de feu, soit une longue attente avec des feux de joie pour faire fondre la glace. Le trésor comprend 500 000 pc, 100 000 pa et 5 000 po, un coffre gelé contenant 800 pp et 21 petits saphirs bleus valant 300 po chacun, une potion gelée de forme gazeuse, une épée longue +1, un arc long +1, une armure de cuir +1 et des bracelets de défense.

DEVELOPPEMENTS

Si le dragon est tué, les cultistes sont enragés et cherchent à se venger immédiatement. Les principaux acteurs du culte du château de Skyreach appelleront les ogres, réveilleront le vampire et demanderont aux Magiciens Rouges de trouver les intrus. Si les aventuriers sont toujours là après la mort du dragon, tout le château est en alerte jusqu'à ce qu'ils soient trouvés et tués.

CONCLUSION DE L'AVENTURE

La chute ou la capture du château de Skyreach marque la fin de Hoard of the Dragon Queen. Si vous utilisez la règle d'expérience des étapes, les personnages atteignent le niveau 8 pour avoir terminé l'aventure. En découvrant les plans de la secte et en détournant un énorme trésor, les aventuriers ont ralenti et compromis les chances de succès du culte. Ils peuvent également avoir tué ou capturé des chefs importants du Culte du Dragon. Mais il y a encore beaucoup plus à faire. Le culte poursuit son plan pour libérer sa reine à cinq têtes dans les Neuf Enfers, et la simple perte de richesse n'arrêtera pas les vrais fanatiques.

The Rise of Tiamat s'étend sur l'effort final pour détruire le Culte du Dragon, et cela demande de nouveaux pouvoirs et un nouveau courage. Les choses deviennent beaucoup plus dangereuses pour les aventuriers qui cherchent de l'aide dans des endroits étranges, de la Sea Of Moving Ice aux profondeurs des collines du Serpent. Ils pourraient trouver une arme formidable parmi les géants ou découvrir un allié inattendu au sein même du culte.

Si les aventuriers n'insistent pas, la reine des dragons pourrait bien établir son règne personnel sur les terres des créatures inférieures. Les enjeux sont élevés lorsque les portes des neuf enfers s'ouvrent et que le malheur écailleux sort de sa tanière, plein de feu et de crocs.

Le conflit atteint son apogée au Puits des Dragons, où les personnages et leurs alliés durement gagnés affrontent Tiamat et ses plus grands sbires dans un combat à mort !

TYRANNY OF DRAGONS™

THE RISE OF TIAMAT™



BY STEVE WINTER AND ALEXANDER WINTER



CHAPITRE 9 : CONSEIL DE WATERDEEP

T

HE RISE OF TiAMAT DÉBUTE IMMÉDIATEMENT après la conclusion de Hoard of the Dragon Queen, on suppose que les personnages sont retournés à Waterdeep à la suite de cette aventure. Pendant leur séjour dans la ville, les aventuriers sont convoqués à la première réunion du Conseil de Waterdeep.

Lors de ce rassemblement, ils entendent le son de l'ancien Draakhorn qui annonce la prochaine étape des complots du Culte du Dragon. (Voir le chapitre 17 pour plus d'informations sur le Draakhorn, mais veillez à ne pas divulguer ces informations avant que les aventuriers n'aient joué le "Chapitre 10 : La mer de glace mouvante").

COMMENCER L'AVENTURE

The Rise of Tiamat commence à Waterdeep. Si vous avez joué à Hoard of the Dragon Queen, il se peut que les aventuriers soient déjà retournés à la Cité des splendeurs après l'effondrement du château de Skyreach à la fin de la première aventure. Si vous n'avez pas joué à Hoard of the Dragon Queen, si le château de Skyreach n'a pas été détruit, ou si les aventuriers sont allés ailleurs qu'à Waterdeep par la suite, vous devez ramener le groupe à Waterdeep pour le début de cette aventure.

Il est assez facile de dire simplement aux joueurs que leurs aventuriers sont de retour à Waterdeep.

Cependant, si vous pensez que votre groupe ne sera pas satisfait, vous pouvez éviter de jouer un long voyage par voie terrestre en utilisant le scénario suivant.

Où que se trouvent les aventuriers au début de cette session, un corbeau s'enfle vers eux. L'oiseau fait partie d'un relais de messagers animaux envoyé par les alliés de Leosin Erlanthar dans l'Enclave d'Émeraude.

LE CORBEAU SE POSE À UNE DOUZAINE DE PAS DE VOUS, PUIS S'APPROCHE HARDIMENT, UN PAQUET PLAT ENVELOPPÉ DE TOILE CIRÉE ATTACHÉ À SON VENTRE. IL VOUS REGARDE ÉNIGMATIQUEMENT PENDANT QUELQUES INSTANTS, PUIS PARLE D'UNE VOIX FAMILIÈRE. "LEOSIN ERLANTHAR VOUS ENVOIE SES PLUS SINCÈRES FÉLICITATIONS ! VEUILLEZ UTILISER LE CADEAU QUE CET OISEAU APporte POUR ME RENCONTRER À WATERDEEP DÈS QUE POSSIBLE."

L'oiseau attend patiemment que le paquet de cuir soit retiré de son harnais. Le paquet contient un parchemin de téléportation soigneusement plié et la séquence de signes d'un cercle de téléportation permanent à Waterdeep. Le cercle peut se trouver dans un temple, un bâtiment gouvernemental ou tout autre site de votre choix. Si le groupe comprend plus de six aventuriers, le paquet contient deux parchemins. Si aucun des aventuriers ne peut utiliser un parchemin de téléportation, ils devront chercher un PNJ qui le peut. Ne rendez pas la tâche trop difficile.

DE RETOUR À WATERDEEP

Les factions les plus puissantes de la Sword Coast reconnaissent toutes l'importance du retour possible de Tiamat, et elles sont prêtes à coopérer les unes avec les autres pour l'empêcher. La confiance n'est pas facile à établir pour ces groupes dispersés. Mais même pour les ordres et les organisations qui ont été en conflit dans le passé, l'"ennemi de mon ennemi" est facilement compris.

Pour coordonner leurs efforts contre le Culte du Dragon, les factions ont envoyé d'importants délégués à des réunions secrètes à Waterdeep. Si les aventuriers ont joué à Hoard of the Dragon Queen, ils en savent maintenant autant que quiconque sur les activités du culte, et leurs actes héroïques ont été portés à l'attention des puissants dirigeants et leur ont valu une place à la table du conseil. Si vous n'avez pas joué à Hoard of the Dragon Queen, un groupe distinct de héros a pris d'assaut le château de Skyreach et a courageusement donné sa vie pour écraser la forteresse. Les aventuriers sont ensuite invités au conseil simplement en raison de leur réputation d'aventuriers puissants, et parce que le conseil s'attend à avoir besoin de leurs services.

QUATRE CONSEILS

Lorsque les personnages arrivent à Waterdeep, ils sont accueillis par l'agent Harper, Leosin Erlanthar. Le moine explique le but du conseil et dit aux aventuriers qu'ils doivent assister à la première réunion - à la fois pour que le conseil puisse les remercier pour leurs grandes actions et pour conseiller le conseil sur le Culte du Dragon. Quatre réunions du conseil ont lieu à des moments critiques de la crise, jusqu'au dernier chapitre de l'aventure au Puits des Dragons.

Lors de la **première séance** du conseil, toute la Sword Coast prend conscience de l'avancée des complots du Culte du Dragon lorsque le Draakhorn résonne. Dans la foulée, les personnages reçoivent des pistes pour le chapitre 10 ou pour Varram aux chapitres 11 et 12.

Une **deuxième séance** du conseil est convoquée pour faire face à l'activité de plus en plus agressive des dragons. On demande aux personnages d'enquêter sur une série de raids dévastateurs dans la Misty Forest, menant à Neronvain dans - "Chapitres 11 et 12 : La mort des chuchoteur de dragon". Les aventuriers sont également approchés par un représentant qui souhaite amener le groupe à une réunion secrète avec les dragons métalliques, ce qui mène au chapitre 14.

Une **troisième séance** du conseil est convoquée pour évaluer les gains réalisés par les factions alliées contre le Culte du Dragon. Le groupe est appelé à suivre deux pistes qui pourraient lui donner encore plus d'avantages sur le culte - un cultiste renégat offrant de remettre l'un des masques de dragon, au chapitre 15, et une tentative de réduire le pouvoir des magiciens rouges en exil, au chapitre 16.

Lors de la **quatrième séance** du Conseil de Waterdeep, les aventuriers apprennent que les complots du Culte du Dragon et des Magiciens Rouges sont sur le point de se réaliser. Les forces des différentes factions doivent se rassembler pour préparer l'assaut sur le Puits des Dragons.

Lors de chaque nouveau conseil, les différentes factions évaluent les actions et les réalisations du groupe, en les comparant à leurs propres objectifs. Les aventuriers qui font avancer les objectifs d'une faction verront cette faction prête à engager plus de ressources dans la lutte contre le culte. Cependant, gagner l'allégeance d'une faction peut conduire à la méfiance des autres.

Les aventuriers doivent trouver un juste équilibre dans leur appel - et leur apaisement - aux délégués afin de rassembler la force la plus puissante possible pour affronter Tiamat.

Bien que ce ne soit pas idéal pour tous les participants, le Palais des Seigneurs à Waterdeep est le lieu désigné pour les réunions du conseil. La faction de l'Alliance des Seigneurs envoie le plus de délégués, et ces délégués préfèrent un lieu de rassemblement civilisé.

RASSEMBLER DES ALLIES

Bien que chaque faction fournisse des troupes et des ressources pour l'affrontement final avec les forces de Tiamat, l'étendue de leur soutien - et l'effet de ce soutien - dépend du respect que les aventuriers obtiennent de chaque groupe pour leurs actions. Avant de s'engager irrévocablement dans le combat, une faction doit être convaincue que le culte représente un danger dépassant toutes les autres préoccupations - et que les aventuriers sont les héros adéquats pour mener ce combat. De plus, ce qui est digne de respect dans une faction peut perdre le respect d'une autre.

Au fur et à mesure que les aventuriers terminent les chapitres de l'aventure, vous suivez comment ils gagnent ou perdent le respect de chaque faction sur la carte de score du conseil (voir annexe B). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section "Notation des séances" ci-dessous.

LES PRINCIPAUX DÉLEGUÉS

La plupart des factions ont envoyé une délégation au Conseil de Waterdeep, composée de plusieurs personnes importantes et de leurs assistants. En général, seuls les chefs de chaque délégation sont présents lors des réunions du conseil auxquelles assistent les aventuriers. Cependant, quelle que soit la réaction des délégués individuels aux actes des aventuriers, ils tiennent également compte des paroles de leurs collègues conseillers non présents aux réunions du conseil. Les actes de bravoure et d'héroïsme que les chefs individuels peuvent approuver peuvent être désapprouvés par la faction dans son ensemble si ces actes ne correspondent pas à l'ordre du jour de la faction.

SEANCES DU CONSEIL

Le format des quatre réunions du conseil tel que décrit ci-dessous suit le déroulement de l'aventure tel qu'exposé dans la section "Aperçu de la campagne". Si les événements se déroulent différemment dans votre campagne, adaptez les réunions et leurs événements en conséquence. Pour chaque réunion du conseil, une brève justification des différentes attitudes des factions est fournie. De plus amples informations sur les factions et leurs délégués sont fournies dans la section "Alliés" de l'introduction du livre.

Chaque séance du conseil traite de la mise en place des chapitres destinés à être joués à la suite de cette séance, et du suivi des chapitres précédents dont le dénouement est résolu dans cette séance. Dans tous les cas, consultez ces chapitres spécifiques pour plus de détails.

Deux événements préliminaires permettent de mettre en place la première séance du conseil : la nouvelle de l'assassinat d'Arthagast Ulbrinter, l'un des Seigneurs masqués de Waterdeep, et la résonance du Draakhorn.

MORT D'UN SEIGNEUR MASQUE

Bien que les dirigeants du Culte du Dragon n'aient pas pu s'en rendre compte, l'un des événements clés dans la lutte pour contrecarrer les plans de Severin a été l'assassinat par le culte d'Arthagast Ulbrinter, un Seigneur Masqué de Waterdeep et mari de Remi Haventree des Ménestrels. La nouvelle du récent meurtre d'Arthagast s'est répandue à travers la Sword Coast, et a renforcé l'opposition au culte à Waterdeep.

Dans son chagrin, Remi Haventree a juré de détruire le culte et la menace qu'il représente pour la Sword Coast. Elle a contribué à rassembler les factions pour ce Conseil de Waterdeep, créant ainsi un potentiel d'alliances que les aventuriers doivent maintenant compléter.

LE SON DU DRAKHORN

Peu après l'effondrement ou la capture du château de Skyreach, des agents du Culte du Dragon ont fait sonner le Draakhorn au lointain Puits des Dragons. Ancienne relique magique, le Draakhorn est utilisé par le culte pour invoquer des dragons chromatiques pour leur sombre cause.

Lorsque les aventuriers arrivent à Waterdeep, lisez ou paraphrasez ce qui suit.

UN CHANGEMENT Soudain du vent entraîne un étrange sentiment de malaise. Cette sensation s'apparente à la chute de la pression atmosphérique avant l'approche d'une tempête meurrière, ou aux faibles secousses ressenties lors d'un glissement de terrain ou d'un tremblement de terre au loin. Vous n'êtes pas les seuls à l'avoir remarqué. La ville qui vous entoure devient soudainement anormalement silencieuse. Les chiens n'aboient plus, les oiseaux ne crient plus. Même les vendeurs de rue se sont tus.

Le silence ne dure qu'un instant avant que les sons normaux de Waterdeep ne reviennent pour masquer la sensation inexpliquée. Si les personnages se rendent dans un endroit calme, ils remarquent à nouveau la perturbation, comme un grondement presque trop faible pour être entendu. De même, de subtils changements dans le comportement des animaux peuvent être notés. Les chiens sont nerveux et sur les nerfs, les chevaux sont capricieux, les chats sont plus sauvages qu'à l'accoutumée et les rats se rassemblent en grandes bandes audacieuses. Les PNJ sensibles sont également affectés, ils deviennent nerveux, craintifs et impatients.

Au cours de la première séance du conseil (ou plus tôt si les aventuriers font des efforts pour enquêter sur l'étrange phénomène), les aventuriers sont abordés par Dala Silmerhelve, un noble de Waterdhavian. Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les personnages parlent à Dala.

"LA PERTURBATION QUI A ÉTÉ RESENTIE À TRAVERS LA SWORD COAST EST LE DRAAKHORN - UN ANCIEN APPAREIL DONT LE SON ALERTE LES DRAGONS À TRAVERS FAERÜN QUE DE GRANDS ÉVÉNEMENTS SONT EN TRAIN DE SE DÉROULER. IL EST IMPOSSIBLE DE DIRE CE QUE LE SON SIGNIFIE, MAIS LES DRAGONS L'ENTENDENT CLAIREMENT ET FINIRONT PAR RÉPONDRE À SON APPEL."

Lady Silmerhelve l'a appris du bienfaiteur secret de sa famille, un ancien dragon de bronze nommé Nymmurh.

Elle en sait un peu plus sur le Draakhorn, mais elle attend d'assister à la première réunion du conseil pour le révéler. Elle refuse catégoriquement de dire à quiconque la source de ses connaissances si on le lui demande. Cela rend Ulder Ravengard, le Roi Connerad et Ontharr Frume suspicieux, mais les autres prennent le secret très au sérieux. Si Dame Silmerhelve est mal traitée, cela pourrait affecter la façon dont Nymmurh interagit avec les personnages du chapitre 14.

PREMIERE SEANCE

Ayant accepté l'invitation à la réunion du conseil, les aventuriers sont reçus au Palais des Seigneurs. Faites en sorte que l'introduction à la Cité des Splendeurs et au Palais des Seigneurs soit aussi détaillée ou aussi simple que le veut votre style de campagne.

Une fois à l'intérieur du Palais des Seigneurs, le groupe est escorté jusqu'à la salle secrète du conseil par Leosin Erlanthar. Les galeries extérieures sont remplies de nobles engagés dans des débats animés, et les gardes portent les armoiries des cités-états du Nord.

Bien qu'Erlanthar ne soit pas invité à la réunion du conseil, Remallia Haventree l'a informé de l'ordre du jour et de la raison pour laquelle le groupe a été convoqué. Il informe les aventuriers que, bien que les factions soient toutes nominalement engagées à arrêter le Culte du Dragon, aucun des délégués n'a encore pris d'engagement concret.

Trop de méfiance pèse encore sur les factions, et on n'en sait pas assez sur la situation. Erlanthar pense que les dirigeants ont besoin de quelqu'un pour leur montrer le bon chemin - des héros qui mèneront les forces de la Sword Coast avec certitude dans les ténèbres à venir. Il pense que les aventuriers ont une chance d'être ces héros. Cependant, il explique que chaque faction pèsera chaque mot que les aventuriers Ce qui plaît à un groupe peut en irriter un autre, et il sera incroyablement difficile de satisfaire toutes les parties.

SUIVI: HOARD OF THE DRAGON QUEEN

Une fois les présentations faites, Dagult Neverember résume la situation si les aventuriers n'ont pas joué à Hoard of the Dragon Queen. Cela inclut le plan pour invoquer Tiamat, l'augmentation des raids de dragons menés par le culte, le système de collecte de trésors, l'effondrement ou la capture du château de Skyreach, et l'importance des chuchoteurs de dragon et des masques de dragons pour le culte.

Si le groupe a joué l'aventure précédente, Dagult explique que le conseil a entendu les rapports d'Ontharr, Leosin et d'autres témoins, mais que les délégués souhaitent entendre les héros au centre des récents événements. (À ce stade, utilisez Neverember pour compléter également toutes les informations que les aventuriers n'ont pas recueillies pendant Hoard of the Dragon Queen et que vous jugez importantes).

La plupart des factions reconnaissent que le château de Skyreach devait être arrêté, et elles sont heureuses que le château s'effondre. Cependant, certains membres de l'Alliance des Seigneurs pensent qu'il est inadmissible qu'une telle ressource soit détruite, intentionnellement ou non. Ces dissidents pensent qu'il aurait été préférable pour les aventuriers d'attendre des renforts, puis d'attaquer pour sécuriser le château (même si ce plan n'était pas réaliste).

Le sort de la couveuse à dragons divise également les opinions. La plupart des délégués respectent la décision de détruire la couveuse, reconnaissant que le fait d'avoir moins de dragons à gérer par la suite est un avantage. Cependant, les Ménestrels auraient préféré que les œufs soient conservés pour être rendus à leurs parents, ce qui aurait pu empêcher ces dragons de coopérer avec le culte. Dagult aurait vendu les précieux œufs à des "acheteurs responsables", puis utilisé cet or pour engager d'autres mercenaires. L'Enclave d'Émeraude est fermement opposée à la destruction des œufs de dragons, estimant que les dragons chromatiques font partie de l'ordre naturel et que tuer leurs petits perturbe l'équilibre de cet ordre. Taern Hornblade et Lady Laeral Silverhand pensent qu'il y aurait pu y avoir un moyen d'obtenir une rançon pour les œufs, mais tous deux reconnaissent qu'il aurait été dangereux de les garder - et encore plus dangereux de les rendre.

Après avoir terminé la discussion sur les événements de Hoard of the Dragon Queen, le conseil passe aux affaires courantes. Il est évident pour tous que les aventuriers ont fait preuve de fermeté dans la gestion de cette crise, et qu'ils ont prouvé leur valeur. Le conseil délègue aux aventuriers des pouvoirs d'enquête d'urgence et une attestation le démontrant. Cela permet aux aventuriers d'accéder aux ressources et aux sites qu'ils jugent nécessaires à leur enquête, mais ils sont soumis à la surveillance du conseil. Si les aventuriers se comportent mal ou abusent de leurs pouvoirs, leurs actions seront examinées et le mandat sera révoqué.

Une fois que les aventuriers ont été investis de leurs pouvoirs, les premières étapes de l'aventure les attendent.

MISE EN PLACE : VARRAM LE BLANC

L'une des premières actions de Remallia Haven tree dans sa lutte contre le culte du dragon a été d'encourager les Ménestrels à concentrer toutes leurs ressources sur les activités du culte et ses membres les plus puissants. Ces efforts ont porté leurs fruits, et Leosin Erlanthar rapporte aux aventuriers les mouvements de Varram, le chuchoteur de dragon blanc du culte. Cela mène à "Varram le Blanc", qui fait partie des "Chapitres 11 et 12 : La mort des chuchoteurs de dragon".

MISE EN PLACE : LA SEA OF MOVING ICE

La sonnerie du Draakhorn pèse sur tous les dirigeants de la Sword Coast. La recherche de plus d'informations sur la corne et sa localisation conduit le groupe à une expédition dans le Nord gelé, et au chapitre 10.

DEUXIEME SEANCE

Au deuxième Conseil Lord Neverember a été remplacé en tant que Seigneur manifeste de Waterdeep par Lady Laeral Silverhand, qui s'assied désormais en tête de la table du conseil. Dagult est assis à sa droite, aux côtés d'une femme humaine présentée comme Elia (voir ci-dessous).

Les délégués discutent des raids dans leurs différents domaines après avoir reçu le rapport des personnages, ce qui donne une idée des activités en cours du culte et donne l'impression que la situation s'aggrave.

SUIVI : VARRAM LE BLANC

En réponse au sort du chuchoteur de dragon Varram, les Ménestrels et Taern sont mécontents que le nain ait été tué sans avoir été interrogé, et Connerad est mécontent que Varram n'ait pas été capturé et utilisé comme exemple dans un tribunal nain. Bien que la plupart des gens soient satisfaits de la capture de Varram, l'Enclave d'Émeraude n'est pas surprise, estimant que le capturer ne fait que compliquer les choses. Varram a déjà démontré sa volonté de corrompre l'ordre naturel, rendant un procès excessif et ouvrant potentiellement la porte à une tentative de sauvetage.

SUIVI : LA SEA OF MOVING ICE

La Confrérie des Arcanes est un puissant allié, et tous sont heureux si le groupe gagne leur allégeance - à l'exception de l'Ordre du Gantelet. Ontharr Frume sait que la Confrérie des Arcanes ne contrôle pas ses membres quant au type de connaissances qu'ils recherchent, et qu'elle tolère de nombreux magiciens maléfiques en sa compagnie. Faire entrer la Confrérie des Arcanes dans l'alliance ne fait pas perdre le respect de Frume, mais ne le gagne pas non plus.

MISE EN PLACE : NERONVAIN

Delaan Winterhound de l'Enclave d'Émeraude participe aux enquêtes sur les récentes attaques de dragons dans la Misty Forest. Le roi Melandrach rejette les inquiétudes de Delaan, affirmant que les attaques de dragons dans la région ont cessé depuis que ses elfes ont augmenté leurs patrouilles et fortifié leurs positions. La découverte de la vérité conduira les aventuriers à "Neronvain", qui fait partie des "Chapitres 11 et 12 : La mort des orateurs de Wyrms".

MISE EN PLACE : LES DRAGONS

METALLIQUES, SE LEVENT

Au cours du conseil, les aventuriers font la connaissance du dragon d'argent Otaaryliakkarnos, sous son apparence humaine d'Elia. Elle porte une invitation des dragons métalliques à un conseil qui leur est propre, et les délégués du conseil demandent aux aventuriers d'y assister. Ceci mène au chapitre 14.

TROISIÈME SÉANCE

Le troisième conseil présente un autre nouveau visage, le tiefling Rian Nightshade, présenté comme un conseiller spécial de Lord Neverember. Les personnages qui y prêtent attention remarquent que certains participants à la réunion - dont Sir Isteval, Ontharr Frume et l'ambassadeur Brawnanvil - font de leur mieux pour ignorer le délégué secret des Zhentarim, qui ne fait aucune déclaration à moins d'être adressé par le groupe.

SUIVI : NERONVAIN

La nouvelle de la fin des attaques de dragons dans la forêt elfique est accueillie avec satisfaction par tous les membres du conseil. Cependant, le roi Melandrach réagit avec une fureur froide à la nouvelle de la trahison de son fils Neronvain. Il hésite toujours à mettre les elfes en première ligne de combat, mais ne fait plus obstacle aux négociations. Son pragmatisme signifie qu'il n'a plus aucun scrupule à ce que les aventuriers s'assurent l'allégeance de magiciens rouges, de géants ou même de démons dans la lutte contre le Culte du Dragon, tant que ces alliés sont commodément placés devant ses elfes au combat.

SUIVI: LES DRAGONS METALLIQUES, SE LEVENT

Tous les délégués sont impressionnés que le parti ait obtenu le soutien des dragons métalliques, même si leur propre faction a dû faire des concessions. Les bons dragons sont des créatures sages et justes, et le fait qu'ils acceptent le parti renforce considérablement la position des aventuriers aux yeux de tous.

Le roi Melandrach est furieux si les aventuriers ont accepté de faire des excuses pour le Mythal de Dracorage . Il fait ces excuses parce que l'honneur l'exige, mais il en veut au groupe de lui avoir forcé la main. Connerad Brawnianil est tout aussi mécontent si une concession a été faite en réponse aux anciens dragonniers des nains. Les traditions du dragonmoot ont sauvé de nombreuses vies en leur temps, et le fait qu'un dragon métallique ait été blessé indique qu'il s'est probablement mal comporté. Les nains n'ont aucune patience pour tolérer des dragons mal élevés, quelle que soit leur couleur.

Le fait de céder des parts du trésor que le culte a volé est le seul moyen pour certaines factions de faire des concessions. Pour chaque concession qui a été effectuée en échange d'une part, entourez une icône négative (-) dans l'ordre suivant : Dagult Neverember, Connerad, Melandrach, Lady Laeral, Ulder Ravengard, Taern Hornblade, les Ménestrels, Sir Isteval et l'Ordre du Gauntlet. L'Enclave d'Émeraude n'est pas concernée par ces concessions, car l'ordre n'a pas été trop affecté par les raids des dragons.

Suite à la manière dont les aventuriers ont impressionné le conseil des dragons, il leur incombe maintenant d'attribuer les dragons qui se sont engagés à servir les factions. Les dragons attribués à un délégué de l'Alliance des Seigneurs sont affectés à la protection de la capitale du territoire du délégué. Un dragon affecté aux Ménestrels sera utilisé pour la collecte de renseignements. L'Ordre du Gantelet envoie ses dragons dans la ville d'Elturel, tandis que l'Enclave d'Émeraude envoie des dragons pour garder l'ancien arbre connu sous le nom Grandfather Tree. Le groupe peut également répartir les dragons dans des régions spécifiques. Dans ce cas, un dragon protège une zone de 100 miles de rayon autour du point où il a été assigné, et arrête les raids draconiques dans cette zone.

MISE EN PLACE : TOUR DE XONTHALES

Lors du sommet, les aventuriers reçoivent des informations révélant qu'un membre senior du Culte du Dragon cherche à quitter ses rangs et qu'il offre un masque de dragon pour demander de l'aide. Bien que l'offre puisse être un piège, les délégués du conseil estiment que le risque en vaut la peine. Le déserteur est retranché dans une forteresse connue sous le nom de Tour de Xonthal, récemment reprise par le culte.

Comme une petite équipe a plus de chances de réussir à infiltrer la tour qu'une force plus importante, les aventuriers sont invités à enquêter. Cela mène au chapitre 15.

MISE EN PLACE : MISSION DE THAY

Les Magiciens Rouges font partie intégrante des plans du culte pour invoquer Tiamat, mais les Magiciens Rouges alliés au Culte du Dragon sont des exilés sans aucun lien avec Thay. Les Magiciens Rouges de Thayan approchent le Conseil de Waterdeep pour demander l'envoi d'un émissaire à Thay, où ils devront convaincre les magiciens les plus méprisés de Faenûn de se joindre aux forces de la Sword Coast pour le bien commun. Ceci ouvre la voie au chapitre 16.

QUATRIEME SEANCE

Le quatrième conseil est la réunion finale entre les chefs de faction et les aventuriers. Des centaines de dragons chromatiques ont été aperçus près du Puits des Dragons, et le moment est venu de frapper. À la fin de ce conseil, les délégués prennent leur décision finale de soutien aux aventuriers et à leur cause, s'ils ne l'ont pas déjà fait.

SUIVI: TOUR DE XONTHALES

À un moment opportun de la réunion du conseil, Rian Nightshade s'approche des aventuriers et leur demande une audience privée. Elle explique sa position en tant qu'émissaire des Zhentarim, et l'intérêt des Zhentarim pour les affaires courantes. Elle déplore les tergiversations des autres factions et déclare que le Réseau Noir est prêt à agir immédiatement et sans hésitation, si le parti peut aider à trouver des conditions acceptables pour le soutien des Zhentarim.

Rian signale que les Zhentarim s'intéressent de près à la tour de Xonthal. La propriété de la tour fait l'objet d'une discussion au sein du conseil, mais le tiefling souhaite traiter directement avec les aventuriers, qui ont droit à la tour par droit de conquête. Les Zhentarim sont prêts à acheter les droits des aventuriers sur la tour pour 50 000 po, et Rian peut ajouter une potion de guérison majeure, une potion de force de géant des glaces, et un parchemin de tremblement de terre pour arrondir le prix. Ce prix peut augmenter considérablement si le groupe négocie des conditions favorables avec les autres factions pour le soutien des Zhentarim, jusqu'à 25 000 po supplémentaires, à votre convenance.

SUIVI: MISSION DE THAY

Toute alliance avec les Magiciens Rouges est une bénédiction mitigée. Les factions et délégués plus pragmatiques - dont les Ménestrelss, le roi Melandrach, Dagult Neverember et Taern Hornblade - sont impressionnés par la diplomatie dont fait preuve un tel arrangement et savent que, quels que soient le caractère des Magiciens Rouges et leurs précédents complots contre la Sword Coast, ils représentent un atout important. Sir Isteval, l'ambassadeur Brawnianil et l'Ordre du Gantelet s'opposent à l'idée même d'ouvrir le dialogue avec les Magiciens Rouges, et pensent que les Thayans n'accepteraient une alliance que si elle favorisait leurs propres complots pour régner sur la Sword Coast et tout Faerûn. Dame Laeral et Ulder Ravengard pensent tous deux que les Magiciens Rouges sont imprévisibles mais nécessaires, et que le seul facteur important est la façon dont les Thayans influenceront l'issue de la bataille finale.

SUIVI: LES DRAGONS METALLIQUES, SE LEVENT

Le résultat du soutien des dragons métalliques (tel qu'attribué lors du troisième conseil) est pris en compte dans ce quatrième conseil. Les factions qui n'ont pas reçu l'aide draconique souffrent terriblement des raids du culte, et certains délégués en veulent aux aventuriers d'avoir refusé le service de leurs alliés dragons. Seuls Isteval, Connerad et les Ménestrelss conservent leur respect pour les aventuriers, quelle que soit la façon dont les dragons ont été affectés. Cormyr reste largement épargné par le culte, dont les opérations restent concentrées sur la Sword Coast. Les Ménestrels n'ont pas de forteresses, et souffrent donc moins que les autres factions. L'ambassadeur Brawnianvil apprécie la valeur des gardes dragons, mais ses forteresses sont profondément enfouies sous terre et difficiles à atteindre pour le culte - et tous les nains savent à quel point même les bons dragons convoitent les pierres précieuses et l'or nains.

NOTATION DES SEANCES

Chaque faction fournira des troupes et des ressources pour la lutte contre le Culte du Dragon. Cependant, pour gagner la bataille, il faut le soutien total et inconditionnel de plusieurs factions. Le résultat du Conseil de Waterdeep est suivi sur la carte de score du Conseil en annexe B, qui détermine quelles ressources sont disponibles pour s'opposer au Culte du Dragon lors de la confrontation finale au Puits des Dragons.

Le choix d'une faction est déterminé par les actions et les réalisations des aventuriers au cours de l'aventure. Réussir un chapitre de l'aventure permet généralement d'obtenir le soutien de plusieurs factions. Cependant, chaque faction a ses propres priorités, et parfois un acte héroïque qui plaît à une faction peut en irriter ou en décevoir une autre. Dans certains cas, une faction peut même préférer que les aventuriers s'engagent dans des actes anti-héroïques - en exécutant certains ennemis plutôt qu'en faisant des prisonniers, par exemple. Les aventuriers peuvent également être perçus comme favorisant certaines factions, si les alliés des dragons métalliques sont envoyés pour défendre les intérêts et les colonies d'une faction plutôt que d'une autre.

Chaque faction a sa propre colonne sur la carte de score. Les événements importants qui se produisent pendant The Rise of Tiamat sont notés sur le côté de la carte de score, en commençant par les événements qui auraient pu se produire dans l'aventure précédente, Hoard of the Dragon Queen. Si vous n'avez pas joué à Hoard of the Dragon Queen, supposez que les événements marqués d'un astérisque (*) se sont produits et que les autres ne se sont pas produits.

Un signe plus (+) pour une faction et un événement particulier indique que la faction approuve l'issue positive de cet événement, et que les aventuriers gagnent en respect pour cette issue. Chaque + compte pour +1 dans le décompte final. Une icône négative (-) indique qu'une faction désapprouve un résultat et que les personnages perdent le respect pour ce résultat. Chaque - compte pour -1 dans le décompte final. Un blanc signifie que la faction ne considère pas l'événement comme important ou qu'il n'y a pas de compromis au sein de la faction. Certains événements sont particulièrement importants pour certaines factions, et sont marqués d'un double plus (+/+) ou d'un double moins (-/-). Ils comptent respectivement pour +2 ou -2 dans le décompte.

Lorsqu'un événement se produit comme indiqué dans la liste, entourez ou mettez en évidence les icônes appropriées. Vous pouvez généralement marquer toutes les icônes d'une rangée en même temps. Les icônes marquées sont comptées pour déterminer l'attitude de chaque faction, tandis que les icônes non marquées sont ignorées.

Trois rangées de la table ont des icônes qui ne peuvent pas être cochées toutes en même temps. Il s'agit des décisions concernant les factions qui reçoivent les gardiens dragons métalliques, les factions qui ont dû faire des concessions pour obtenir l'aide des dragons métalliques, et qui prend possession de la Tour de Xonthal. Seules les factions qui sont affectées ont leurs icônes marquées. Par exemple, si le roi Melandrach et Ulder Ravengard ont dû faire des concessions pour obtenir le soutien des dragons métalliques, seules leurs entrées sur cette ligne doivent être encerclées ou mises en évidence.

Certains participants sont plus faciles à convaincre de s'engager à les soutenir pleinement, comme Dagult Neverember. D'autres sont plus difficiles, comme Connerad Brawnianvil. De plus, s'assurer du soutien total de Sir Isteval ou de Laeral Silverhand apporte un respect supplémentaire à certaines des autres factions, puisque ces deux délégués de haut rang ont une grande influence sur le conseil.

La carte de score couvre les événements et les résultats qui sont susceptibles de se produire au cours de l'aventure. Cependant, Le soulèvement de Tiamat est un scénario ouvert, de sorte que les décisions des joueurs peuvent déclencher des événements qui ne sont pas notés sur la carte de score. Une excellente diplomatie, un bon jeu de rôle et une gestion créative des événements susceptibles d'impressionner ou de mettre en colère certains délégués peuvent être récompensés par un respect supplémentaire, à votre convenance. De même, si les aventuriers abordent les chapitres dans un ordre différent de cette liste, il suffit de cocher les icônes des événements au fur et à mesure qu'ils se produisent, puis de suivre les sous-totaux comme bon vous semble.

À la fin de chaque conseil, additionnez tous les plus et les moins de cette étape de l'aventure et inscrivez le sous-total dans l'espace prévu à cet effet. À la fin du quatrième conseil, additionnez les sous-totaux. Vous pouvez utiliser les sous-totaux comme un retour d'information pour donner aux joueurs une idée de la façon dont les factions réagissent à leurs exploits et si les délégués les traitent avec respect, dédain ou quelque chose entre les deux.

La carte de score est destinée à être utilisée uniquement par le MD, mais il n'y a pas de mal à la partager avec vos joueurs si cela convient au style de votre jeu. Si vous ne révélez pas les détails de la carte de score, transmettez les objectifs des joueurs et des aventuriers par le biais de descriptions et de jeux de rôles, en fournissant de bonnes indications sur l'efficacité avec laquelle les aventuriers gagnent sur les factions.

Si le décompte final d'une faction est égal ou supérieur au "Score requis pour le soutien", les personnages ont gagné le soutien total de cette faction dans la bataille finale. Si le décompte est inférieur au score requis, cette faction n'envoie qu'un soutien minimal qui n'aidera pas lors de l'affrontement final. Les avantages du soutien de chaque faction sont déterminés au chapitre 17.



CHAPITRE 10: LA SEA OF MOVING ICE

LOIN AU NORD, AU-DELA DE LA COLONNE VERTEBRALE du monde et même au-dessus de Icewind Dale, se trouve la mer de glace mouvante. De gigantesques icebergs errent sans rien faire dans cette mer de verre, ou sont projetés les uns contre les autres par des vents d'un froid glacial, les embruns se transformant en de fantastiques formes gelées autour d'eux.

Seules les créatures adaptées au froid intense peuvent survivre à de telles extrémités glaciales, mais de nombreux animaux, et même des êtres humains, ont élu domicile dans la mer de glace mouvante. L'une de ces créatures est le dragon blanc Arauthator, connu sous le nom de "Old White Death" par ceux qu'il traque et terrorise. Dans cette partie de l'aventure, le combat des héros contre le culte les conduit à l'un des repaires d'Arauthator sur les icebergs.

L'APPEL DU DRAAKHORN

Chaque fois que le Draakhorn résonne, son appel surnaturel résonne à travers la Sword Coast. Les dragons l'entendent clairement, alors que d'autres créatures ne l'entendent que comme un gémissement indistinct lorsque leur environnement est calme et que le vent souffle au bon moment. Les créatures qui ne peuvent pas entendre le Draakhorn peuvent néanmoins le ressentir, comme une faible vibration ressentie inconsciemment et interprétée comme un sentiment d'effroi. Les aventuriers ont appris l'existence du Draakhorn par Dala Silmerhelve lors de la

première session du Conseil de Waterdeep. Lorsqu'ils sont prêts à chercher plus d'informations sur l'ancienne relique, Dala les leur fournit.

"LA SEA OF MOVING ICE ÉTAIT LE DERNIER EMPLACEMENT CONNU DU DRAAKHORN. PERSONNE NE PEUT LOCALISER SON EMPLACEMENT ACTUEL À PARTIR DU SON, NI MÊME VÉRIFIER AVEC CERTITUDE QUE LA RELIQUE SE TROUVE TOUJOURS DANS LA MER DU NORD, MAIS LES RECHERCHES DOIVENT COMMENCER LÀ."

"LA SEULE PERSONNE QUI POURRAIT NOUS EN DIRE PLUS EST UN MAGICIEN TIEFLING APPELÉ MACCATH LA CRAMOISIE. PERSONNE DE VIVANT N'EN SAIT PLUS QU'ELLE SUR LE DRAAKHORN, MAIS LA CONFRÉRIE DES ARCANES, DONT ELLE EST ÉGALEMENT MEMBRE, NE L'A PAS VUE DEPUIS TROIS ANS. ELLE ENQUETAIT SUR LA SEA OF MOVING ICE QUAND ELLE A DISPARU."

"OLD WHITE DEATH"

Le dragon blanc Arauthator hante la Sea of Moving Ice comme un vent vengeur. Personnifiant la brutalité et la sauvagerie de son espèce, Arauthator est un allié solide du Culte du Dragon, et on peut compter sur lui pour être présent au Puits des Dragons lorsque Tiamat fera son retour triomphal des Neuf Enfers.

Le repaire principal d'Arauthator se trouve sous un pic éloigné connu sous le nom de montagne Lonefang, mais il entretient un certain nombre de repaires plus petits parmi les icebergs qui dérivent au gré des marées saisonnières dans la Sea of Moving Ice. L'un d'entre eux est connu sous le nom d'Oyaviggaton ("île de l'éternité") par les tribus locales connues sous le nom de chasseurs de glace, en raison des nombreux ennemis qu'Arauthator a congelés dans les parois glacées de l'intérieur creux de l'iceberg.

En plus de sa taille, de sa ruse et de sa féroce, Arauthator dispose d'un pouvoir d'incantation qui fait de lui un ennemi particulièrement dangereux. Il y a plus d'un siècle, pendant l'une des périodes cycliques de violence draconique connue sous le nom de Rage des dragons, Arauthator s'est joint à une douzaine d'autres dragons pour attaquer la Tour d'accueil des Arcanes à Luskan. Leur assaut a fait tomber le flanc ouest de la tour, et Arauthator a été vu en train de ramasser de nombreux objets de grande importance et de grande puissance magique, dont au moins trois tomes de sorts rares. La possibilité de récupérer ces livres fait partie de ce qui a attiré Maccath la cramoisi vers la Sea of Moving Ice.

Le repaire d'Arauthator sur l'iceberg sert principalement de lieu de rencontre pour lui et sa compagne, l'ancien dragon blanc Arveiaturace ("le Wyrm blanc"). Elle est au courant de l'activité du culte mais a été réticente à s'y associer, et Arauthator cherche un moyen de gagner son engagement. Autrefois, Arveiaturace servait un magicien nommé Meltharond, dont le cadavre reste attaché à une selle sur le dos du dragon. Elle n'a jamais accepté sa mort et lui parle encore comme s'il était vivant. Arauthator espère que s'il fournit à Arveiaturace un nouveau magicien à servir, elle se remettra de son chagrin et le rejoindra pour soutenir de tout cœur le culte du dragon. Lorsque le fier et ambitieux Maccath la Cramoisi est arrivé dans le repaire d'Arauthator, le dragon lui a fait miroiter la possibilité de devenir le maître et le cavalier d'Arveiaturace.

MACCATH LA CRAMOISI

La Confrérie de l'Arcane est une ligue de mages basée dans la ville de Luskan, à la légendaire Tour d'accueil de l'Arcane. La Tour d'accueil est une académie pour les meilleurs et les plus brillants mages de Faerun. Seuls les plus prometteurs sont acceptés comme membres de la Confrérie de l'Arcane, et seuls les membres de l'ordre peuvent étudier à la Tour d'accueil.

Maccath la Cramoisi était l'un de ces meilleurs et plus brillants lorsqu'elle s'est rendue à la Tour d'Accueil pour y être admise. Ses connaissances sur les dragons et les reliques draconiques étaient déjà vastes, mais elle voulait en savoir plus sur la magie des dragons. Bien qu'elle ait eu accès aux connaissances accumulées par la Confrérie des Arcanes, Maccath a conclu que certaines questions ne pouvaient être résolues que par les dragons - et que les questions concernant la magie volée à la Tour d'Accueil lors de la dernière Rage des Dragons ne pouvaient être résolues que par Arauthator. Maccath est parti en expédition pour trouver ces réponses il y a trois ans et n'a plus donné signe de vie depuis.

Dala Silmerhelve fournit aux personnages tout ce qui est connu du destin de Maccath.

"MACCATH A FAIT PART DE SES PROGRÈS À LA TOUR D'ACCUEIL EN ENVOYANT DES SORTS. SON DERNIER RAPPORT PARLAIT DE VOIR CHASSEURS DE GLACE PAGAYER LEURS BATEAUX EN PEAU DE PHOQUE VERS UN ÉNORME ICEBERG, APLATI COMME UN PLATEAU SUR SA SURFACE, MAIS ENTOURÉ DE PICS GLACÉS. ELLE AVAIT L'INTENTION DE SUIVRE LES CHASSEURS DE GLACE ET D'ENQUÊTER SUR L'ICEBERG. APRÈS CELA, AUCUN AUTRE RAPPORT N'EST ARRIVÉ.

"LES TENTATIVES POUR TROUVER MACCATH EN UTILISANT LA TÉLÉPATHIE ET D'AUTRES MOYENS MAGIQUES N'ONT PERMIS DE LOCALISER QUE SON NAVIRE, À LA DÉRIVE ET LOURDEMENT ENDOMMAGÉ. CERTAINS MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE ONT ÉTÉ VUS MORTS, MAIS AUCUN SIGNE DU MAGICIEN TIEFLING N'A ÉTÉ RETROUVÉ. CEPENDANT, LE REPAIRE D'UN DRAGON AUSSI PUISSANT QU'ARAUTHATOR EST SANS AUCUN DOUTE PROTÉGÉ CONTRE LA MAGIE DE LOCALISATION. SI MACCATH EST EN VIE, EN PLUS DES CONNAISSANCES QU'ELLE PEUT PARTAGER SUR LE DRAAKHORN, LA CONFRÉRIE ARCANE SERAIT TRÈS RECONNAISSANTE DE LA RETROUVER."

MISE EN PLACE DE LA VOILE

À Waterdeep, les aventuriers sont préparés à affronter le froid, avec des raquettes adaptées à la traversée de profondes congères, et leur passage vers le nord est organisé sur un navire spécialement conçu pour naviguer sur les eaux de la Sea of Moving Ice. Le Frostskimmr est dirigé par un homme humain connu sous le nom de Lerustah Demi-Visage. La moitié droite de son visage n'est plus qu'une ruine cicatrisée par de graves gelures subies il y a des années sur la Sea of Moving Ice. La plupart du temps, il garde une capuche en cuir sur son visage, à la fois pour se réchauffer et pour ne pas effrayer les enfants. Lerustah est un explorateur courageux et un marin compétent.

Le Frostskimmr est un navire léger à faible profondeur, propulsé par une seule voile ou par des rames si nécessaire. La combinaison de la force du vent et des rames est nécessaire pour tracer une route à travers la glace serrée. Malgré sa longueur de près de soixante pieds, le navire est suffisamment léger pour être soulevé par ses quarante membres d'équipage s'il est coincé par la glace. Le navire est ouvert à l'air libre, mais l'équipage installe des abris en toile à voile sur le pont pour se protéger du vent et de la neige fondues et conserver un peu de chaleur.

LA SEA OF MOVING ICE

La remontée de la Sword Coast n'est pas le sujet de ce chapitre, il n'est donc pas nécessaire de s'y attarder en détail. Avec des vents favorables, Frostskimmr atteint la mer de glace mouvante en quelques jours. À partir de ce point, le navire doit ralentir et avancer prudemment.

Le capitaine Lerustah n'a pas d'avis tranché sur la question de savoir si l'équipage doit tirer Frostskimmr sur une banquise la nuit ou passer la nuit sur l'eau. La banquise est plus confortable et offre une sécurité contre certaines créatures aquatiques. Sur l'eau libre, le navire est plus à l'abri des créatures qui ne chassent que sur la glace, mais dormir sur le pont est plus froid et moins confortable que dans un abri de neige facile à construire. La décision de l'endroit où passer la nuit appartient aux personnages.

CHASSEURS DE GLACE

Les chasseurs de glace sont des nomades qui vivent dans le Nord depuis bien plus longtemps que tous les autres humains. Petits, aux cheveux noirs, au visage large et à la peau brun clair, ils s'accrochent fermement à leur culture et à leurs traditions de pêche et de chasse à la baleine sur la Sea of Moving Ice, et de chasse au phoque, au morse et à l'ours polaire sur la banquise. Ils se déplacent en traîneau à chiens sur la terre et sur la glace, et pagaient sur les eaux glaciales avec des bateaux en peau de phoque appelés khyeks ou oumyeks. Ils vénèrent les totems des animaux du monde qui les entourent, tels que Clever Oomio, le phoque gris, Grand-père morse, le grand ours blanc et Pindalpau-pau, la mère renne.

Les Chasseurs de Glace sont arrivés sans le savoir sur l'iceberg du dragon il y a des générations. Désireux d'avoir des serviteurs pour garder sa tanière pendant ses longues absences, le dragon a tué juste assez de membres de la tribu pour forcer les autres à lui obéir par terreur. Utilisant leurs capacités inégalées d'éclaireurs, ils sont maintenant les yeux et les oreilles d'Arauthator sur la Sea of Moving Ice. Vivant comme des esclaves, ils n'ont aucun doute sur le fait que s'ils quittent l'iceberg, Arauthator les pourchassera et accomplira une horrible vengeance.

LES RENCONTRES ALEATOIRES

Rechercher dans la Sea of Moving Ice l'iceberg en forme de plateau décrit par Maccath est un processus qui prend du temps. Jetez un d6 chaque matin, après-midi et nuit. Sur un résultat de 1, une rencontre se produit. Effectuez un jet sur la table pour déterminer les détails, en ajoutant +1 pour chaque jet de table précédent effectué pendant que les personnages cherchaient depuis le navire sur l'eau par jour. Chercher de nuit ou chercher de jour alors que Frostsimmr est sur une banquise n'améliore pas les chances de trouver l'Oyaviggaton.

RENCONTRES DANS LA SEA OF MOVING ICE*

D6 RENCONTRES

1	PIEUVRE GÉANTE
2	MERROW
3	OURS POLAIRE
4	SCRAGS*
5	CHASSEURS DE GLACE
6	CHASSEURS DE GLACE DANS DES BATEAUX DE PÊCHE
7+	OYAVIGGATON EN VUE

Si le combat devient nécessaire, le capitaine Lerustah se bat comme un chevalier et son équipage se bat comme 40 gardes. S'ils combattent à bord de Frostsimmr, les personnages doivent être prudents lorsqu'ils utilisent des sorts de zone qui infligent des dégâts de feu ou de force. Un seul de ces sorts inflige des dégâts minimes qui peuvent être réparés par l'équipage en mer après la fin du combat. Si deux sorts de ce type sont utilisés, le Frostsimmr doit être hissé sur une banquise pour des réparations qui prennent une demi-journée. Lancez un jet normal pour les événements survenus pendant cette période, mais relancez tout total de 7 ou plus.

Les pieuvres géantes. Cet événement peut se produire de jour comme de nuit, mais uniquement sur l'eau. Deux pieuvres géantes attaquent simultanément, essayant d'entraîner les aventuriers et l'équipage hors du navire dans l'eau glacée. Lorsqu'une pieuvre est tuée, l'autre se retire sous l'eau et s'échappe.

Merrow. Cet événement peut se produire de jour comme de nuit, sur la glace ou sur l'eau. Cinq merrow se rapprochent le plus possible de Frostsimmr avant d'attaquer. Si les aventuriers sont sur le navire, les merrows tentent de le submerger en faisant un test de Force DD 25, avec un bonus de +2 au test pour chaque merrow supplémentaire impliqué dans la tentative. En cas de succès, le Frostsimmr s'incline dangereusement et chaque créature à bord doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Si le jet de sauvegarde échoue, la créature est jetée par-dessus bord.

Une créature qui tombe dans l'eau glacée nage et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 au début de chaque tour où elle se trouve dans l'eau. À chaque jet de sauvegarde raté, la créature subit un niveau d'épuisement. Les aventuriers dans l'eau sont des cibles privilégiées pour les monstres dans l'eau.

Ours polaire. Cet événement peut se produire de jour comme de nuit, mais uniquement sur la glace. Un membre de l'équipage à bord de Frostsimmr aperçoit un ours polaire qui traque un chasseur des glaces blessé sur une banquise. Si les aventuriers interviennent et sauvent le chasseur, il est reconnaissant et converse avec eux dans sa propre langue. (Si les aventuriers n'ont aucun moyen de communiquer avec lui, un membre de l'équipage de Frostsimmr peut traduire). Bien qu'il ne soit pas de la tribu qui vit sur Oyaviggaton, le chasseur connaît l'iceberg. En réponse à toute question sur l'Oyaviggaton, il indique aux aventuriers sa distance et sa direction par rapport à leur position actuelle, mais les avertit de ne pas s'en approcher. Armés de ces informations, les aventuriers gagnent un bonus de +1 à leurs deux prochains jets d'événements du jour.

Scrags. Cet événement se produit uniquement la nuit, et uniquement sur la glace. Alors que Frostsimmr est assis sur une banquise pour attendre le matin, trois trolls aquatiques, appelés scrags (vitesse de nage de 30 pieds, peut respirer sous l'eau), attaquent le navire. Si les aventuriers et l'équipage n'ont pas l'intention de hisser le Frostsimmr sur une banquise pour la nuit, l'un des scrags nage sous le navire et arrache une planche, provoquant une fuite importante qui nécessite de tirer le navire sur la glace pour le réparer.

Chasseurs de glace. Cet événement ne peut se produire que de jour. Un groupe de chasseurs d'Oyaviggaton (12 guerriers tribaux) est repéré en train de poursuivre des phoques sur une banquise, que Frostsimmr soit sur l'eau ou sur une banquise adjacente. Les chasseurs sont hargneux et peu communicatifs si on les approche, conscients qu'ils doivent retourner à l'iceberg avant la tombée de la nuit ou leur parenté sera punie. Le capitaine Lerustah est perplexe quant à leur comportement, sachant que le peuple des chasseurs de glace est timide mais jamais hostile. Les chasseurs s'éloignent rapidement en pagayant avec leurs khyeks vers le nord-est. Si les aventuriers suivent les chasseurs ou utilisent ce cap pour la prochaine étape de leur voyage, ils gagnent un bonus de +1 à leur prochain jet d'événement du jour.

Chasseurs de glace en bateaux de pêche. Cet événement se produit uniquement pendant la journée. Un groupe de pêcheurs d'Oyaviggaton (12 guerriers tribaux) sont repérés dans leurs bateaux caractéristiques, que Frostsimmr soit dans l'eau ou sur une banquise proche. Ils sont hostiles et peu communicatifs s'ils sont approchés, et s'éloignent en pagayant vers le nord-est dès qu'ils le peuvent. Si les aventuriers suivent les chasseurs ou utilisent cette orientation pour la prochaine étape de leur voyage, ils gagnent un bonus de +1 à leur prochain jet d'événement de jour.

Oyaviggaton aperçu. Cet événement peut se produire de jour comme de nuit. Il est impossible de se méprendre sur la silhouette de cet énorme iceberg qui correspond à la description donnée par Maccath la cramoisi. Avec une étendue aplatie à une extrémité et des pics irréguliers à l'autre, l'objectif des aventuriers est à portée de main.

YOYAVIGGATON

Le repaire d'icebergs d'Arauthator s'élève de la mer pour former une île flottante. La partie de l'iceberg qui se trouve au-dessus de l'eau est grossièrement triangulaire, avec des coins arrondis. La partie plateau de l'iceberg s'élève à plus de cent pieds au-dessus de l'eau, et les pics de glace dentés ajoutent encore deux cents pieds au-dessus.

Le village des chasseurs de glace est un ensemble d'abris de neige et de tentes situés au centre de l'île. Le village n'est pas visible de la mer à cause de la hauteur de l'iceberg, mais un grand plateau de glace où les chasseurs de glace échouent leurs bateaux est clairement visible de l'eau. D'un diamètre d'environ 60 pieds, le plateau s'élève à quelques pieds au-dessus du niveau de la mer et est jonché d'os énormes et fissurés, y compris des côtes plus grandes qu'un humain.

Un aventurier compétent en nature reconnaît que les os proviennent principalement de baleines et d'énormes phoques (ou le capitaine Lerustah peut fournir cette information). Tout aventurier qui passe quelques minutes à examiner les os découvre des marques de dents avec un rayon de morsure monstrueux - preuve qu'un prédateur gigantesque (Arauthator) a mangé au moins certaines de ces créatures. L'examen des ossements révèle également la présence d'ossements humains plus petits dans le tas, qui présentent tous les mêmes marques de morsure.

Un gouffre de glace déchire la paroi de la falaise au-dessus de la plate-forme de glace, s'élevant jusqu'au sommet du plateau. Le gouffre a une largeur de 20 pieds près du fond mais se rétrécit à 5 pieds de large au sommet. Des marches sont taillées dans la glace, ce qui permet une ascension facile jusqu'au sommet du plateau..

Le capitaine Lerustah aimerait garder ses membres d'équipage à bord du Frostskimmr plutôt que de les faire marcher jusqu'au plateau. Il n'est pas du tout à l'aise à l'idée de laisser son navire sans le plus grand nombre possible de gardes. Si les aventuriers ne parviennent pas à communiquer avec les chasseurs de glace (qui ne parlent que leur propre langue, l'Uluik), l'un des membres de l'équipage parle suffisamment l'Uluik pour s'en sortir. Le traducteur accompagnera les aventuriers sur l'iceberg s'il est payé un bonus d'au moins 50 po, mais il retourne au navire dès que les aventuriers descendent dans les grottes de glace.

LE VILLAGE

Le sommet de l'Oyaviggaton est un plateau, mais il n'est pas plat. Le sol est inégal, fracturé par d'étroits gouffres de glace et divisé par des ravines, des congères et des crêtes de glace plus hautes qu'un humain, sculptées par les embruns et le vent. Les crêtes bloquent la vue du village jusqu'à ce que les aventuriers soient à 200 pieds de l'abri le plus proche.

La première vision qui accueille les aventuriers lorsqu'ils émergent sur le plateau est une rangée de dix cadavres figés dans un mur de glace : trois guerriers Luskar, un nain et six chasseurs de glace. Les corps ont été préservés dans la glace, il est impossible de dire depuis combien de temps ils sont ici. Les sudistes et le nain étaient certains des compagnons de Maccath

la Cramoise, tués par Arauthator. Les Chasseurs de Glace utilisèrent les corps pour mettre en place cet horrible avertissement, dans l'espoir que d'autres intrus puissent craindre le même sort et rebrousser chemin. Les chasseurs de glace morts ont essayé de fuir l'iceberg mais ont été chassés et tués par Arauthator, qui a forcé leurs proches à les ajouter à l'horrible spectacle.

DISPOSITION

Le village est situé dans un endroit abrité près du centre de l'iceberg. Lorsque le vent souffle - ce qui est le cas la plupart du temps - la neige se détache des congères environnantes et entoure le village d'un voile blanc tourbillonnant.

Vingt structures composent le village, réparties entre des abris en blocs de neige semblables à des igloos et des yourtes à double paroi faites de peaux de phoque tendues sur des cadres en os de baleine. Seize de ces structures sont de petites habitations familiales d'une pièce. L'un des abris en blocs de glace est un entrepôt utilisé pour le matériel appartenant en commun aux membres de la tribu, notamment les filets de pêche et les lourdes cordes utilisées pour la chasse à la baleine. Une yourte près du centre du village est légèrement plus grande que les autres, et est la maison du chef des chasseurs de glace, Barking Seal. Une yourte à l'écart des autres abris abrite le chaman Bonecarver, comme l'indiquent les nombreux totems d'animaux et les sculptures en os de baleine autour de la hutte. La hutte du chaman comporte une entrée moins utilisée pour les grottes de glace.

La plus grande structure du village est la salle de réunion, lourdement décorée d'os de baleine et de crânes de poissons et de mammifères. Constituée d'une seule grande pièce, la salle a un plancher en bois fait de planches récupérées sur des bateaux capturés et écrasés dans la Sea of Moving Ice. Sous les planches, dans un coin du fond, se trouve l'entrée des grottes de glace sous le village, qui mènent à la grotte d'Arauthator. Une longue corde est accrochée au mur près de ce coin, et une grande poulie en fer a été laissée suspendue à une poutre au-dessus du trou.

Aucune colonne de fumée ne s'élève au-dessus du village pour indiquer son emplacement, car la Sea of Moving Ice ne contient ni bois ni tourbe à brûler. La seule chaleur artificielle provient de lampes et de minuscules poêles brûlant de l'huile de baleine. Les villageois se nourrissent de poisson, de viande de baleine et de phoque, consommés crus ou séchés sur des paniers éparpillés dans le village. En réussissant un test d'Intelligence (Survie) DD 10, un aventurier qui examine les paniers se rend compte que le village doit produire beaucoup plus de nourriture que le nombre de villageois ne l'exige.

VILLAGEOIS

Si les aventuriers s'approchent par le chemin évident qui remonte le gouffre depuis la corniche de glace, ils sont remarqués par les 12 chiens de traîneau du village (traités comme des loups). Dès que les chiens commencent à aboyer et à grogner, tout le village sort armé et alerte-25 guerriers tribaux (hommes et femmes ; y compris le chef, Barking Seal), 30 roturiers (enfants), 1 druide (Bonecarver, chaman tribal, femme), et 1 gladiateur (Orcaheart, champion du village, homme).

Le chef et le chaman parlent pour les villageois, qui ne parlent que leur propre langue, l'Uluik. Le chef connaît aussi un peu d'un dialecte illuskan rude. Les chasseurs de glace ont deux intérêts principaux : découvrir pourquoi des étrangers sont venus à Oyaviggaton et les faire partir.



Ils mentent librement et bien, racontant des histoires de monstres marins et de scrags ravageurs dans la région. Si les aventuriers posent des questions sur Arauthator ou d'autres dragons, la chamane affirme qu'un dragon connu sous le nom de Old White Death a été tué il y a un an par des géants des glaces. Elle décrit le tas d'os de baleine et de phoque sur la plate-forme de glace au bord de l'eau comme étant tout ce qui reste du monstre. Sinon, les os sont décrits comme des preuves de la présence de prédateurs monstrueux dans la région.

Pendant que Barking Seal et Bonecarver parlent avec les aventuriers, les autres membres de la tribu entourent le groupe, fronçant les sourcils et marmonnant tandis que les chiens grognent. Huit guerriers partent au pas de course avec leurs armes vers l'escalier de glace et la plate-forme de glace en dessous, où ils gardent un œil prudent sur Frostskimmr. Les Magiciens, ensorceleurs et occultistes parmi le groupe attirent des regards méprisants. Faites de votre mieux pour communiquer aux joueurs une atmosphère d'hostilité tendue.

Tout membre de l'équipage accompagnant les aventuriers peut faire remarquer que ce comportement est très inhabituel. Bien que les chasseurs de glace évitent tout contact avec les étrangers, ils ne sont presque jamais hostiles.

Pendant cette interaction, permettez aux aventuriers de tenter des tests de Sagesse (Perception) DD 20. Un aventurier qui

réussit remarque que plusieurs villageois s'éclipsent un par un et disparaissent dans la salle de réunion. Depuis la salle, les villageois descendent dans les grottes de glace pour avertir les serviteurs d'Arauthator de la venue d'étrangers, puis remontent rapidement à la surface.

Les rencontres dans les grottes de glace supposent que la présence d'intrus sur l'iceberg est déjà connue. Si le groupe est resté furtif depuis son arrivée, il a une chance de surprendre les créatures dans les grottes de glace.

UN DUEL HONORABLE

Les chasseurs de glace sont déterminés à ne pas laisser les étrangers entrer dans la salle du village, où ils pourraient découvrir l'entrée des grottes de glace. Ils savent que laisser de puissants aventuriers accéder à l'antre du dragon signifie la torture ou la mort pour chaque adulte et enfant de la tribu.

Tout en essayant de gagner du temps, Barking Seal, Bonecarver et Orcaheart évaluent également la force des aventuriers. Si les aventuriers refusent de quitter l'iceberg, Barking Seal propose un concours : le champion du village contre n'importe quel guerrier parmi les étrangers. Si le champion gagne, les aventuriers doivent remettre certaines de leurs armes en acier fin et s'en aller immédiatement, sans jamais revenir.

Si l'aventurier gagne, les étrangers auront gagné leur place parmi les villageois. Ils peuvent passer la nuit au village, après quoi Bonecarver répondra à leurs questions du mieux qu'elle peut.

Si les aventuriers acceptent de se battre en duel, l'un d'entre eux devra affronter le Orcaheart en tête-à-tête. La magie n'est pas autorisée, mais

si le personnage possède une arme magique ou une armure magique sans effets évidents, les villageois ne le remarqueront probablement pas. Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un des participants soit inconscient et mourant. (Permettez à Orcaheart de faire des jets de sauvegarde en cas de décès s'il tombe à 0 point de vie.) À ce moment-là, le combat prend fin et les alliés de chaque combattant peuvent intervenir pour prodiguer des soins et de l'aide.

Pendant le combat, un combattant déclare forfait s'il obtient une aide quelconque de ses alliés. Malgré cela, Bonecarver aide Orcaheart pendant le combat si elle le peut. Elle se positionne de façon à ce que lorsqu'il est frappé, il puisse tomber en arrière et atterrir devant elle. Lorsqu'elle l'aide à se remettre sur ses pieds, elle lance furtivement un sort de guérison des blessures. Si un joueur indique spécifiquement qu'un aventurier observe la foule à la recherche de signes d'interférence, cet aventurier peut tenter un test de Sagesse (Perception) DD 15. Si le joueur réussit, cela signifie que Bonecarver a été repérée en plein, bien qu'elle nie avoir apporté son aide si elle est accusée de tricherie.

HOSPITALITE DES CHASSEURS DE GLACE

Si Orcaheart perd le match, les Chasseurs de Glace font tout leur possible pour honorer leur promesse. Ils proposent aux aventuriers de dormir dans la hutte de stockage du village, ce qui est à peine un abri. Bonecarver leur apporte un plateau de poisson cru légèrement avarié, expliquant (en toute sincérité) que son peuple préfère le goût acidulé de la chair qui n'est plus de première fraîcheur. Le poisson ne fera pas de mal aux aventuriers qui le mangent, mais le poison que Bonecarver y a ajouté en fera davantage. Le goût vif du poisson couvre si bien le poison amer qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 ou un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour le détecter.

Tout aventurier qui mange le poisson empoisonné doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, l'aventurier subit 13 (3d8) dégâts de poison et devient inconscient pendant 8 heures. En cas de sauvegarde réussie, le personnage subit 9 (2d8) dégâts de poison. Si tous les aventuriers sont rendus inconscients par le poison, ils sont attachés et transportés dans la zone 1 des grottes de glace, où ils se réveillent pour voir 5 crapauds des glaces (voir l'annexe D pour les statistiques) qui examinent leurs affaires.

CONVAINCRE LE CHAMAN

De tous les chasseurs de glace, Bonecarver est le seul dont les aventuriers ont une chance de gagner la faveur. Au départ, elle ne fait pas confiance aux aventuriers, et est aussi impatiente que le reste de son peuple de les voir quitter Oyaviggaton. Cependant, elle sait que les chasseurs de glace finiront par périr sous la colère d'Arauthator, et elle rêve depuis longtemps que les esprits totems envoient des héros ayant la force de vaincre le dragon.

Avec un jeu de rôle efficace et un test de Charisme (Persuasion) DD 15, Bonecarver rencontrera les aventuriers en privé et dira la vérité sur la situation critique de son peuple. Un druide, un rôdeur ou tout autre personnage capable d'exprimer avec sincérité sa compréhension de la foi du chaman, basée sur un totem animal, a l'avantage sur ce test. Bonecarver n'est pas prête à risquer la vie des membres de sa tribu dans une bataille contre le dragon. Cependant, elle montre aux aventuriers l'entrée des grottes de glace depuis sa hutte et explique ce qu'elle sait de ces grottes. Cela comprend leur disposition générale, leurs occupants et la présence de la "dame à cornes" (Maccath la cramoisie).

GROTTES DE GLACE

Sous le village se trouve un réseau de grottes habitées par Arauthator et ses sbires. Deux entrées mènent aux grottes depuis le village : l'une est cachée dans la salle de réunion et l'autre dans la hutte du chaman. Le dragon entre dans les grottes par des tunnels sous-marins qui relient la chambre de sa tanière, mais ceux-ci sont trop profonds et trop bien cachés pour être utilisés par les aventuriers.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Avec ses grottes creusées dans les profondeurs glaciaires de l'iceberg, chaque surface de l'Oyaviggaton est faite de glace.

Plafonds et murs. La plupart des passages dans les grottes de glace font au moins 15 pieds de large, et les plafonds font 20 pieds de haut, sauf indication contraire. Les murs sont finement sculptés d'images draconiques, de pilier, de corniches, de filigranes, de contreforts, de visages de dragons et d'autres ornements. Ce travail a été réalisé par des kobolds au service d'Arauthator, et sa qualité est très variable.

Les sols. Les sols à l'intérieur de l'iceberg sont usés et lisses comme du verre par des décennies de circulation. Arauthator, les trolls des glaces et les crapauds des glaces se déplacent aisément sur la glace glissante grâce aux griffes et aux éperons osseux de leurs pieds. Les serviteurs kobolds du dragon portent des crampons faits de dents d'animaux attachés à leurs pieds. Les aventuriers sans crampons ou sans la capacité de marcher sur la glace traitent toutes les zones des grottes de glace comme un terrain difficile. Un test d'Intelligence DD 10 réussi permet à un aventurier de monter un jeu de crampons à partir d'éléments d'un kit d'escalade, ou de convertir une paire de crampons de la taille d'un kobold pour l'adapter à une créature de taille moyenne. Les raquettes ne sont d'aucune utilité à l'intérieur de l'iceberg.

CRAPAUDS DE GLACE

Arauthator a attiré un certain nombre de crapauds des glaces à Oyaviggaton, où ils aident à entretenir l'iceberg et les nombreux trésors et trophées du dragon. Les crapauds des glaces sont doués pour ce travail, grâce à leur chef exceptionnellement intelligent, Marfulb.

Se nourrissant de phoques, d'oiseaux marins et de poissons péchés pour eux par les chasseurs de glace, les crapauds des glaces d'Oyaviggaton ne sont pas automatiquement hostiles aux étrangers. Une fois que les aventuriers auront pénétré dans le repaire d'Arauthator, ils pourront constater que ces créatures peuvent être utiles à leur quête. Les crapauds des glaces ne parlent normalement que leur propre langue obscure. Ceux d'Oyaviggaton connaissent un peu de draconique et d'Uluki (la langue des chasseurs de glace), mais leurs accents sont épais et leur prononciation atroce. Marfulb parle couramment le draconique grâce aux nombreuses heures passées à converser avec Arauthator.

Lorsque les aventuriers rencontrent des crapauds des glaces, leur intelligence ne sera pas apparente avant qu'ils agissent ou tentent de parler. Même dans ce cas, les aventuriers peuvent ne pas reconnaître le coassement des crapauds des glaces comme un langage. Les crapauds des glaces se déplacent à quatre pattes, mais leurs pattes avant palmées sont étonnamment adroites. Certains portent des outils et des objets utiles dans des poches autour du cou.

Il n'y a pas d'escaliers à l'intérieur de l'iceberg ; le sol est en pente entre des zones d'élévation différente. Les personnages peuvent glisser sur une rampe à un niveau sans difficulté. Glisser le long d'une rampe à deux niveaux (par exemple, de la zone 10 à la zone 9) est automatique si l'aventurier est assis, mais nécessite un test de Dextérité (Acrobatics) DD 10 si le personnage essaie de glisser en étant debout. Les aventuriers équipés de crampons ne peuvent pas se tenir debout, mais peuvent traîner les rampes comme un terrain difficile. Se déplacer sur une rampe à deux niveaux avec des crampons nécessite également un test de Dextérité (Acrobatics) DD 12 réussi. Les aventuriers sans crampons peuvent gravir une rampe d'un niveau en réussissant un test de Dextérité DD 15,

ou peuvent escalader une rampe de deux niveaux en réussissant un test de Dextérité DD 20. L'acrobacie n'est d'aucune utilité pour ces tests, mais l'utilisation d'un kit de grimpeur confère un avantage sur ces tests. Tout échec à un test de Dextérité pour se déplacer sur une rampe entraîne l'aventurier à glisser jusqu'en bas et à tomber à plat ventre.

La lumière. L'intérieur de l'Oyaviggaton est rempli d'une lumière tamisée grâce à des lampes à huile de baleine que les kobolds maintiennent remplies et allumées. Cette lumière est destinée aux crapauds des glaces, qui sont les seuls habitants des grottes à avoir besoin de lumière pour voir..

Température. Les cavernes de glace sont froides, la température dans la plupart des chambres avoisinant les -6,7°C. Les dragons blancs, les trolls de glace et les crapauds de glace n'ont pas peur du froid. Les kobolds et Maccath la cramoisie se couvrent de fourrures et chauffent leurs quartiers avec de petits poêles qui brûlent l'huile de baleine fournie par les villageois. Tant que les aventuriers portent des vêtements adaptés au froid, ils ne risquent pas de souffrir du froid dans les grottes de glace..

Visibilité. Les grottes de glace sont ouvertes sur la mer, créant des bancs de vapeur qui roulent constamment dans les couloirs et les chambres d'Oyaviggaton. Ce brouillard est plus fréquent dans les points bas des cavernes. Dans les zones notées +10 pieds sur la carte, la visibilité est illimitée à moins qu'une zone de brouillard aléatoire ne soit rencontrée. Dans les zones notées 0 pieds, la visibilité est limitée à 75 pieds. Dans les zones notées -10 pieds ou -20 pieds, la visibilité est limitée à 45 pieds.

LES RENCONTRES ALEATOIRES

En plus des habitants notés dans des zones spécifiques, les aventuriers peuvent tomber sur les sbires d'Arauthator dans n'importe quel couloir ou chambre vide. Chaque fois que les personnages passent d'une chambre au couloir circulaire, ou du couloir à une chambre sans occupant, jetez un d6. Sur un résultat de 1, une rencontre se produit. Jetez ensuite un dé sur la table pour déterminer les spécificités.

RENCONTRES DANS LES GROTTES DE GLACE

d10 ENCONTRER OR EVENT

1-2	BROUILLARD
3-5	KOBOLDS (3d6)
6-8	CRAPAUDS DES GLACES (L D6)
9	MACCATH LA CRAMOISIE
10	TROLLS DES GLACES (LD2)

Le brouillard. L'air est soudainement rempli de vapeur grondante. La visibilité est réduite à 5 pieds pendant 2 minutes ou jusqu'à ce que les aventuriers s'éloignent de 90 pieds..

Kobolds. Arauthator a amené une meute de kobolds involontaires à Oyaviggaton il y a des générations, et les créatures le servent dans le froid glacial depuis lors. En cas de rencontre, une escouade de 3d6 kobolds travaille dans la région ou la traverse. Si les aventuriers sont habillés en villageois chasseurs de glace ou portent un autre déguisement approprié, les kobolds les regardent avec méfiance mais ne sonnent pas immédiatement l'alarme. Faites un seul test de Sagesse pour les kobolds avec un DD égal au plus bas des tests de déguisement des aventuriers. Le modificateur de Sagesse des kobolds est de -2, mais ils ont l'avantage sur ce test en raison de leur nombre. Si le test est réussi (ou si les aventuriers ne sont pas déguisés), les kobolds lancent une seule volée de pierres de fronde sur les intrus, puis s'enfuient dans autant de directions que possible pour rapporter l'intrusion aux crapauds ou aux trolls des glaces.

Crapauds des glaces. Un groupe de 1d6 crapauds des glaces (voir l'annexe D des statistiques) travaille dans cette zone ou passe le long du couloir. Les déguisements sont inefficaces contre les crapauds des glaces, qui savent quelles créatures vivent à Oyaviggaton à tout moment. S'ils voient quelque chose d'inattendu - même des villageois chasseurs de glace entrant dans les grottes sans autorisation - ils arrêtent ce qu'ils font et observent les actions des aventuriers, posant des questions s'ils le peuvent. Les crapauds des glaces fuient vers les trolls des glaces s'ils sont menacés, et ne se battent que s'ils le doivent..

Les crapauds des glaces parlent leur propre langue, ainsi que suffisamment de draconique et d'uluik pour communiquer avec Arauthator, les kobolds et les chasseurs de glace. Ils travaillent pour Arauthator mais n'ont pas de dévotion particulière pour le dragon. Si un combat s'annonce, leur loyauté ira à celui qu'ils estiment être le vainqueur. Cela signifie le dragon, à moins que les aventuriers ne les impressionnent d'une manière ou d'une autre.

Maccath la cramoisie. Maccath erre souvent dans les grottes de glace, plongée dans ses pensées. Lorsqu'elle rencontre des étrangers, sa réaction est étrangement discrète. Voir la zone 10 pour plus de détails sur la situation de Maccath.

Trolls des glaces. Rencontrés seuls ou en petites bandes errantes, les trolls des glaces sont des trolls ordinaires à la peau bleutée et immunisés aux dégâts du froid. À moins que des crapauds des glaces ne soient à proximité pour intervenir, les trolls des glaces traitent toute créature qui n'est pas un kobold, un crapaud de glace, Maccath ou un chasseur des glaces comme un intrus. Pour plus d'informations sur les trolls des glaces travaillant pour Arauthator, voir la zone 12.

1 . L'ENTREE DANS LA HUTTE

À l'intérieur de la hutte du chaman Bonecarver, de vieilles fourrures entassées sur des piquets sont disposées en travers d'une ouverture menant aux grottes de glace. Des marches sont taillées dans la paroi de la chute, créant des escaliers raides et glacés qui descendent de 100 pieds en spirale serrée. Comme cette entrée est rarement utilisée, les marches sont de plus en plus obscurcies par le gel au fur et à mesure que les aventuriers descendant. Au niveau des 40 pieds, un aventurier doit tenter un test de Dextérité (Acrobaties) DD 12 pour maintenir sa prise sur les marches dangereusement inégales. En cas d'échec, le aventurier perd pied, glisse et culbute sur 60 pieds jusqu'au fond et subit 21 (6d6) dégâts contondants. Les aventuriers peuvent atténuer ce danger en s'accrochant les uns aux autres ou en utilisant un kit d'escalade. Passé le cap des 40 pieds, les marches s'améliorent à nouveau de sorte qu'aucun autre test n'est nécessaire.

Le conduit et les escaliers glacés se terminent au dessus d'un plafond. Une échelle robuste descend ensuite à peu près au milieu d'une chambre rectangulaire. La sortie est un corridor glacé de 15 pieds de large, incliné vers le bas.

La chambre est vide, à l'exception d'une douzaine de paniers tressés avec des lanières de cuir et des côtes de morse, empilés dans le coin nord. Ils contiennent du poisson congelé et quelques paquets enveloppés de peau de viande de requin en décomposition que les chasseurs de glace considèrent comme un mets délicat.

2 . L'ENTREE DANS LA SALLE DES FETES

Cachée sous les planches dans le coin arrière de la salle des fêtes, cette entrée des grottes de glace consiste en une chute creusée d'escaliers glacés descendant de 100 pieds en spirale serrée. Cette route est régulièrement utilisée pour apporter des provisions aux sbires d'Arauthator, aussi les marches sont-elles claires et faciles à gravir. Les provisions sont descendues sanglees sur le dos des villageois, ou descendues dans des paniers à l'aide de la poulie et de la corde dans la salle du village.

Cette chambre est vide, à l'exception de trois paquets de peaux de phoque roulées qui se trouvent à l'endroit où l'échelle descend de la cheminée au-dessus jusqu'à peu près au centre de la pièce. De plus, un lit de fourrures empilées a été disposé dans le coin sud-ouest, d'où l'on peut entendre une forte toux lorsque les aventuriers entrent dans la chambre. Les villageois qui souffrent de maladies ou de blessures dépassant les capacités de guérison limitées de Bonecarver sont mis en quarantaine ici, dans la chaleur relative des grottes. Le villageois qui tousse s'appelle Mend-nets (**guerrier tribal**).

Mend-nets est naturellement méfiant envers les étrangers, mais si un personnage peut utiliser des soins mineurs pour soigner sa maladie, il devient un allié digne de confiance. Il ne fera rien pour nuire au village ou à la tribu, mais il déteste les kobolds qui vivent dans les grottes. Les crapauds des glaces le repoussent également, mais ils l'ignorent aussi. Les trolls de

Arguthator's Iceberg "Oyauiggason"



Araufhator's Lair



• ГЛН ХНК АД ПКЛХГМНГАК ГЛН ВИУГИ •

Blanu

glace le terrifient, et il s'est réveillé plusieurs fois en trouvant un troll qui le regardait avec avidité depuis le tunnel menant à la tanière des trolls (zone 12). Il explique aux personnages que les créatures des grottes ont été prévenues de leur présence, mais que les seules chambres qu'il connaît à part celle-ci sont les zones 1, 3 et 7.

3 . GARDE-MANGER

Les provisions que les villageois fournissent à Arauthator et à ses sbires sont stockées ici - principalement du poisson séché et congelé, de la baleine, du phoque, du morse et du calmar géant, ainsi que des fourrures que les kobolds façonnent en vêtements de protection. Les organes de poisson, les coquillages, les os, les pierres tendres et d'autres articles divers sont stockés en plus petites quantités et sont utilisés par les crapauds des glaces pour fabriquer de l'encre, des pinceaux, du parchemin et d'autres articles pour leur travail. Quelques objets apparemment inexplicables sont stockés à l'écart des autres fournitures, notamment un gantelet en acier inoxydable, une broche en argent contenant un camée, la poignée en laiton d'un couteau de duel et une boucle de ceinture décorative - des morceaux que les villageois ont retirés de l'estomac de requins ou de pieuvres géantes qui se sont nourris d'explorateurs perdus dans la Sea of Moving Ice.

Dans cette chambre sont également stockés des bobines de corde, des pointes et quelques poulies. Il est clair au premier coup d'œil que cet équipement vient du sud et n'a pas été fabriqué par les chasseurs de glace. Les kobolds utilisent cet équipement lorsque quelque chose - ou quelqu'un - doit être descendu dans le repaire d'Arauthator par la zone 6. La poulie est attachée au crochet de fer dans le plafond de cette chambre.

4 . LA TANIÈRE DES KOBOLDS

Les serviteurs kobolds d'Arauthator vivent dans cette pièce.

Une douzaine de kobolds occupent cette chambre ébouriffée et crasseuse. Des têtes de poissons à moitié dévorées et des nageoires de phoques rongées sont jetées dans les coins ou négligemment épargnées autour de tas d'efforts emmêlés, qui sentiraient sans doute aussi mauvais qu'ils en ont l'air si ce n'était le froid.

La chambre contient 12 **kobolds** lorsque les aventuriers entrent. Quelques-uns dorment, mais la plupart sont en train de remuer des osselets, d'aiguiser des lames, de coudre des vêtements, de sculpter des fanons de baleine ou de se chamailler. Voir "Rencontres aléatoires" (plus haut dans le chapitre) pour des directives sur la façon dont les kobolds réagissent aux intrus.

Si les aventuriers passent quelques minutes à fouiller la zone, un test d'Intelligence (Investigation) DD 12 réussi suggère qu'environ deux douzaines de kobolds vivent dans cette chambre.

TRESOR

Leurs seules possessions de valeur sont un certain nombre de défenses de morse sculptées avec des images draconiques, dont six sont suffisamment artistiques pour être achetées 200 po chacune à un collectionneur approprié.

5 . DÉPOTOIR

Les kobolds jettent leurs détritus, leurs restes de nourriture, leurs déchets, leurs bottes usées et autres déchets inutiles

dans cette pièce caverneuse. Son sol, semblable à une fosse, est rempli à plusieurs mètres de profondeur, grâce aux serviteurs qui servent Arauthator dans cet iceberg depuis des siècles. Le sol de la pièce peut être traversé en toute sécurité, mais il n'y a rien de valeur ici.

6 . LE GOUFFRE

Cette grotte étroite est le point d'accès à la tanière d'Arauthator en dessous.

CETTÉ PIÈCE SEMBLE BIEN PLUS FROIDE QUE N'IMPORTE QUELLE ZONE DES GROTTES DE GLACE QUE VOUS AVEZ EXPLORÉE JUSQU'À PRÉSENT. LE FROID PROVIENT D'UNE FOSSE BÉANTE DANS LE SOL QUI S'ENFONCE DANS L'OBSCURITÉ, ET AU-DESSUS DE LAQUELLE UN LOURD CROCHET DE FER EST ANCÉ DANS LA GLACE DU PLAFOND. UNE PASSERELLE DE CINQ PIEDS DE LARGE S'ÉTEND DES DEUX CÔTÉS DE LA FOSSE, RELIANT CETTE ENTRÉE À UNE SORTIE SITUÉE DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA PIÈCE. DES IMAGES DE DRAGONS BLANCS EN VOL SONT GRAVÉES DANS LA GLACE DES MURS.

Une inspection visuelle depuis l'une ou l'autre des portes indique que la passerelle semble assez sûre - à part le fait qu'elle est glacée, étroite et adjacente à un puits apparemment sans fond. La passerelle qui traverse les côtés Est et Nord de la chambre semble assez sûre et les aventuriers peuvent l'emprunter sans difficulté. La passerelle qui traverse les murs ouest et sud est affaiblie et dangereuse. Lorsqu'un aventurier atteint le coude de la passerelle, demandez au joueur de jeter un dé. Si un nombre impair est obtenu, une partie du mur s'effondre et toute créature se trouvant sur la passerelle doit tenter un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, la créature est poussée de la passerelle vers le gouffre.

Le gouffre descend de 60 pieds jusqu'au sommet de la plate-forme de glace dans la zone 16 du repaire d'Arauthator. Une créature qui tombe dans le gouffre glisse autant qu'elle tombe, ne subissant que 10 (3d6) points de dégâts contondants lorsqu'elle touche le fond. La créature doit alors tenter un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber de la plateforme de glace ; voir la zone 16 pour plus d'informations. Une créature qui saute dans le gouffre volontairement subit la moitié des dégâts de la chute et a l'avantage sur le jet de sauvegarde pour rester sur la plateforme de glace.

7 . LA SALLE DES GÉANTS

Les corps de certains des géants des glaces qu'Arauthator a combattus et tués au cours des siècles sont exposés dans cette chambre, figés dans des murs de glace cristalline. La visibilité à ce niveau n'est que de 45 pieds, donc les personnages ne pourront pas voir grand chose depuis l'entrée. Alors qu'ils avancent dans la chambre, la forme du premier géant des glaces devient faiblement visible à une distance de 60 pieds. A 45 pieds, la silhouette est facilement confondue avec un géant des glaces vivant et parfaitement immobile. A 30 pieds, les personnages reconnaissent que le géant est mort et gelé, voyant son armure déchirée et les terribles blessures de griffes dans sa chair bleu pâle. Dans la salle sont exposés les corps de huit géants des glaces, d'un géant du feu et d'un géant des nuages.

Lorsque les avrnturiers arrivent dans cette zone, 8 **kobolds** travaillent dans la salle, polissant et entretenant la glace. S'ils reconnaissent les aventuriers comme des intrus, ils essaient de

s'éloigner d'eux dans le brouillard, puis se glissent hors de la salle quand ils le peuvent.

8 . SALLE DES TROPHEES

Les trophées des nombreuses batailles d'Arauthator sont exposés dans cette salle. La visibilité est de 45 pieds, donc les aventuriers ne pourront pas voir grand chose depuis le seuil de la porte. Parmi les créatures figées dans la mort, on trouve deux remorhazes, un trio de behirs, cinq abominables yétis et un calmar géant d'une taille impressionnante. Un drakkar complet avec sa voile levée est également exposé ici. Il est clair que le navire ne peut passer par aucune des entrées de l'iceberg ; il a été minutieusement démonté à l'extérieur et réassemblé ici par les kobolds. Les aventuriers qui connaissent les navires peuvent voir des erreurs dans le gréement et le bordage de la coque, mais c'est du bon travail pour une exposition.

TRESOR

Le plus intéressant est le coffre d'or et de bijoux ouvert qui se trouve sur le pont du navire. Le coffre contient 375 po, 1 480 pe, et 495 pa, plus des bijoux et des objets précieux d'une valeur de 225 po supplémentaires. Un personnage examinant le coffre sans le déranger ni son contenu peut estimer sa valeur entre 1 000 et 1 500 po avec un test d'Intelligence DD 10 réussi.

Si le coffre ou une partie du trésor qu'il contient - même une seule pièce - est retiré du navire, Arauthator le détecte immédiatement et envoie 2 trolls des glaces (voir zone 12) pour enquêter.

9 . SALLE NON UTILISEE

Cette chambre est vide, en attendant le jour où la collection de trophées d'Arauthator débordera des zones 7 et 8.

10. MACCATH THE CRIMSON

Si Maccath la cramoisie n'a pas été rencontrée ailleurs dans l'Oyaviggaton, les personnages la rencontrent ici.

En haut de la rampe de la zone 9, un **troll** des glaces (voir zone 12) monte la garde dans cette grotte. Il se positionne dans le coin de manière à ne pas être vu avant que les intrus n'atteignent le haut de la rampe.

LE PLANCHER DE GLACE VIDE DE CETTE CHAMBRE OFFRE UN SPECTACLE DES PLUS INATTENDUS. UN GRAND ABRI SEMBLE AVOIR ÉTÉ CONSTRUIT AVEC DES DÉBRIS, DANS LE STYLE DES TENTES UTILISÉES PAR LES NOMADES DU DÉSERT DE CALIMSHAN, À QUELQUE DEUX MILLES MILLES AU SUD.

L'abri de Maccath est fait d'immenses tapisseries et tapis drapés sur un cadre de côtes de baleine, et mesure 8 pieds de haut, 20 pieds de large et 30 pieds de long. Le bas des murs se drape sur le sol, ne laissant aucun vide en dessous. La tente n'a pas d'entrée évidente, mais un aventurier peut se glisser entre deux tapisseries superposées pour sortir de l'abri.

Lorsque les aventuriers entrent à l'intérieur, lisez ou paraphrasez ce qui suit.

L'INTÉRIEUR DE L'ABRI EST ÉTONNAMENT CHAUD, GRÂCE À UN PETIT POËLE ET À SIMPLES LAMPES BRÛLANT DE L'HUILE DE BALEINE AROMATIQUE. DES TAPIS SONT ENTASSÉS SUR LE SOL EN COUCHES ÉPAISSES, ET DES TAPISSERIES DE TOUTES LES CULTURES DE FAERÙN SONT SUSPENDUES À UN CADRE SOLIDE FAIT DE CÔTES DE BALEINE.

LES LIVRES ET LES PARCHEMINS SONT SOIGNEUSEMENT EMPILÉS SUR DES TABLES ET DES LUTRINS EN CUIR ET EN OS DE BALEINE. LES SEULS MEUBLES DE L'ABRI QUI NE SONT PAS FAITS DE CES MATERIAUX NATURELS SONT LES TAPIS ET LES TAPISSERIES, AINSI QU'UN BUREAU PORTABLE QUI SEMBLE AVOIR ÉTÉ PRIS SUR UN VOILIER.

Si c'est la première rencontre des personnages avec Maccath la cramoisie, ajoutez :

ASSISE À SON BUREAU, UNE FEMME TIEFLING PORTE UNE CAPE ROUGE FLAMBOYANT SUR DES FOURRURES TAILLÉES SUR MESURE. LA CAPE EST ATTACHÉE PAR UNE BROCHE ARGENTÉE ET IVOIRE PORTANT UN DESSIN RAPPELANT UN ARBRE STYLISÉ ET RAMIFIÉ - LE SYMBOLE DE LA CONFRÉRIE DES ARCANES. DEUX ASSISTANTS KOBOLDS SE TIENNENT À PROXIMITÉ, JETANT DES REGARDS NERVEUX ENTRE VOUS ET LE TIEFLING. APRÈS QUELQUES INSTANTS, LE TIEFLING LÈVE LA TÊTE AVEC UNE EXPRESSION DE DÉSINTÉRÊT PÂLE ET DEMANDE : "ÊTES-VOUS VENUS POUR ME SAUVER OU POUR ME TUER ? NON PAS QU'IL Y AIT UNE GRANDE DIFFÉRENCE ENTRE LES DEUX."

Lorsque Maccath est arrivée à Oyaviggaton il y a trois ans, Arauthator l'aurait normalement tuée sans hésiter. Cependant, la broche de la Confrérie des Arcanes qu'elle portait a suggéré à Arauthator que la tiefling pouvait représenter une solution à deux problèmes. Premièrement, le dragon possédait de nombreux objets volés à la Confrérie des Arcanes, dont certains échappaient à sa compréhension, même après des décennies d'études. Deuxièmement, Arauthator cherchait depuis longtemps à aider sa compagne Arveiaturace à surmonter son chagrin suite à la mort du sorcier qu'elle avait servi. Remplacer ce sorcier par un membre de la Confrérie des Arcanes semblait être une solution parfaite.

Maccath a eu l'intelligence de convaincre le dragon que son offre l'avait séduite, espérant qu'elle serait finalement capable de chercher un moyen de s'échapper de l'iceberg. Cependant, elle a jusqu'à présent été contrecarrée par la puissante magie d'Arauthator - y compris des sorts et des rituels volés à la Confrérie des Arcanes - qui l'a maintenue scellée et sans défense dans l'Oyaviggaton, invisible à la scrutation et incapable d'utiliser l'envoi pour appeler à l'aide. Avant de remettre Maccath à Arveiaturace, Arauthator a demandé au tiefling de déchiffrer ses écrits volés, bien que le travail ait été lent en raison de la complexité et du danger inhérents au matériel. Maccath est en train d'étudier l'un des parchemins volés lorsque les aventuriers entrent.

Si les aventuriers ont annoncé leur présence en combattant le troll de glace, les 2 **kobolds** seront visiblement agités, même si Maccath se montre peu inquiet. Les kobolds ont reçu l'ordre de rester avec la tiefling et de suivre ses ordres, ce qui signifie principalement faire des courses au scriptorium (zone 11).

Elle compte également sur eux pour la cuisine, le ménage et d'autres tâches banales. Dès que les aventuriers font comprendre qu'ils sont là pour sauver Maccath, les kobolds se précipitent vers la zone 12. Ils alertent les trolls des glaces si on ne les arrête pas.

LE MARCHE DE MACCATH

Bien qu'elle soit prisonnière, Maccath est devenue obsédée par l'idée de terminer les difficiles traductions magiques d'Arauthator. Comme la plupart des membres de la Confrérie des Arcanes, elle est dévouée jusqu'à l'arrogance, croyant que même si elle est destinée à mourir comme le jouet d'un dragon, elle aura d'abord accompli quelque chose de magnifique.

Ainsi, le tiefling pose des conditions pour son sauvetage, disant qu'elle ne quittera pas Oyaviggaton sans apporter autant de biens volés de la Confrérie des Arcanes qu'elle le peut. Si les aventuriers sont d'accord, Maccath partage l'information suivante :

- Arauthator se trouve actuellement dans la zone 20 de son repaire, près de l'entrée sous le scriptorium (zone 11).
- La plupart du matériel volé dans la Tour d'Hostie se trouve dans le scriptorium, mais quelques objets pourraient se trouver dans le repaire d'Arauthator (voir "Le trésor d'Arauthator" à la fin de ce chapitre).
- Maccath connaît la disposition générale de la grotte du dragon mais pas ses dangers spécifiques. Arauthator ne l'a jamais laissée hors de sa vue dans la tanière. En particulier, elle ne sait rien des écueils de la zone 15 ni des pièges de la zone 18.
- Deux entrées mènent au repaire d'Arauthator, l'une dans le scriptorium adjacent et l'autre dans la zone 6.
- L'Arauthator se déplace dans et hors de la tanière en utilisant des passages sous-marins.
- Le Draakhorn était là quand Maccath est venu à Oyaviggaton, mais un groupe d'humains portant des robes distinctives est venu sur l'iceberg il y a six mois. Après avoir négocié avec Arauthator, ils ont emporté l'appareil. (Les aventuriers reconnaissent les insignes du Culte du Dragon dans la description des humains par Maccath). En plus de cela, Maccath peut donner aux aventuriers toutes les informations sur le Draakhorn tel qu'il est décrit au chapitre 17.
- Tenter d'échapper à l'iceberg à bord d'un navire serait suicidaire alors qu'Arauthator est capable d'attaquer depuis les airs. Le dragon se contente de laisser ses serviteurs s'occuper des intrus, mais il sera alerté si les aventuriers s'enfuient.
- Même si les aventuriers n'ont alerté aucun des serviteurs du dragon, l'absence de Maccath sera signalée dans la journée. A ce moment-là, le dragon viendra la chercher ainsi que ceux qui l'ont aidée à s'échapper.

Maccath sait que la surprise est la meilleure arme des aventuriers pour défier le dragon, et qu'il ne risquera pas de mourir pour cette seule tanière. Bien qu'il déteste l'idée d'abandonner une maison avec ses trésors et ses trophées, s'il est vaincu par les aventuriers, Arauthator s'enfuirà vers l'un de ses autres repaires.

TRESOR

Si le groupe semble vouloir combattre Arauthator, Maccath leur offre un anneau de résistance (froid) et deux flèches tueuses (dragons) qu'elle a fabriqués pendant sa captivité.

Bien que ces objets et ses connaissances draconiques donnent un avantage aux aventuriers, elle prévient le groupe qu'Arauthator a dévoré presque tous les héros qu'il a affrontés.

11. SCRIPTORIUM

Bien que cette chambre soit plus profonde que les cavernes adjacentes, il n'y a pas de brume dans l'air ici.

TROIS ÉTAGÈRES SE DRESSENT DANS CETTE CAVERNE AUTREMENT VIDE, BRICOLÉES À PARTIR DE BOIS DE RÉCUPÉRATION, D'OS DE BALEINE, DE MORCEAUX D'ARMURES DE GÉANTS ET MÊME DE MEMBRES GELÉS DE YÉTIS. UN CERTAIN NOMBRE DE MANUSCRITS, DE LIVRES, DE PARCHEMINS ET DE FOLIOS SONT SOIGNEUSEMENT DISPOSÉS SUR LES ÉTAGÈRES, TOUS PORTANT LES MARQUES D'UNE ÉCRITURE MAGIQUE.

Si Maccath est avec les aventuriers, elle peut les diriger vers les objets volés dans la Tour de l'Arcane. Elle avertit les aventuriers de ne pas lire ou même parcourir le matériel pour leur propre sécurité. Les écrits sont truffés de rudiments diaboliques qui sont hostiles à l'esprit des mortels.

Les aventuriers incapables de lire la magie ne peuvent pas examiner les livres. Un aventurier sachant lire la magie qui examine les écrits doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Une réussite indique que l'aventurier reconnaît le danger et arrête de lire. En cas d'échec, l'aventurier absorbe la puissance de l'écriture diabolique et subit un choc psychique. Pendant qu'il subit ce choc, l'aventurier a un désavantage sur les jets d'attaque et les tests de capacité, et doit tenter un test de Constitution DD 10 pour lancer un sort. En cas d'échec, le sort ne peut pas être lancé, bien que l'emplacement de sort ne soit pas dépensé. L'aventurier peut effectuer un autre jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet chaque fois qu'il termine un long repos.

TRESOR

Les lanceurs de sorts arcaniques peuvent trouver beaucoup de choses de valeur dans ce scriptorium, ainsi que beaucoup de choses sans valeur. Arauthator a collecté de nombreux livres de sorts de magiciens tués au cours des siècles. Plus important encore pour le bénéfice immédiat du groupe, il a également rassemblé des dizaines de parchemins. Bien que beaucoup d'entre eux soient détériorés par l'humidité ou l'âge, les aventuriers qui passent quelques minutes à chercher peuvent trouver dix parchemins de sorts : forme gazeuse, hâte, protection contre l'énergie, respiration aquatique, tentacules noirs d'Evard, bouclier de feu, mur de feu, immobilisation de monstre, chaîne d'éclairs et désintégration.

ACCES À LA TANIÈRE DE L'ARAUTHATOR

Près de l'extrémité ouest du scriptorium, un gouffre de 15 pieds de large mène à la zone 19 du repaire d'Arauthator. Le dragon peut escalader et descendre ce passage sans difficulté. Les aventuriers compétents en athlétisme peuvent descendre le gouffre en utilisant des crampons ou un autre dispositif pour s'agripper à la paroi. Les autres aventuriers ne peuvent descendre qu'avec des cordes, des pitons et d'autres équipements d'escalade. Le gouffre descend de 60 pieds jusqu'au toit de la zone 19, après quoi les aventuriers doivent descendre de 15 pieds jusqu'à la plate-forme de glace.

Avant que les aventuriers ne descendent dans la grotte, Maccath leur dit qu'ils n'ont pas de moyen facile de remonter dans cette salle. Old White Death ne veut pas que quiconque - intrus ou invités - puisse quitter facilement son repaire.

12. TROLLS DES GLACES

Les trolls des glaces qu'Arauthator a rassemblés à son service utilisent cette salle comme résidence, et aucune autre créature n'y est autorisée. Un troll des glaces a une peau bleuâtre et translucide et est immunisé contre les dommages causés par le froid ; pour le reste, il a les mêmes statistiques qu'un troll ordinaire.

Un minimum de 2 **trolls** des glaces se trouvent ici lorsque les aventuriers entrent pour la première fois, mais 3 ou plus peuvent être placés dans cette zone à votre convenance (et selon que les aventuriers remplissent ou non des conditions pouvant mener à des combats ; voir ci-dessous).

CETTE SALLE CAVERNEUSE EST REMPLIE D'UNE BRUME FLOTTANTE QUI RECOUVRE UN CHAMP DE PILIERS DE GLACE S'ÉLEVANT DU SOL AU PLAFOND. LE SILENCE SOURD QUI RÈGNE AU-DELÀ N'EST ROMPU QUE PAR LE BRUIT DE L'EAU QUI COULE.

Les piliers de glace et les arêtes forment des rochers tranchants comme des rasoirs qui émergent du brouillard. Des ruisseaux d'eau crépitante, qui coulent comme par magie même à des températures inférieures à zéro, s'écoulent dans les creux sous la neige glacée poussée par le vent.

De l'entrée, on ne voit que le brouillard tourbillonnant et on n'entend que le vent. Si Maccath ou un crapaud de glace est avec le groupe, il conseille vivement aux aventuriers de ne pas s'aventurer dans cette pièce. Ceux qui s'aventurent ici sont silencieusement encerclés et pris en embuscade par les trolls de glace. Les trolls poursuivent avidement les aventuriers s'ils s'enfuient, mais ils écoutent les crapauds des glaces et s'abstiennent d'attaquer si les crapauds le leur ordonnent.

Les trolls parlent le Géant et comprennent un peu la langue draconique. Ils sont prêts à échanger ou à négocier avec des aventuriers qui s'avèrent trop difficiles à tuer. Seule l'offre vérifiable de nourriture et de trésor peut convaincre les trolls de se retourner contre Arauthator.

13. LIEU DE TRAVAIL DES CRAPAUDS DES GLACES

Des crapauds géants des glaces servent Arauthator comme surveillants à Oyaviggaton. Ils gèrent la main d'œuvre des kobolds, dirigent les villageois chasseurs de glace pour approvisionner le repaire en nourriture et autres fournitures, et ont la patience nécessaire pour traiter avec les trolls des glaces capricieux.

UN SPECTACLE ÉTRANGE VOUS ATTEND DANS CETTE SALLE AUX MURS RUGUEUX. UNE DOUZAINES DE CRAPAUDS GÉANTS AUX PEAUX ÉPAISSES ET TACHETÉES DE BLANC SONT À L'ŒUVRE ICI, GRIFFONNANT D'ÉTRANGES ÉCRITURES DANS LA GLACE DES MURS, OU SUR DES PARCHEMINS ET DES TABLETTES DE PIERRE. QUELQUES CRAPAUDS TRANSFÈRENT DES PARCHEMINS ET DES TABLETTES DANS ET HORS DES COMPARTIMENTS ALLANT DU SOL AU PLAFOND, TAILLÉS DANS LA GLACE TOUT LE LONG DU MUR SUD.

Un total de 11 **crapauds des glaces** (voir l'annexe D pour les statistiques) travaillent dans cette pièce, inscrivant des registres et des comptes dans la glace à l'aide de bois pointus ou de leurs propres griffes. Ils tiennent également à jour des cartes approximatives de la Sea of Moving Ice en se basant sur les rapports des villageois chasseurs de glace. À intervalles réguliers, leurs enregistrements temporaires sont transférés sous une forme plus permanente.

Voir "Rencontres aléatoires" (plus haut dans ce chapitre) pour des directives sur la façon dont les crapauds géants des glaces réagissent aux intrus. La meilleure chance pour les personnages d'éviter un combat dans cette zone - et d'empêcher les crapauds d'alerter les trolls des glaces - est de rallier les crapauds des glaces à leur cause en traitant avec leur chef, Marfulb.

Le crapaud de glace moyen est intelligent, mais son chef Marfulb est exceptionnel (Intelligence 13). Son sens de l'organisation et de la gouvernance était inexploité jusqu'à ce que son chemin croise celui d'Arauthator sur la Sea of Moving Ice, et elle a servi en tant que sénéchale d'Oyaviggaton pendant les quatre décennies qui ont suivi. Même Arauthator ne comprend pas les rouages d'Oyaviggaton aussi bien que Marfulb, qui connaît le contenu et la valeur de chaque paquet, coffre et tas de pièces de l'iceberg jusqu'à la dernière pièce de cuivre.

LORE MARFULB

En plus des données sur Arauthator - ses trésors, ses habitudes d'accouplement et ses batailles épiques avec des géants des glaces et d'autres monstres - les informations recueillies par les crapauds des glaces comprennent des détails complets sur la Sea of Moving Ice, en constante évolution, sur le climat au nord de l'épine dorsale du monde et sur la culture des insaisissables chasseurs de glace. Marfulb éprouve une grande satisfaction à l'égard de l'œuvre de sa vie, mais elle connaît trop peu la société au sud de l'épine dorsale du monde pour en saisir toute l'importance.

Les aventuriers équipés d'un sac de transport pourraient emporter tous les parchemins et les tablettes de pierre avec eux lorsqu'ils quitteraient Oyaviggaton. La Confrérie des Arcanes considérerait les traditions comme l'une des œuvres de philosophie naturelle les plus étonnantes qui soient (une fois qu'elles auront été soigneusement traduites de la langue unique des crapauds des glaces), et ils s'empresseraient de rencontrer et de louer Marfulb. Sans Sac sans fond, la collection est trop volumineuse pour être déplacée.

14. ICE TOAD LAIR

Cette salle glaciale et misérable constitue une maison parfaite pour les crapauds des glaces, mais elle est actuellement vide. Aucun des biens des crapauds n'a de valeur comme butin, mais ils forment une étrange et curieuse collection. Parmi ces objets, on trouve des grattoirs à verrues en dents de morse, des lances façonnées dans de la corne de narval, des meubles aux formes étranges sculptés dans le sol glacé au lieu de s'élever au-dessus, des instruments d'écriture sculptés dans des fanons et façonnés pour une main palmée, et des objets d'art qui combinent des fanons de baleine sculptés, du bois flotté et des objets ordinaires comme de l'argenterie et des bouchons de bouteilles récupérés dans des épaves.

TANIERE D'ARAUTHATOR

La tanière du dragon est une seule et unique pièce caverneuse avec de nombreux coins, recoins et excroissances glacées.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Comme les cavernes au-dessus, le repaire d'Arauthator est entièrement composé de glace.

Plafond. Le plafond brut de la caverne ouverte s'élève à 40 pieds au-dessus de la hauteur variable du sol irrégulier.

Le sol. Le sol de la caverne est usé et lisse et est très glissant. Arauthator et les scrags se déplacent sur la glace glissante avec aisance grâce à leurs griffes, mais les aventuriers qui n'ont pas de crampons ou la capacité de marcher sur la glace traitent toutes les zones de la caverne de l'autre comme un terrain difficile. Voir les "Caractéristiques générales" des grottes de glace pour des informations sur les crampons. Les raquettes ne sont d'aucune utilité dans la caverne..

Les niveaux de terrain représentés sur la carte de la caverne présentent des incrément de 8 pieds. L'élévation du sol résulte de la fissuration et de l'éclatement de la glace, de sorte que les rebords sont abrupts et ont une apparence distincte de marche. Les aventuriers peuvent descendre d'un niveau sans difficulté. Pour remonter un niveau, il faut réussir un test de Force (athlétisme) DD 15 ; le grimpeur a l'avantage sur ce test s'il est équipé de crampons ou d'un équipement d'escalade.

Lumière. La caverne du repaire est normalement sombre. Toute description suppose que les aventuriers disposent d'une source de lumière ou d'une vision nocturne.

Température. La caverne de la tanière est plus froide que les tunnels et les chambres au-dessus. La caverne est à une température glaciale de -17,8 °C. La zone 20 est encore plus froide.

Visibilité. Des nuages de vapeur parcourent la caverne, limitant la visibilité à 60 pieds pour les aventuriers éclairés.

15 . TANNIERE DES SCRAGS

Ce coin de la caverne abrite 2 scrags qu'Arauthator autorise à vivre dans son repaire, à condition qu'ils en assurent la garde en son absence. Ces **trolls** aquatiques peuvent respirer sous l'eau et ont une vitesse de nage de 30 pieds.

Si les personnages s'approchent, les Scrags se cachent, puis tentent d'attaquer en embuscade et de prendre un repas inattendu.

16 . COLONNES DE GLACE

Des colonnes de glace dépassent du sol dans cette zone. L'escalade d'un pilier de glace de plus de 8 pieds de haut nécessite un kit d'escaladeur et un test de Force (Athlétisme) DD 15 réussi.

Une créature qui descend par le gouffre de la zone 6 atterrit au niveau supérieur de la grande plateforme de glace dans la partie sud-est de la caverne, 16 pieds au-dessus du sol de la caverne. La créature doit ensuite réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour rester sur la plate-forme. (Une créature qui saute intentionnellement dans le gouffre subit la moitié des dégâts de la descente et a l'avantage sur ce jet de sauvegarde). Si le jet de sauvegarde échoue, la créature glisse du niveau supérieur de la plateforme glacée et heurte le deuxième niveau, subissant 3 (1d6) dégâts contondants et tombe à plat ventre.

Toute créature tombant sur le sol de la caverne attire l'attention des scrags de la zone 15.

17 . L'EPINE DORSALE DU LOUP DE GLACE

Cette crête de glace dentelée divise la caverne en plusieurs sections. Escalader à une hauteur d'au moins 8 pieds et se déplacer le long de la crête est le seul moyen sûr de passer de la zone 15 ou 16 à la zone 19 ou 20 sans rencontrer les pièges des zones 18a et 18b.

Contrairement aux autres corniches de la caverne, les surfaces horizontales de l'épine dorsale du loup de glace ne sont pas de même niveau. Les habitants de la tanière peuvent traverser les corniches sans difficulté, mais toute autre créature qui se déplace de plus de 15 pieds au cours d'un tour doit effectuer un test de Dextérité (Acrobates) DD 12. En cas d'échec, la créature perd pied et tombe au niveau inférieur, subissant 3 (1d6) dégâts contondants et atterrissant à plat ventre. Le port de crampons confère un avantage sur ce test.

18 A. LE GOSIER

Ce passage étroit est truffé d'un piège magique. Lorsque le premier aventurier passe par le point le plus étroit du passage, toute la zone du passage se remplit d'un nuage nauséabond pendant 1 minute.

Arauthator est immédiatement conscient des intrus si le nuage puant est déclenché. Le dragon ne déclenche pas le piège s'il se déplace dans la zone.

18 B . LA GORGE

Ce passage étroit est truffé d'un piège magique. Lorsque le premier aventurier passe par le point le plus étroit du passage, un sort de Lenteur est déclenché, ciblant chaque créature dans la zone. Les créatures affectées par le sort subissent ses effets pendant 1 minute.

Arauthator prend immédiatement conscience des intrus si le sort de lenteur est déclenché. Le dragon ne déclenche pas le piège s'il se déplace dans la zone.

19 . LE PERCHOIR

Arauthator dort parfois sur cette vaste plate-forme de glace, mais il passe le plus souvent son temps à se prélasser dans la zone 20. Une grande partie du trésor que le dragon garde à Oyaviggaton est cachée ici et sur les corniches au-dessus. Voir "Le trésor d'Arauthator", ci-dessous.

20 . LES ABYSSSES DE L'ARAUTATEUR

L'extrémité ouest de la caverne de la tanière est l'endroit où Arauthator (**un dragon blanc adulte**) passe la plupart de son temps. De l'or, des bijoux et d'autres trésors sont épargnés sur le sol et figés dans les murs de cette vaste chambre.

Il fait nettement plus froid ici que partout ailleurs dans l'iceberg, atteignant -23,3 °C. Tout aventurier se trouvant dans une zone où la température est inférieure à -17 °C doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à la fin de chaque heure. Les aventuriers qui ne sont pas équipés pour le froid échouent automatiquement à ce jet de sauvegarde. En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage subit un niveau d'épuisement.

Lorsque les personnages affrontent Arauthator, le dragon rugit si fort que l'iceberg entier se fait écho de sa rage. Cela appelle les **trolls** de glace de la zone 12, qui arrivent 5 rounds plus tard.

Des flaques de neige fondu s'étendent sur le sol de la grotte, empêchées de geler par la forte teneur en sel de l'eau de mer. L'un de ces bassins, dans l'angle le plus à l'ouest de la grotte, cache un passage inondé qui mène à la Sea of Moving Ice. C'est l'entrée et la sortie habituelle d'Arauthator. Lorsque le dragon est réduit à 100 points de vie ou moins et qu'il fait face à trois ennemis ou plus, il plonge vers cette sortie et s'échappe dans la mer gelée. Si le dragon s'enfuit, les trolls de glace se retirent également.

DEVELOPPEMENTS

Si les aventuriers parviennent à vaincre Arauthator, les réactions des autres habitants d'Oyaviggaton dépendront de la façon dont le dragon sera tué ou chassé.

Si Arauthator est tué, les crapauds des glaces sont en deuil, mais ils n'entreprennent aucune action contre les aventuriers. En revanche, les kobolds sont furieux de leur chagrin et se jettent sur les aventuriers dans des attaques frénétiques et suicidaires. La réaction des trolls de glace sera probablement influencée par l'interaction que les aventuriers ont eu avec eux auparavant. Les trolls peuvent s'enfuir sans un mot, ou bien décider qu'ils aiment Oyaviggaton et en faire leur demeure permanente.

Les chasseurs de glace sont ravis de la mort du dragon. Lorsque les aventuriers émergent de l'iceberg, les villageois, habituellement réservés, les accueillent avec des acclamations et des offres de poissons fermentés de choix. Les villageois commencent alors à ranger leurs quelques affaires dans leurs bateaux en peau et se préparent à partir immédiatement.

Si Arauthator est blessé et chassé, Maccath ou Marfulb connaissent suffisamment le dragon pour prédire qu'il passera des mois à se rétablir dans l'un de ses autres repaires avant de revenir à Oyaviggaton. Les chasseurs de glace pensent que cela leur laisse suffisamment de temps pour se perdre dans les vastes étendues de la Sea of Moving Ice et trouver une nouvelle demeure où Arauthator ne pourra pas les suivre. Le dragon est rancunier, mais avec tout ce qui se passe, Maccath pense qu'Arauthator ne fera pas d'effort réel pour retrouver ses anciens esclaves. Les chasseurs de glace n'ont aucun contact avec la civilisation, ils ne peuvent donc pas répandre la nouvelle de son humiliante défaite.

Avec la disparition du dragon, les kobolds se cachent s'ils le peuvent, tandis que les crapauds des glaces font preuve du même stoïcisme impossible que si le dragon était tué. Les trolls de glace s'éloignent du trésor d'Arauthator tant qu'il est en vie, sachant qu'il ne faut pas s'interposer entre un dragon et son trésor. Ils ne se soucient pas vraiment de savoir si quelqu'un d'autre vole des objets du trésor du dragon, et ils sont trop stupides pour penser qu'ils pourraient être blâmés pour de tels vols.

QUITTER L'OYAVIGGATON

Les aventuriers n'ont aucune chance de s'éloigner de l'iceberg à bord du Frostskimmr tant qu'Arauthator est libre d'attaquer. Le dragon peut frapper tout aussi facilement depuis le ciel ou sous l'eau, geler ou faire chavirer le navire, puis s'emparer de l'équipage à sa guise. Si les aventuriers tentent de s'enfuir avec Maccath, l'absence du sorcier est remarquée par les kobolds et les crapauds des glaces dans la journée.

Si Arauthator a été battu au combat et obligé de battre en retraite, il ne poursuivra pas Frostskimmr pendant que les aventuriers s'éloignent. Les aventuriers et l'équipage peuvent voir le dragon les suivre au loin, mais Arauthator est trop fier et trop craintif pour affronter à nouveau le groupe.

LE TRESOR DE L'ARAUTHATOR

Si Old White Death est tuée ou chassée, elle laisse derrière elle le trésor de son repaire d'icebergs. (Comme Oyaviggaton n'est qu'un des nombreux repaires mineurs entretenus par le dragon, le trésor ici ne représente qu'une infime partie de sa richesse totale).

Les zones 19 et 20 contiennent un total de 700 po, 1 000 pa, et 20 pierres précieuses (cinq valant chacune 200 po, 400 po, 600 po et 800 po). En outre, ajoutez des potions, des parchemins et des objets magiques à votre convenance. Vous pouvez également utiliser les tables de trésors du Guide du maître du donjon pour générer un magot dont la valeur est conforme à votre campagne.

Pour réclamer ce trésor, il faut l'extraire de la glace dans la grotte du repaire. Cela prend une demi-journée (et est donc impossible si Arauthator est toujours dans la grotte).

Les quarante ans de données de Marfulb sur Arauthator sont inestimables pour la Confrérie des Arcanes (un fait que Maccath reconnaîtra si les aventuriers ne le font pas) ou pour d'autres collectionneurs de savoirs draconiques. Si le dragon est mort, on peut convaincre Marfulb de laisser ces données être transportées vers le sud, à condition qu'elle puisse venir avec nous. Si Arauthator vit encore, le crapaud de glace préférerait rester et continuer son travail avec ses archives intactes.

CONCLUSION

Arauthator est un allié puissant du Culte du Dragon, et les aventuriers portent un coup solide au culte en le battant. De plus, en ramenant Maccath et les connaissances volées de la Tour d'accueil, les aventuriers peuvent gagner l'allégeance de la Confrérie des Arcanes dans la lutte contre les plans du culte.

Les personnages gagnent un niveau à la fin de ce chapitre.



CHAPITRE 11 ET 12: MORT AUX CHUCHOTEURS DE DRAGON

D

ès leur première découverte des masques de dragon, les personnages ont probablement reconnu l'importance de ces masques pour le Culte du Dragon. Au cours de l'aventure, les héros ont deux occasions de se retrouver face à face avec les chuchoteurs de dragon du cercle restreint de Severin, afin de

récupérer les masques de dragon et d'entraver les plans de Severin.

Cette section comprend deux chapitres distincts mais liés entre eux. Dans le premier chapitre, les aventuriers suivent Varram, le gardien du masque de dragon blanc, jusqu'à une ancienne crypte envahie par les yuan-ti dans Serpent Hills. Dans le second chapitre, les aventuriers affrontent Neronvain, le chuchoteur de dragon portant le masque du dragon vert, dans une forteresse cachée et un repaire de dragons dans la Misty Forest. Ces chapitres se déroulent à différents moments de la première et de la deuxième session du Conseil de Waterdeep, mais ils sont présentés ensemble parce qu'ils constituent les deux moitiés d'une même mission : combattre les chuchoteurs de dragon pour déjouer les complots de Severin.

Trois des cinq chuchoteur de dragon du culte - Galvan le Bleu, Rezmir le Noir et Severin lui-même, qui porte le masque de dragon

rouge - sont déjà au Puits des Dragons et hors de portée du groupe. Cependant, le chuchoteur de dragon blanc Varram est obligé de quitter la sécurité de sa forteresse après avoir perdu le masque du dragon blanc, tandis que le chuchoteur de dragon vert Neronvain s'engage dans des raids contre les elfes de la Misty Forest avec son allié draconique, Chuth. Lorsque le Conseil de Waterdeep apprend que deux des cinq chuchoteur de dragon pourraient être en liberté, les aventuriers saisissent l'occasion de frapper.

VARRAM LE BLANC

Varram le Blanc est un proche allié et confident de Severin, mais le chef du Culte du Dragon ne sait pas à quel point les actions de son vieil ami ont menacé les plans du culte. Le Masque du Dragon Blanc de Varram a disparu, volé par un voleur allié aux Zhentarim et maintenant caché de la magie classique de détection. Varram est prêt à tout pour retrouver le masque avant que Severin ne s'en aperçoive. Il a donc fait semblant d'emmener un groupe de fidèles à la recherche d'un site de magie ancienne dans Serpent Hills, qui, selon lui, aidera le culte à invoquer Tiamat. En réalité, Varram cherche la Tombe de Diderius, site d'un ancien bassin de divination qui, espère-t-il, lui indiquera l'emplacement du masque perdu.

Les agents du Ménestrels ont entendu des rumeurs sur le vol du Masque du Dragon Blanc, et Leosin Erlanthar a récemment appris que le nain Varram a été vu dans la colonie commerciale de Boareskyr Bridge, près des Collines du Serpent. Les Ménestrels étant déjà très dispersés dans leurs missions de collecte de renseignements, les aventuriers sont un choix parfait pour poursuivre le chuchoteur de dragon.

SUIVRE LA PISTE

Leosin Erlanthar contacte le groupe pendant une session du conseil à Waterdeep. Après les avoir informés des rumeurs selon lesquelles Varram aurait perdu le masque du dragon blanc et serait parti à l'étranger à sa recherche, il envoie les aventuriers au pont de Boareskyr, en leur demandant de chercher des informations sur les récents mouvements de Varram et sa destination probable.

Dans ce chapitre, les aventuriers voyagent du pont de Boareskyr jusqu'à une ruine Anaurian oubliée dans Serpent Hills. Le bassin de divination que Varram recherche s'y trouve, mais aussi un clan de yuan-ti qui représente une menace pour le magicien et les aventuriers.

PONT DE BOARISKYR

Le pont de Boareskyr porte le nom d'un royaume aujourd'hui disparu, situé au nord et à l'est de la voie commerciale. Le pont enjambe l'Eau Sinueuse et constitue un point de repère majeur. Construit en granit noir, il porte des images sculptées des divinités Cyric et Bhaal, commémorant la bataille légendaire qu'elles ont livrée sur le pont pendant le Temps des Troubles.

Ce village de passage n'est guère plus qu'un ensemble de tentes, de chariots et de caravanes fournissant de la nourriture, des montures fraîches et d'autres services aux voyageurs. Un détachement de paladins de la théocratie d'Elturgard surveille le pont dans un donjon récemment construit.

L'AUBERGE BOLO'S TENTSIDE INN

L'auberge Bolo's Tentside Inn est un établissement brutal installé dans un grand pavillon près du centre de la ville de tentes de Boareskyr. Lorsque les personnages se renseignent sur Varram, ils sont dirigés vers Bolo's et sa propriétaire halfling.

"UN NAIN EN ROBE VIOLETTE" ? OH, JE L'AI VU. IL DEMANDAIT DES RENSEIGNEMENTS SUR LES MOYENS D'ALLER DANS LES COLLINES, QUAND CE TYPE ENCAPUCHONNÉ A COMMENCÉ À LUI DEMANDER CE QU'IL FAISAIT. LE NAIN L'A REGARDÉ DROIT DANS LES YEUX, PUIS A SORTI SA DAGUE ET A POIGNARDÉ LE GRAND GAILLARD ! C'ÉTAIT UN DES HOMMES ÉCAILLÉS DES COLLINES DU SERPENT, VENU NOUS ESPIONNER ! CE NAIN EST UN HÉROS, NE VOUS MÉPRENEZ PAS. MAIS LUI ET SON ENTOURAGE ONT FILÉ DIRECTEMENT VERS LES COLLINES, AUSSI VITE QUE DES CHATS !"

Le seul but de Varram en tuant l'espion yuan-ti était d'empêcher que la nouvelle de ses mouvements n'atteigne Serpent Hills avant qu'il n'y arrive, mais cela a fait de lui une sorte de héros local. Bolo est heureuse de partager ce qu'elle sait, à condition que les aventuriers ne laissent pas entendre qu'ils ont l'intention de nuire au nain.

Varram a voyagé avec plus d'une douzaine d'autres compagnons, dont une poignée de guerriers cagoulés et encapuchonnés. Elle pense qu'il s'agit de mercenaires barbares, mais Varram voyage en fait sous la protection d'une force de démons barbus. Le nain s'est dirigé vers Serpent Hills après avoir tué le yuan-ti.

SERPENT HILLS

Le beau temps et le fait que Varram et son grand groupe se déplacent avec hâte rendent leur piste dans les collines facile à suivre. Depuis le pont de Boareskyr, les aventuriers poursuivent le nain dans Serpent Hills, une étendue de mauvaises terres, de mesas et de plateaux rocheux parsemés d'arbres et de hautes herbes. La piste de Varram mène à environ soixante-cinq miles au nord-nord-est.

Les hommes-lézards et les nagas, les trolls et les géants, ainsi que les perfides yuan-ti, se cachent tous dans Serpent Hills, parmi les tombes et les colonies en ruine de plus d'une civilisation déchue. Alors que les aventuriers poursuivent Varram, jetez un d20 toutes les 6 heures de voyage ; une rencontre se produit sur un résultat de 17-20. Déterminez la rencontre en effectuant un j et sur la table ci-dessous.

RENCONTRES DANS SERPENT HILLS

d8	ENCOUNTER
1	HUMANOÏDES (1D6)
2	MAMMIFÈRES EN TROUPEAU
3	(5D6) LES GÉANTS DES COLLINES
4	(1D2) TOMBE NON MARQUÉE
5	SANCTUAIRE
6	VAUTOURS (3D6)
7	COLONIE EN RUINE
8	HOMME-LÉZARD (2D8)

Humanoïdes. Les humanoïdes qui se rendent dans Serpent Hills peuvent être des chasseurs de trésors, des esclaves échappés du monstrueux pays de Najara, ou des éclaireurs d'Elturgard qui surveillent l'activité des yuan-ti.

Mammifères en troupeau. Des meutes de chèvres, d'antilopes et d'autres mammifères en troupeau parcourent les Serpent Hills. Ils évitent les autres créatures, mais peuvent devenir féroces s'ils sont menacés ou acculés.

Géants des collines. Le groupe rencontre un ou deux géants des collines en train de se gaver d'un animal de troupeau mort. Lorsque les géants remarquent les aventuriers, ils y voient l'opportunité d'un autre repas. Un géant des collines bat en retraite lorsqu'il est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins, préférant les proies qui ne se défendent pas.

Tombe non marquée. Une petite colline couverte de rochers ramassés à la hâte marque le lieu de repos de l'un des nombreux explorateurs tombés dans Serpent Hills. À votre convenance, une tombe non marquée peut, la nuit, devenir une rencontre avec un fantôme ou un autre mort-vivant agité.

Sanctuaire. Un sanctuaire isolé, dédié à l'un des nombreux dieux perdus de Netheril ou d'Anauria, s'élève dans le désert. Beaucoup de ces sites montrent des signes d'avoir été utilisés comme campements par les voyageurs dans les collines..

Vautours. Des volées de vautours peuvent être aperçues en train de tournoyer à distance, ou harceler les aventuriers s'ils les prennent pour des voyageurs perdus à bout de souffle.

Colonne en ruine. Des pierres en ruines et des puits asséchés sont tout ce qui reste des nombreuses colonies perdues dans Serpent Hills

Hommes-lézards. Les hommes-lézards chassent et récoltent régulièrement de la nourriture pour leurs maîtres yuan-ti, s'emparant des colons humanoïdes en bordure des collines quand ils le peuvent.

TOMBEAU DE DIDERIUS

La tombe de Diderius et son bassin magique sont cachés dans un complexe de chambres creusées dans une falaise imposante. À l'origine, le complexe faisait partie du manoir que le magicien Diderius avait fait construire autour du bassin de divination mystique, mais il n'a été transformé en crypte qu'après sa mort. La crypte surplombe les ruines de la ville qui s'est développée autour du bassin magique pour répondre aux besoins de ceux qui venaient chercher la sagesse de Diderius.

La ville était autrefois nichée dans un canyon entre deux falaises, mais il ne reste aujourd'hui que quelques structures de pierre en ruine et les fondations en dalles des bâtiments administratifs et des temples. Des entrées de grottes parsèment les falaises, marquant d'anciennes résidences et de simples tombes. Aucune des ruines ne contient quoi que ce soit de valeur ou d'intérêt, mais les grottes offrent des endroits sûrs pour que le groupe puisse se reposer.

La connaissance de la colonie qui se trouvait ici a été perdue pour tous, à l'exception d'Ilda, une bibliothécaire fantôme dans la zone 9 de la crypte, qui a les réponses à de nombreuses questions oubliées.

De plus, bien que peu de gens recherchent le bassin ces jours-ci, une petite colonie yuan-ti connue sous le nom de S'stck'al est apparue derrière la crypte. Les yuan-ti utilisent des sacrifices humanoïdes pour alimenter la magie du bassin de divination, apprenant de sombres secrets qui alimentent leurs complots sinistres.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Sauf indication contraire, le sol et les murs du donjon sont constitués de blocs de grès et de dalles. Les murs sont frais au toucher, et l'air est froid.

Plafonds. Les plafonds de la tombe ont une hauteur de 10 pieds, sauf indication contraire.

Lumière. Sauf indication contraire, il n'y a pas de lumière à l'intérieur de la tombe.

Effets régionaux. Lorsque Diderius est mort, ceux qui l'ont honoré de son vivant l'ont transformé en une **momie auguste** particulier dont la magie imprègne sa tombe. Comme Diderius est neutre plutôt que maléfique, la zone est dépourvue de la magie noire commune aux autres tombes de seigneurs momies. Quelques chambres de la tombe ont l'apparence de pièces opulentes et bien entretenues convenant à un noble archimage. Cet effet n'est qu'une illusion, cependant, qui ne parvient pas à couvrir l'odeur de poussière et de pourriture.



1. LA PLACE DE L'ENTREE

L'ENTRÉE DE LA TOMBE DE DIDERIUS SE TROUVE SUR CE QUI ÉTAIT AUTREFOIS UNE GRANDE PLACE PAVÉE. LES RESTES D'UNE FONTAINE NE SONT PLUS QU'UN CERCLE DE PIERRES AUTOOUR D'UN TROU DANS LE SOL MENANT À UN PUITS SITUÉ EN CONTREBAS. DEUX STATUES DE PIERRE SE TIENNENT DANS LA COUR, S'ÉLEVANT À VINGT PIEDS DE HAUT. DERRIÈRE ELLES, UN ÉDIFICE DE QUARANTE PIEDS DE HAUT EST TAILLÉ DANS LA FALAISE, DOMINÉ PAR DES COLONNES EN RELIEF SCULPTÉES DE SCÈNES ÉTRANGES, D'UN AUTRE MONDE.

Le colosse de gauche est un homme barbu portant des vêtements exotiques, mais son visage est fracassé au point d'être méconnaissable. Il tient une balance dans sa main droite et un gourdin sur le côté, sa main gauche étant levée comme un avertissement. Le colosse situé à droite de l'entrée est un jeune homme portant des vêtements exotiques similaires, dont la moitié gauche de la tête est fendue et gît à ses pieds. La statue tient un bâton de berger dans sa main gauche, sa main droite étant également levée en signe d'avertissement.

Les scènes sculptées en relief autour de l'entrée représentent des choses que Diderius a entrevues dans le bassin de divination, y compris d'autres mondes et plans qui n'ont jamais vu le jour. Utilisez votre imagination pour décrire ces scènes. L'entrée de la crypte se trouve à 30 pieds de hauteur, au sommet d'un escalier de pierre qui s'arrête à 10 pieds d'une plateforme qui fait partie de la falaise. Les cultistes de Varram (voir ci-dessous) ont laissé une échelle adossée à l'édifice qui permet aux aventuriers de grimper jusqu'à l'entrée.

S'APPROCHER DES STATUES

Lorsque le groupe s'approche des statues, lisez ce qui suit.

ALORS QUE VOUS VOUS APPROCHEZ DES STATUES, VOUS ENTENDEZ LE BRUIT SOUDAIN D'UNE PIERRE QUI GRINCE. LES FIGURES COLOSSALES TOURNENT LEURS TÊTES MASSIVES, LEURS TRAITS BRISÉS VOUS REGARDENT FIXEMENT. DEUX VOIX S'ÉLÈVENT À L'UNISSON, COMME SI ELLES SURGISSAIENT DES PROFONDEURS DE LA TERRE.

"HALTE. VOUS ÊTES DEVANT DIDERIUS, MARCHEUR DE L'ÉTHER ET CONDUCTEUR DE LA CLAIRVOYANCE. VOYEZ MAINTENANT SES MERVEILLEUX TRIOMPHES. DIDERIUS OFFRE LA SAGESSE ET DIDERIUS OFFRE LA CONNAISSANCE. LEQUEL CHERCHEZ-VOUS ?"

Si une réponse du type "Nous recherchons la sagesse" ou "Nous désirons la connaissance" est donnée, ou si les aventuriers jouent une réponse obséquieuse ou moqueuse qui pourrait plaire à un magicien égoïste, les statues répondent. "Diderius vous accordera ce que vous cherchez, mais seulement si vous l'écoutez et continuez à montrer le respect approprié!" Elles reprennent ensuite leur position initiale. La réponse positive des aventuriers leur vaut des avertissements bénéfiques, grâce à la magie de Diderius. Les avertissements sont détaillés dans les domaines auxquels ils s'appliquent.

Toute réponse autre que "connaissance" ou "sagesse" qui n'est pas, d'une manière ou d'une autre, flatteuse pour Diderius, y compris les réponses suivantes

Si les personnages posent des questions pour obtenir des éclaircissements, les statues reprennent leur position initiale. Les personnages sont libres de continuer dans le complexe, mais ils ne reçoivent aucun bénéfice de cette interaction.

CAMPEMENT CULTISTES ET FONTAINE EN RUINE

Les cultistes de Varram ont établi leur camp sur la place, près de la fontaine en ruine. Un feu de camp brûle à côté de la fontaine, et trois tapis de lit montrent où les cultistes de l'arrière-garde campent. Sept tombes peu profondes ont été creusées à l'est du campement - des victimes de l'exploration des cultistes.

Les gardes sont morts, ayant été traînés et dévorés par les trolls vivant dans les tunnels sous le puits. Ces égouts restent en grande partie intacts, et les 3 trolls qui y habitent ont découvert qu'en les utilisant pour se déplacer entre la crypte et la place, ils pouvaient trouver de la nourriture dans la région. Si le groupe se repose ici ou dans la zone 5, les trolls attaquent pendant la nuit. Un troll se bat jusqu'à ce qu'il soit réduit à un tiers ou moins de ses points de vie avant de se retirer en sécurité dans le puits.

L'entrée des tunnels est trop étroite pour que même un aventurier de petite taille puisse s'y faufiler. Les trolls se disloquent les hanches et les épaules pour passer, subissant 10 dégâts contondant qu'ils régénèrent rapidement.

2. ANTICHAMBRE

Si une illusion montre encore une tombe avec des sculptures dorées et des encensoirs en argent, ce ne sont que des ombres. Les pillards ont défiguré et ruiné les murs sculptés en relief, et les encensoirs ont disparu depuis longtemps. Entre les sculptures se trouvent une douzaine de cavités reconnaissables comme des niches funéraires, bien qu'elles ne contiennent que des éclats d'os. À l'extrémité de la chambre, une porte en pierre est entrouverte. Les marques sur la porte et le cadre indiquent qu'elle a été forcée récemment.

3. STATUES VIGILANTES

Six statues se dressent ici, toutes représentant des magiciens encapuchonnés appuyés sur des bâtons, le visage masqué par de profondes capuches. Les creux que forment les capuches sont particulièrement sombres. Les niches entre les statues contenaient autrefois des gardiens squelettiques qui combattaient les cultistes. Les os de plus d'une douzaine d'humanoïdes jonchent maintenant le sol.

Les aventuriers qui ont bien choisi en parlant avec les statues de la zone 1 sont frappés par une pensée soudaine lorsqu'ils entrent dans cette zone : "Certains secrets ne sont pas destinés à être connus par des esprits mortels. Détournez-vous de l'obscurité dans laquelle se cache ce savoir."

STATUES PIEGES

Lorsque le premier aventurier passe la moitié de la salle, le bruit de la pierre qui grince annonce que les statues tournent leurs têtes encapuchonnées pour suivre les mouvements des personnages. Les aventuriers ne doivent pas regarder dans l'obscurité des capuchons des statues. Tout personnage qui le fait doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 contre un sort de suggestion. S'il réussit, l'aventurier se débarrasse de la magie de la statue, mais s'il échoue, il est retenu par le regard noir de la capuche de pierre pendant 1 round. Pendant ce temps, la statue murmure des secrets impossibles au aventurier, qui comportent à la fois des avantages et des inconvénients.

PERSONNALISATION : CRÉATURE DES DALES ANIMÉES

UNE CRÉATURE DES DALLES ANIMÉE AGIT COMME LA CRÉATURE À LAQUELLE ELLE RESSEMBLE, SAUF QUE C'EST UNE CONSTRUCTION QUI NE RESPIRE PAS, NE BOIT PAS, NE MANGE PAS ET NE DORT PAS. LA CRÉATURE GAGNE ÉGALEMENT LES CARACTÉRISTIQUES SUIVANTES

RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS PERÇANTS

IMMUNITÉS AUX DÉGÂTS POISON, PSYCHIQUE

IMMUNITÉS AUX ÉTATS CHARMÉ, PEUR, PARALYSIE, PÉTRIFIÉ, EMPOISONNÉ

UNE CRÉATURE DES DALLES GAGNE LE TRAIT SUIVANT.

RAJEUNISSEMENT. SI ELLE EST DÉTRUIITE, LA CRÉATURE DES DALLES REGAGNE TOUS SES POINTS DE VIE ET REDEVIENT ACTIVE EN 24 HEURES, À MOINS QU'AU MOINS LA MOITIÉ DE SES DALLES NE SOIENT COLLECTÉES ET CONSERVÉES SÉPARÉMENT DU RESTE DES TUILES DE LA CRÉATURE.

UNE CRÉATURE DES DALLES GAGNE LA RÉACTION SUIVANTE.

ESQUIVE RÉTRÉCIE. LORSQU'ELLE EST CIBLÉE PAR UNE ATTAQUE DE MÉLÉE, LA CRÉATURE DES DALLES PEUT FAIRE UNE RÉACTION POUR TOURNER SON CÔTÉ LE PLUS FIN VERS L'ATTAQUANT. L'ATTAQUANT A UN DÉSAVANTAGE SUR LE JET D'ATTAQUE.

Un aventurier qui a échoué à la sauvegarde initiale doit ensuite effectuer un jet de sauvegarde d'intelligence DD 15. En cas d'échec, l'aventurier ne peut pas comprendre les secrets qui lui ont été montrés, et il n'y a aucun effet. S'il réussit, l'aventurier comprend le monde avec plus de précision et bénéficie d'un avantage sur les tests d'intelligence pendant les 24 heures suivantes. Cependant, l'aventurier est également rendu temporairement dément pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas faire d'actions ou de réactions, ne peut pas comprendre ce que disent les autres créatures, ne peut pas lire et ne parle qu'en charabia. Vous contrôlez le mouvement de la créature, qui est irrégulier.

4. CHAMBRE MOSAÏQUE

Cette chambre est un haut dôme voûté avec un profond rebord encastré qui entoure la pièce, 10 pieds de large et 15 pieds de haut. Le sol est recouvert d'une magnifique mosaïque de dalles représentant un chevalier en armure brandissant une épée lumineuse contre une chimère. Le mot "SÛR" est écrit à la craie sur la porte menant à la zone 5, indiquant que cette chambre est un lieu de repos utilisé par les cultistes.

Lorsque le premier aventurier entre dans cette pièce, la chimère des dalles commence à se déplacer lentement. Avec un test de Sagesse (Perception) DD 14 réussi, un aventurier remarque ce mouvement et n'est pas surpris lorsque les tuiles se soulèvent et que la chimère semble se frayer un chemin hors de la mosaïque.

La chimère des dalles se comporte comme une chimère normale, animée magiquement et personnalisée selon l'encadré. Elle émet un bruit de claquement lorsqu'elle se déplace, et lorsqu'elle est blessée, elle projette des dalles au lieu de saigner. Elle est fine dans une direction et peut utiliser ce fait à son avantage en combat. La créature s'envole vers la corniche pour utiliser son souffle de feu à distance, puis redescend pour attaquer en mêlée jusqu'à ce qu'elle puisse à nouveau respirer.

SOLEIL MOSAÏQUE

Le soleil est représenté dans la mosaïque près du couloir de la zone 6 - et il s'agit en fait d'une plaque circulaire coulissante qui révèle le piège à blocs d'os de cette zone. La plaque n'est visible qu'en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 24 ou un test d'intelligence (Investigation) DD 18..

PORTE DANGEREUSE

Les doubles portes menant à la zone 12 sont revêtues de cuivre corrodé gravé représentant un groupe de magiciens regardant au-dessus d'un bassin d'eau. La figure surdimensionnée d'un magicien masculin, en haut de la représentation, lève les mains comme pour invoquer une créature dans le bassin.

Les portes dépassent sensiblement de leur cadre, poussées par le poids des pierres là où le plafond du couloir entre la zone 4 et la zone 12 s'est effondré. Tirer sur l'une ou l'autre des portes libère une force suffisante pour casser les charnières et projeter les portes et un mur de gravats dans la pièce. Toute créature se trouvant à moins de 10 pieds des portes doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour sauter hors du chemin. En cas d'échec, la créature subit 28 (8d6) dégâts contondants, ou la moitié des dégâts en cas de sauvegarde réussie. La chute de gravats laisse le couloir rempli de pierres et rendu impraticable.

5. CHAMBRE DE PUITS

Le bassin de divination utilisait de l'eau pour créer une surface miroir pour ses puissants rituels, qui était réapprovisionnée par ce puits. Le puits contient encore de l'eau, mais les conditions régionales que Diderius impose à son repaire font qu'elle s'évapore en quelques rounds après avoir été transportée dans cette zone. Un seau en bronze suspendu à une corde se trouve près du puits, tandis qu'un bassin vide se trouve à 8 pieds de hauteur le long du mur nord, avec des marches en pierre qui y mènent. Un levier en laiton ressort du mur près du bassin. Lorsque l'eau est versée dans le bassin et que le levier est tiré, elle alimente le sas de la zone 12.

Les parois du puits et le sol à côté sont couverts de champignons rouge vif. Ils sont couverts d'une lueur humide qui ressemble à du sang, et ont le goût et la texture du foie cru s'ils sont cueillis et mangés avant que les effets de la tanière ne les gâchent. Cependant, on peut les consommer sans danger.

Les cultistes ont utilisé cette pièce comme campement avancé pendant leur courte expédition. Des couvertures et du matériel de camping sont épargpillés un peu partout. Comme pour la porte menant à cette zone, "SÛR" est inscrit à la craie sur le mur au cas où quelqu'un se perdrat ou serait désorienté.

TROLLS

Le puits ici est relié au réservoir qui alimente la fontaine sur la place à l'extérieur. Les trolls de cette région viennent parfois ici lorsque leur chasse se passe mal et se nourrissent des champignons du foie. Bien que les cultistes ne les aient pas rencontrés avant d'être capturés par les yuan-ti, les trolls attaquent au milieu de la nuit si le groupe utilise cette zone pour se reposer. Comme sur la place, les trolls s'enfuient par le puits s'ils sont gravement blessés.

6. COULOIRS

Ce couloir descend en pente raide vers la zone 7, descendant de 15 pieds sur toute sa longueur. Tout aventurier qui prend un moment pour fouiller et réussit un test d'intelligence (Investigation) DC 17 remarque un panneau secret au milieu du couloir, assez grand pour qu'une créature de petite taille puisse s'y glisser, ou une créature moyenne qui se serre. Le panneau révèle un puits étroit qui abritait autrefois un monte-plats, et qui descend de 30 pieds jusqu'à la cage d'escalier menant à la zone 11 (les cultistes ont découvert ce puits et l'ont utilisé pour entrer dans les zones 10 et 11, bien qu'on ne trouve aucun signe de leur passage).

PIEGE À BASSE D'OS

À 15 pieds au-delà de l'entrée du puits, une plaque mécanique installée dans le sol déclenche un piège à boulets roulants. Un test de Sagesse (Perception) DD 22 réussi par l'un des aventuriers du premier rang de l'ordre de marche est nécessaire pour remarquer ce déclencheur sans activer la plaque de pression.

Si la plaque est activée, le motif circulaire en mosaïque qui apparaît comme le soleil sur le sol de la zone 4 coulisse vers le bas et une sphère de 2 mètres de diamètre composée de centaines de corps squelettiques s'élève magiquement du sol. Ce bloc d'os s'incline vers la zone 6 et roule dans le couloir en pente avant de s'écraser contre le mur de la zone 7.

En roulant, le bloc d'os écrase et tranche toute créature dans la zone 6, infligeant 18 (4d8) dégâts contondants et 18 (4d8) dégâts tranchants, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 réussi. Toute créature qui échoue à cette sauvegarde est saisie par des mains squelettiques et tirée dans la sphère, qui continue de rouler sur toutes les autres créatures du couloir.

Une créature prise au piège dans la masse d'os peut tenter un test de Force (athlétisme) ou de Dextérité (acrobatie) DD 17 pour se libérer avant que le boulé ne percute le mur de la zone 7. Toute créature qui ne parvient pas à s'échapper se trouve à l'intérieur du boulet lorsque celui-ci frappe, et est prise dans une explosion d'os et de pierre, subissant 14 (4d6) dégâts contondants et 14 (4d6) dégâts tranchants.

7. ANTICHAMBRE DE LA SALLE DU TRONE

L'odeur de l'encens emplit cette pièce, et de riches tapisseries recouvrent les murs. Sur le mur sud, une gouttière suffisamment large pour qu'un aventurier de petite taille puisse s'y glisser laisse passer la lumière de l'extérieur.

Si les aventuriers ont parlé correctement aux statues de la zone 1, une voix inconnue se fait entendre pour murmurer lorsqu'ils entrent dans cette zone : " La modestie offerte à la manière de Mystril abrite ceux qui ouvrent la voie à la recherche de la connaissance. " Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 réussi rappelle au aventurier un geste sacré parmi les adeptes de la déesse déchue Mystril, impliquant de baisser la tête et de lever les mains comme pour tenir une lampe. Les personnages qui font ce geste en ouvrant les doubles portes au nord peuvent passer sans difficulté.

SARCOPAGE

Six sarcophages sont encastrés dans les murs derrière les tapisseries, contenant les restes momifiés des gardes de la maison de Diderius. Un aventurier qui ouvre les doubles portes nord sans faire le geste adéquat, ou qui manipule un sarcophage, réveille les 6 **momies**, qui surgissent et attaquent.

8. SALLE DU TRONE

Un trône sur une imposante estrade ressemble à un nuage flottant dissimulant un soleil doré. Assis sur le trône se trouve un homme humanoïde de douze pieds de haut, majestueux et bien musclé, avec une barbe blanche flottante et une toge violette - en réalité, un **golem d'argile** que Diderius utilisait pour recevoir les invités privilégiés dans cette zone.

Le golem a reçu un moulage de bouche magique. Lorsqu'un aventurier s'en approche pour la première fois, la créature parle d'une voix apaisante et magnifique et dit : "Vous qui cherchez à connaître la vision de Diderius, vous devez d'abord payer un tribut pour que Diderius puisse exercer sa puissante magie. Déposez ce tribut à mes pieds ou partez."

Diderius n'était pas un magicien avide, et il acceptait même les offrandes modestes des pauvres de la ville. Tant que chaque membre du groupe place quelque chose de plus précieux qu'une tasse en argile dans la pile de trésor, les aventuriers sont autorisés à passer. Si les aventuriers tentent de voler une partie du trésor ou d'utiliser la porte de la zone 10 sans laisser de trésor, le golem attaque.

TRESOR

Au pied du trône se trouve un tas de trésors contenant 250 pc, six colliers en argent fin valant 50 po chacun, et une potion de souffle de feu. Même en jetant un coup d'œil rapide, les aventuriers peuvent voir que le tas contient également des centaines de pièces de cuivre et des morceaux de bijoux et de poteries sans valeur.

9. ETUDE ET BIBLIOTHEQUE

Cette pièce était le bureau et la bibliothèque de Diderius, dans laquelle il rencontrait les sages et les voyageurs. Ses étagères et ses tables poussiéreuses sont désormais vides, les parchemins et les tomes qui s'y trouvaient ayant été pillés depuis longtemps. Cependant, le gardien involontaire de l'endroit demeure.

Ilda est un bon fantôme neutre qui était autrefois l'un des apprentis de Diderius. Elle vénérait son maître, mais fut bannie par erreur comme voleuse lorsqu'un de ses tomes de prix fut égaré. Ilda est morte peu de temps après Diderius, et son esprit est revenu ici pour prendre soin de ses grandes réserves de connaissances.

Ilda n'est pas violente, sauf envers ceux qui veulent voler Diderius. Elle se manifeste lorsque les aventuriers entrent dans cette zone, exigeant de savoir pourquoi ils sont venus et les menaçant s'ils prévoient de piller la bibliothèque. Si les aventuriers font remarquer qu'il n'y a plus rien à voler dans la bibliothèque, Ilda est prise d'une crise de misère alors qu'elle agonise sur ses échecs. Un test d'Intelligence (Religion) réussi à DD 14 révèle qu'Ilda peut être libérée de son séjour ici si des volumes de la bibliothèque perdus sont rendus (voir zone 11).

Bien qu'Ilda ne soit pas maléfique, la confrontation avec elle doit tout de même être angoissante. Il s'agit d'une créature dont l'esprit est lié au monde par l'angoisse, et toute interaction avec Ilda devrait être un processus périlleux de discussion avec un aventurier qui pourrait perdre la tête à tout moment. Elle peut se volatiliser sans raison, puis revenir en furie si les aventuriers tentent de la rappeler.

Si le groupe parvient à converser avec Ilda, il pourrait apprendre que les yuan-ti vivent dans les parties les plus secrètes du complexe. Ilda ne sait rien des cultistes, qui ne sont pas entrés dans cette zone. Si les aventuriers gagnent sa confiance, Ilda peut également offrir les informations suivantes :

- La passion de Diderius était la divination puissante, et c'est ainsi qu'il a découvert le puits mystérieux dans ce complexe de cavernes. Il a creusé ces chambres autour du bassin, et des rois et des sorciers sont venus lui rendre hommage. Lorsqu'il mourut après plusieurs siècles de vie, ce manoir souterrain devint sa crypte.

- Le puits de divination permet à ceux qui l'utilisent de passer par-dessus de nombreuses protections magiques qui bloquent la magie de divination mineure.
- Les révélations du puits pouvaient rendre fou un utilisateur, à moins que les questions posées ne soient spécifiques et ne traitent que du monde physique, évitant les préoccupations métaphysiques. Regarder dans le puits sans offrir de sacrifice préalable était extrêmement dangereux.
- L'utilisation du puits de divination exigeait un sacrifice personnel, mais avec le temps, les exigences du puits sont devenues de plus en plus élevées. Si d'autres ont utilisé le puits depuis la mort de Diderius, comme Ilda soupçonne les yuan-ti de le faire, son prix actuel doit être très élevé.

10. SALLE À MANGER

Deux longues tables en pierre ordinaire se trouvent à l'extrême sud de cette salle à manger, tandis qu'une longue table en marbre se trouve au nord. La porte en haut des escaliers menant à la zone 8 porte la mention " ? DANGER" écrit à la craie. La porte qui descend l'escalier sud est fermée par des clous, et il y a "DANGER" écrit à la craie dessus..

Cinq **diablos barbus** sont assis à la table de marbre, les derniers survivants de l'expédition de Varram. Lorsque ses partisans cultistes ont été mis en déroute en enquêtant sur la zone 11, Varram a laissé les diables ici avec l'instruction de monter la garde contre toute créature venant de cette zone. Les diables prennent leurs ordres au sérieux, ce qui signifie qu'ils ignorent presque totalement les aventuriers, à moins que les aventuriers n'attaquent.

Si les diables sont interrogés poliment, ils disent seulement aux aventuriers qu'ils ont reçu l'ordre de rester ici. Ils admettent que leur maître est Varram, et parlent d'un grand trésor en bas des escaliers au sud. Le nain est parti depuis un certain temps, mais ils n'ont aucune idée de ce qui lui est arrivé.

Si les diables se voient offrir 100 po ou plus en gemmes, ils disent également aux aventuriers qu'ils ont combattu et tué des morts-vivants dans le complexe, que le nain a perdu quelque chose d'important pour son culte et qu'il a besoin du puits de divination pour le récupérer, et qu'ils travaillent pour le culte sur ordre de leur seigneur Zariel, archiduchesse d'Avernum, qui veut que Tiamat quitte les neuf enfers..

Les aventuriers sont libres de traverser cette pièce, y compris de pénétrer dans la zone 11, mais ils seront attaqués avec jubilation par les démons lorsqu'ils quitteront cette zone.

11. CAVEAU DES TRESORS

Du temps de Diderius, cette pièce était sa chambre à coucher et elle contient toujours un lit élégant, des étagères, un grand coffre en bois et une table d'appoint avec une aiguière et des gobelets. Les cultistes ont scellé cette pièce après une rencontre désastreuse avec ses gardiens morts-vivants.

SUR LES ESCALIERS

La cage du monte-plats, qui relie la zone 6 à la cage d'escalier située devant le caveau, était autrefois utilisée par les serviteurs de Diderius pour contourner la longue marche entre la chambre à coucher et les parties supérieures du complexe. Les cordes du monte-plats et la plate-forme en bois pourri sont éparpillées dans l'escalier.

Cette zone est gardée par 3 **Âmes en peines** et 3 **spectres**. Les spectres sont les esprits des guerriers qui ont promis leur âme à Diderius en échange des connaissances exotiques du magicien. Ils peuvent être vaincus au combat, mais leurs

esprits sont liés à la pièce par une ancienne magie et se manifestent à nouveau 24 heures après avoir été détruits. Les morts-vivants sont les âmes réanimées de trois cultistes qui sont morts ici ainsi que trois yuan-ti qui sont morts en explorant les ruines. Ils ne se manifestent pas à nouveau s'ils sont détruits.

TRESOR

Les étagères contiennent des traités de magie et des notes sur la divination qui ont résisté aux ravages du temps. Ils détaillent les pratiques de lancer de sorts de l'ancien Netheril, et rapporteront 750 po si ils sont vendus. Si les aventuriers fouillent la chambre, ils trouvent un livre en ruine intitulé Transubstantialité à travers les potentialités, coincé entre le lit et le mur. S'il est retourné à la bibliothèque (zone 9), le fantôme qui s'y trouve est libre de quitter ce monde.

L'aiguière en argent et les quatre gobelets à côté du lit sont magiques. Si un aventurier verse de l'aiguière vide dans un gobelet vide, un gaz fumant circule entre les deux récipients. Un aventurier qui " boit " dans un gobelet rempli de gaz bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et d'une résistance aux dégâts du poison pendant 3 heures. Chacun des gobelets peut être utilisé pour produire cet effet une fois par sept jours.

Le coffre hermétique contient sept robes en soie préservées de la pourriture, et valant 50 po chacune si elles sont vendues. Le coffre contient également un anneau de résistance (poison) serti d'améthyste et deux parchemins de protection contre une énergie.

12 . PUILS DE DIVINATION

Cette longue galerie contient le puits magique qui était la source du pouvoir de Diderius. Les doubles portes au sud ne portent aucune inscription, mais elles présentent le même danger que les portes de la zone 4.

Des flèches brisées, des taches de sang et un cultiste mort sont épargillés sur le sol de la chambre. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 12 révèle que les flèches ont été tirées depuis la porte nord menant à la zone 13. Les flèches sont sculptées dans la pierre et leurs têtes sont en forme de crocs, sorties du symbole d'un cobra avec une couronne au-dessus. Un test d'Intelligence (Religion) DD 18 permet de reconnaître le symbole du dieu yuan-ti Merrshaulk.

Si un aventurier inspecte le corps, il s'avère que le cultiste n'est pas mort de flèches mais d'un coup de dague. Un test d'Intelligence (Investigation) réussi à DD 15 révèle que c'est une dague à dents de dragon (voir annexe C) qui a servi d'arme du crime. Il s'agit du cultiste malchanceux que le fourbe Varram a sacrifié lorsqu'il a utilisé le puits.

PUITS

Le puits est actuellement vide. Varram venait juste d'achever le rituel de divination du bassin lorsque les yuan-ti l'ont attaqué et emmené. Un sas en pierre part du mur sud pour se jeter dans le puits. Si les aventurier parviennent à remplir le bassin de la zone 5 et à libérer le sas assez rapidement, l'eau se déverse dans le puits avant qu'elle n'ait le temps de s'évaporer. Il est également possible d'activer le bassin avec une fiole d'eau bénite, qui n'est pas soumise aux effets de l'autre du seigneur des momies.

Lorsqu'une eau touche le puits, elle se répand et s'illumine d'une lumière noire. Tout aventurier qui a reçu l'avertissement d'Ilda (ou qui se souvient des paroles des

statues dans la zone 3) déclarera, avec un peu de chance, qu'il détourne le regard du puits. Sinon, le aventurier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 contre un sort de suggestion. En cas d'échec, le aventurier est contraint de regarder dans le bassin de divination, à moins qu'un autre aventurier n'éloigne immédiatement la victime curieuse du bassin (tout en évitant de regarder dans le bassin). S'il n'est pas éloigné, l'aventurier devient temporairement dément pendant 1 minute (voir zone 3). Un aventurier éloigné du bassin ne souffre pas de démence mais est étourdi pendant 1 minute.

Utilisation du puits. Le puits de divination a toujours exigé de son utilisateur un sacrifice personnel pour obtenir ses secrets. Cependant, la magie de l'étang s'est considérablement affamée au cours des longues années d'isolement. En réponse à la cruauté des yuan-ti, l'utilisation du pool requiert le sacrifice d'une créature sensible.

13. CRYPTE DE DIDERIUS

Le lieu de repos final de Diderius est une chambre de 20 pieds de haut éclairée par des braseros imprégnés d'une flamme permanente. Un sarcophage massif en pierre est placé au sommet d'une estrade en pierre au centre. Les murs sont décorés de fresques grandeur nature représentant les dieux perdus de Netheril et d'Anauria. Si le groupe bénéficie de la bénédiction accordée dans la zone 1, tous les aventuriers sentent qu'il serait irrespectueux de déranger quoi que ce soit ici - tout doit rester tel quel.

FRESCOES

Les aventuriers qui examinent les fresques peuvent tenter un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour découvrir du plâtre fin sur quatre d'entre elles. Si l'une de ces fresques est ouverte, une momie cachée derrière elle attaque. Et trois autres momies cachées, toutes autrefois conseillères de Diderius, se libèrent pour attaquer par la suite.

SARCOPHAGE

Diderius, la **momie auguste**, repose dans le sarcophage. Lorsque les aventuriers s'approchent à quelques pas de lui, une voix grave et claire sort du cercueil et dit : "Vous vous approchez de Diderius au repos. Je sais ce que vous cherchez."

Si les aventuriers ont bien parlé aux statues de la zone 1, la voix dit : "Les Yuan-ti ont emmené le dénommé Varram au-delà de leur portail dans le mur nord. Soyez prêts, car je vais vous ouvrir la voie du péril." A moins que les aventuriers ne demandent à Diderius d'attendre, un instant plus tard, avec un bruit de carillon, la porte secrète s'ouvre sur la zone 14. Le groupe gagne un round de surprise pour agir contre les gardes qui s'y trouvent.

Ceux qui n'ont pas bien parlé dans la zone 1 doivent interroger Diderius sur Varram pour obtenir des informations sur sa localisation. S'ils ne le font pas respectueusement, Diderius leur dira : "Laissez-moi me reposer ou allez à votre perte". Diderius n'ouvre la voie qu'à ceux qui sont particulièrement respectueux de cet échange.

Si les aventuriers tentent d'ouvrir le sarcophage, Diderius les avertit. S'ils persistent, il attaque. Les momies derrière les fresques se libèrent également et attaquent. Aucun des monstres ne poursuit ceux qui fuient cette pièce, qui retrouve rapidement son état d'origine.

Diderius peut utiliser des actions légendaires de la momie auguste, mais il est peu commun car il lance

des sorts de II utilise son Intelligence de 18 comme capacité de lanceur de sorts (sa Sagesse reste de 18) et, au lieu des sorts que possède habituellement une momie auguste, il dispose des sorts de sorcier suivants :

Tour de magie (à volonté) : illusion mineure, rayon de givre
Niveau 1 (4 emplacements) : charmeur de personne, détection de la magie, bouclier, vague tonnante

Niveau 2 (3 emplacements) : Nuée de dagues, immobiliser un humanoïde, voir l'invisible

Niveau 3 (3 emplacements) : animation des morts, dissipation de la magie.

Niveau 4 (3 emplacements) : bouclier de feu, invisibilité supérieure

Niveau 5 (2 emplacements) : nuage mortel, mur de pierre
Un vase canope dans le sarcophage contient le cœur desséché de Diderius.

PORTE SECRÈTE

Dans le mur nord se trouve une porte secrète qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour la trouver. Frapper sur le mur de pierre révèle un écho creux au-delà, mais le mécanisme d'ouverture de la porte se trouve de l'autre côté. Un sort de déblocage ou de façonnage de la pierre peut l'ouvrir, ou la porte peut être forcée avec un test de Force DD 20 réussi.

Ss'TC'KAL

Longtemps après la mort de Diderius, les yuan-ti ont découvert la crypte et l'ont revendiquée comme leur propriété. Un petit groupe de yuan-ti vit maintenant ici, soutenu par des esclaves hommes-lézards.



Ils sont les gardiens du puits de divination, que les yuan-ti de haut rang utilisent pour rechercher des informations magiques en vue de leurs complots de grande envergure. Les yuan-ti ont évité de s'installer dans les pièces d'origine du complexe, par crainte des morts-vivants qui s'y trouvent. A la place, ils ont agrandi le complexe en creusant plus profondément dans la falaise.

Les yuan-ti capturent et sacrifient ceux qui visitent la tombe de Diderius. Cependant, ils ne refusent pas de conclure un accord afin de se sauver.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Il fait sensiblement plus chaud ici que dans la crypte, et l'air est inconfortablement humide partout.

Murs. Les murs de l'enclave yuan-ti sont des blocs de pierre vert foncé travaillés, recouverts de bave et d'humidité.

Plafond. Le plafond de la crypte est de 3 mètres de haut, sauf indication contraire.

Lumière. Sauf indication contraire, il n'y a pas de lumière à l'intérieur de la crypte.

14. ENTREE

Cette grotte naturelle rugueuse contient le système de treuil permettant de soulever la porte secrète en blocs de pierre entre la zone 13 et la zone 14. La porte est gardée par 6 **hommes-lézards**, qui attaquent au premier signe de l'élévation de la porte entre cette zone et la zone 13. Un homme lézard court pour avertir les yuan-ti pendant que les autres se déplacent près de la porte.

S'il faut plus de 10 rounds aux aventuriers pour ouvrir la porte, 4 autres **hommes-lézards** et 3 **yuan-ti malison** (type 1) apparaissent. La porte est alors ouverte depuis cette zone et les forces ennemis attaquent. Les malisons battent en retraite si l'un d'entre eux est tué. Les hommes-lézards battent en retraite lorsque la moitié sont morts.

Les escaliers de l'est descendant de 30 pieds avant d'arriver au pont de la zone 15.

15. PONT

Les escaliers raides de la zone 14 mènent à un pont de pierre de 40 pieds de long qui s'étend au-dessus d'une fosse sombre. L'extrémité ouest du pont est 10 pieds plus haut que le bord est.

L'humidité s'écoule du haut plafond, recouvrant le pont d'une mousse glissante qui pend sur le bord en rideaux verts. Toute créature se déplaçant le long du pont doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou tomber. En cas d'échec, une créature peut tenter un test de Dextérité (Acrobates) DD 10 pour s'accrocher au pont plutôt que de tomber dans l'obscurité.

La fosse sur laquelle s'étend le pont a une profondeur de 60 pieds au sommet du pont (à l'ouest) et de 50 pieds au bas du pont (à l'est). La zone sous le pont est une chambre de nourrissage pour les jeunes yuan-ti, semblables à des serpents (voir zone 19), qui rampent entre les deux zones à travers des trous dans le mur. Tout aventurier ou homme-lézard qui tombe du pont subit les dégâts de chute appropriés, puis est attaqué par les jeunes yuan-ti. Pour remonter jusqu'à l'endroit où le pont rejoint l'un des escaliers, il faut réussir trois tests de Force (athlétisme) DD 15.

Les hommes-lézards qui se sont retirés de la zone 14 tentent de retenir le groupe ici. De plus, 6 autres **hommes-lézards** se tiennent sur le pont pour renforcer la zone, en espérant que les aventuriers qui tentent de se frayer un chemin tombent dans l'obscurité en dessous.

Ils sont soutenus par 2 **yuan-ti malison** (type 1) armés d'arcs, qui attaquent depuis l'escalier est. Les malisons utilisent également des sorts de suggestion pour indiquer aux aventuriers qu'un autre membre du groupe a été remplacé par un espion yuan-ti et qu'il faut l'attaquer.

16. SALLE DE MEDITATION

Dans cette grande chambre, les yuan-ti méditent au nom de leurs dieux obscurs et discutent de leurs propres plans et projets. Les murs nord-est et sud-ouest de cette chambre abritent des statues des divinités yuan-ti Merrshaulk et Sseth. Sur les deux autres murs sont sculptées des statues de grands prêtres yuan-ti, avec des armures en plaques disposées en offrande à leurs pieds.

Lorsque les personnages arrivent ici, des centaines de serpents commencent à sortir des trous des statues et des coins de la pièce. Bien qu'ils ne soient pas une menace en eux-mêmes, les serpents remplissent les armures, qui se lèvent pour attaquer comme 2 **horreurs casquées** avec des épées longues empoisonnées. La cible d'une attaque d'épée longue réussie par une horreur serpent doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite. Les horreurs ne quitteront pas cette pièce.

TRESOR

Quatre rubis d'une valeur de 1 000 po chacun sont enchâssés dans les yeux des statues et peuvent être arrachés.

17. LES QUARTIERS DES YUAN-TI

Une douzaine de puits cylindriques d'un mètre de large et de deux mètres de profondeur sont creusés dans le sol en pierre et servent de dortoirs aux yuan-ti de moindre importance. Deux totems de pierre se dressent ici, tous deux en forme d'aspics s'élevant avec la bouche ouverte. Ces totems diffusent une magie qui annule certains des effets régionaux de la tanière d'une Momie auguste dans cette zone, permettant aux yuan-ti d'y stocker de la nourriture et de l'eau qui ne s'évapore pas ou ne se gâte pas.

Cette pièce est actuellement gardée par 3 **hommes-lézards** et 1 **yuan-ti sang pur**, à moins que ces créatures aient déjà été rencontrées dans la zone 18.

PIEGEÀFLECHETTES

La porte secrète dans le couloir menant à la zone 21 est marquée par une arche gravée dans le mur. Cependant, une plaque de pression est placée 10 pieds avant l'arche, révélée par un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 réussi. Lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression, des fléchettes jaillissent des murs le long du couloir, ciblant toutes les créatures +8 pour toucher, 3 (1d6) dégâts perforants, et une créature touchée par le piège doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison et être paralysée pendant 1 minute.

TRÉSOR

Les aventuriers qui fouillent les trous de sommeil peuvent trouver 600 pc, 200 pa, et 150 po, ainsi qu'une potion de poison.

18 .LONG COULOIR

Les murs de ce long couloir semblent onduler, aller et venir comme si le couloir se déplaçait à la manière d'un serpent

géant. Cet effet est illusoire, mais il est tout de même troublant.

Lorsque les aventuriers atteignent le tournant du couloir, 4 **hommes-lézards** chargent en provenance de la zone 22, suivis de 2 **yuan-ti malisons** (type 1). Si les aventurier ont franchi la porte de la zone 17 sans vérifier cette pièce, les 3 **hommes-lézards** et 1 **yuan-ti sang-pur** de cette zone sortent en trombe.

19. COUVEUSE

Le sol de cette pièce se trouve 20 pieds en dessous du sol des couloirs adjacents, auxquels on accède par de grandes échelles. Les murs de cette couveuse yuan-ti dégoulinent de bave, et le sol se tord littéralement avec les occupants de la pièce. Les yuan-ti produisent de nombreux petits, qui sont consommés par leurs frères et sœurs afin que seuls les plus forts survivent. Une nuée de ces jeunes (utilisez les statistiques de la **nuée de serpents venimeux**) rampent à travers les piles d'œufs et les coquilles d'œufs écrasées qui jonchent le sol, et sont surveillés par 1 **abomination yuan-ti** et 3 **yuan-ti sang pur**.

Au premier signe de la fête, les yuan-ti utilisent la suggestion pour s'excuser de tout conflit antérieur, déclarant que leurs proches ne voulaient pas faire de mal aux aventuriers. En signe de bonne foi, l'abomination invite les aventuriers à descendre les échelles et à rejoindre les yuan-ti pour un festin.

Si les aventuriers sont complètement désarçonnés, les yuan-ti attendent qu'ils descendent, puis ils attaquent avec les nuées. Si les aventuriers s'enfuient, les yuan-ti les poursuivent. S'ils sont attaqués par le haut, les yuan-ti montent sur les échelles pour combattre. L'abomination fuit tout combat si elle est réduite à la moitié de ses points de vie ou moins.

20. TANIÈRE DES HOMES-LEZARDS

Cette pièce nauséabonde est remplie d'ordures et de crasse. Les esclaves hommes-lézards du yuan-ti sont gardés ici. La zone est actuellement inoccupée, tous ses résidents étant présents dans d'autres zones.

TRESOR

Cachés dans les nids crasseux de l'homme-lézard se trouvent 22 po et 125 pa en pièces détachées.

21. PRISON

Les yuan-ti utilisent des sacrifices d'humanoïdes pour alimenter la magie du puits de divination. Leurs malheureuses victimes sont retenues ici jusqu'à ce qu'elles en aient besoin, mais la prison est actuellement vide.

22. TEMPLE

Au cœur de la colonie yuan-ti, cette immense chambre est ornée de statues de pierre géantes représentant des serpents le long des murs est et ouest, dont les bouches ouvertes laissent échapper des flammes vertes. Les chefs des yuan-ti se trouvent ici - 3 **yuan-ti sang-pur**, 2 **yuan-ti malisons** (type 2) et 1 prêtresse **abomination yuan-ti** - ainsi que tous les yuan-ti et hommes-lézards qui ont battu en retraite lors de rencontres précédentes.

Les yuan-ti et les hommes-lézards se tiennent dans l'ombre des flammes vertes vacillantes, prêts à attaquer mais comprenant que les aventuriers représentent une menace sérieuse s'ils sont arrivés jusqu'ici. Au fond de la pièce, près d'un autel sculpté de la forme d'un cobra géant à bouche ouverte, le comateux Varram a été battu et ligoté.

NEGOCIER LE NAIN

Si les aventuriers ont fait mention de leur recherche de Varram lors de leurs précédentes batailles avec les yuan-ti ou les hommes-lézards, la prêtresse abomination yuan-ti tient la dague à dents de dragon de Varram au cou du nain. La prêtresse a entendu parler de la mission des aventuriers, mais elle ne sait pas ou ne se soucie pas de savoir pourquoi ils recherchent le nain.

Si les yuan-ti n'ont aucune idée de la raison pour laquelle les aventuriers ont attaqué, la prêtresse sait seulement que Varram a supplié pour sa vie en promettant aux yuan-ti de grandes richesses s'il était libéré. La prêtresse envisage de négocier avec les aventuriers en leur offrant l'hypothétique richesse que le nain lui a promise.

Quoi qu'il en soit, si les personnages veulent Varram vivant, la prêtresse exige que le groupe quitte le complexe sans tuer d'autres yuan-ti. Elle est prête à livrer le nain, mais explique que son âme a été temporairement retirée de son corps par une puissante magie yuan-ti. Lorsque les aventuriers auront quitté l'enclave, il sera remis en place. (La prêtresse ment - Varram est dans son état actuel semi-conscient à cause du traitement brutal qu'il a reçu des mains des yuan-ti).

Si les aventuriers refusent son offre, la prêtresse tente d'utiliser la suggestion pour influencer celui qu'elle perçoit comme le chef du groupe. Si cela échoue et que le combat éclate, elle tue Varram (il ne lui reste que 3 points de vie), puis attaque avec ses fidèles.

DEVELOPPEMENTS

Un test d'Intelligence (Investigation) réussi à DD 15 révèle un espace secret et un passage sous l'une des statues serpentines du temple. Dans cet espace se trouve le trésor de l'enclave, comprenant 800 po, 100 pp, 2 émeraudes nuageuses valant 500 po chacune, un collier de 22 perles de crysoprase valant 20 po chacune, et 2 parchemins de sorts, l'un de lévitation et l'autre d'appel de la foudre. Le passage mène à la sortie que les yuan-ti utilisent pour quitter le complexe sans passer par la crypte. La sortie est soigneusement cachée derrière un écran de rochers et de broussailles à une centaine de mètres de l'entrée de la place des ruines.

CONCLUSION

Si les aventuriers le sauvent, Varram reste incohérent jusqu'à ce qu'il reçoive de la magie de guérison ou qu'il termine un long repos. Une fois sa santé restaurée, le chuchoteur de dragon déchu accepte rapidement son statut de prisonnier du groupe, ne serait-ce que parce qu'il sait que Severin le tuera s'il tente de retourner au culte. Varram peut offrir un aperçu détaillé de la hiérarchie et des plans du culte, et peut dénoncer des sympathisants et des traîtres secrets au sein des factions du Conseil de Waterdeep, à votre convenance. Prendre le nain en vie fait gagner au groupe un respect significatif parmi les factions, bien que rapporter la nouvelle de sa mort soit presque aussi impressionnant.

Si on l'interroge sur le masque du dragon blanc, Varram admet à contrecœur qu'il l'a vu dans le puits - et qu'il a déjà été retrouvé et récupéré par le culte, et se trouve actuellement au Puits des Dragons.

Les personnages gagnent un niveau à la fin de ce chapitre.

NERONVAIN

Avec la perte du château de Skyreach à la fin de Hoard of the Dragon Queen, les efforts du Culte du Dragon pour rassembler le tribut de Tiamat ont été fortement compromis. Pour compenser, les cultistes ont lancé plusieurs raids contre les elfes de la Misty Forest, menés par le chuchoteur de dragon Neronvain et son compagnon, le dragon vert Chuth.

Après avoir rempli leur quota pour le culte, le chuchoteur de dragon et le dragon se sont retirés plus profondément dans la Misty Forest, laissant derrière eux les enclaves elfiques en ruine. Cependant, les survivants de ces raids cultuels auraient été étonnés d'apprendre que le chuchoteur de dragon vert est le fils exilé du roi Neronvain Melandrach, que l'on croit mort de nombreuses années auparavant.

Lors de l'un de ses raids, Neronvain gagna la fidélité d'un elfe nommé Galin, un gardien de la forêt qui s'engagea à servir le chuchoteur de dragon en échange de la fin de l'attaque de son village natal. Neronvain a accepté, utilisant les connaissances de Galin sur la Misty Forest pour l'aider à planifier des raids contre d'autres colonies. Galin a jusqu'à présent gardé secret son serment envers Neronvain, bien qu'il se sente extrêmement coupable de ses actes.

Sous le commandement du roi Melandrach, les elfes de la Misty Forest ont renforcé leurs défenses, et les attaques du culte ont cessé. Melandrach pense que la menace est terminée, bien que son fils Alagarthas ne soit pas d'accord. Le Prince Alagarthas a utilisé l'Enclave d'Émeraude pour chercher des indices sur la source des raids, et ils ont appris qu'un elfe vu avec le dragon vert semblait commander la bête. Le prince Alagarthas et Delaan Winterhound de l'Enclave d'Émeraude pensent que d'autres attaques sont imminentes et que le maître du dragon vert pourrait être l'un des chuchoteurs de dragon du culte. Mais ce que ni l'un ni l'autre ne réalise, c'est que le chuchoteur de dragon vert est en fait le demi-frère d'Alagarthas, Neronvain, le second fils déshonoré du roi Melandrach, exilé par son peuple et longtemps considéré comme mort. Ils demandent maintenant l'aide des aventuriers pour retrouver ce maître dragon.

APPEL À L'AIDE

Delaan Winterhound vient voir les aventuriers pendant le Conseil de Waterdeep ou alors qu'ils retournent dans la ville après avoir terminé un autre chapitre. Il parle des incursions draconiques dans la Misty Forest mentionnées au conseil, et dit que les agents de l'Enclave d'Émeraude ont travaillé avec le soutien du Prince Alagarthas pour empêcher une nouvelle série d'attaques. Ses agents étaient déjà dispersés dans la Misty Forest, il souhaite que les aventuriers se rendent dans l'une des rares colonies envahies par les dragons encore debout dans l'après-guerre, un village appelé Altand. Si la croyance de Delaan selon laquelle le mystérieux maître du dragon vert était l'un des chuchoteurs de dragon du culte est vraie, les survivants d'Altand pourraient savoir quelque chose qui les aiderait à le trouver.

LA MISTY FOREST

Ce chapitre se déroule dans la Misty Forest, une vaste forêt recouverte d'une épaisse brume et de pluie. Dénormes épicéas dominent l'extrémité nord de la forêt où se

trouve Altand - et où Neronvain et Chuth ont établi leur forteresse.

La brume dans la forêt est omniprésente. Bien qu'elle puisse être ignorée à l'intérieur des bâtiments, toutes les zones extérieures de la forêt sont légèrement obscurcies.

L'ENQUETE A L'ALTAND

Altand est avant tout un village d'elfes des bois, qui se fond presque parfaitement dans la forêt qui l'entoure. Le village existe sur deux niveaux, avec quelques structures construites au sol autour d'un ancien monument dédié à un garde forestier elfe. Les résidences et le temple du village sont construits dans les branches supérieures de la forêt. Les elfes tendent des ponts de cordes entre ces sites et construisent des passerelles circulaires autour des arbres.

Comme beaucoup d'autres villages attaqués par le dragon, des plates-formes à poulies relient les deux niveaux du village et constituent une excellente défense contre les pillards qui pénètrent occasionnellement dans la forêt pour attaquer les villages humains le long de la voie commerciale. Cependant, ces défenses se sont avérées être un piège mortel contre le dragon vert volant, laissant de nombreux elfes incapables d'atteindre le sol assez rapidement pour s'échapper.

HISTOIRES DES SURVIVANTS

Sur les trois cents habitants du village, plus de la moitié ont survécu au raid - une issue différente de celle des autres colonies attaquées, où le dragon a chassé et tué les elfes jusqu'au dernier adulte et enfant. De nombreux habitants d'Altand se trouvaient au sol lorsque l'attaque a eu lieu. Parmi les elfes qui se trouvaient dans les étages supérieurs du village, beaucoup ont succombé à l'haleine empoisonnée du dragon alors qu'ils attendaient de descendre, ou sont morts lorsque les ponts et les passerelles se sont effondrés sous le poids de la panique.

La plupart des survivants ont fui et n'ont pas vu grand-chose de ce qui s'est passé. Cependant, en posant des questions précises à un certain nombre de villageois, les aventuriers peuvent apprendre ce qui suit :

- Le dragon a plongé et a attaqué au sol en premier. Près de la moitié des victimes du village sont mortes lors de ce premier assaut.
- Des humains portant les insignes du Culte du Dragon suivirent le dragon, tuant tous ceux qu'ils trouvèrent. Le prêtre du village est sorti pour guider les autres dans leur combat contre le dragon, mais la bête l'a entièrement avalé.
- Certains survivants affirment avoir vu un cultiste chevauchant le dragon. La plupart d'entre eux considèrent que le dragonnier était humain, comme les autres cultistes. Cependant, quelques personnes rapportent que la silhouette se déplaçait avec la grâce d'un elfe.
- Le prêtre étant mort, le gardien du village, Galin, est devenu le chef d'Altand. Bien qu'il ait été au cœur du combat, il s'en est sorti indemne, et a été une force puissante pour rallier les survivants.
- L'attaque n'a duré qu'un court instant, puis le dragon s'est retiré de manière inattendue. Les cultistes ont suivi, mais en fuyant, ils n'ont rien pris de valeur dans le village. C'est un contraste frappant avec les autres raids du dragon, qui visaient à capturer des trésors.

L'HISTOIRE DU GARDIEN

Galin le gardien est un elfe à l'air nerveux qui cache un sombre secret. Les habitants du village le décrivent comme souffrant du poids de son nouveau rôle de chef et de la mort de plus de cent villageois, dont sa propre femme.

En réponse à toute question sur Galin, les aventuriers sont dirigés vers sa résidence dans les hautes branches du village.

EN ENTRANT DANS UNE MODESTE DEMEURE SUSPENDUE ENTRE DES BRANCHES DE FER, VOUS PÉNÉTREZ DANS UN SALON CONFORTABLE. UN ELFE MINCE EST ASSIS À UN BUREAU ET SE LÈVE POUR VOUS ACCUEILLIR AVEC UN SOURIRE FORCÉ, TANDIS QU'UN CORBEAU PERCHÉ DANS UNE CAGE VOISINE CROASSE HIDEUSEMENT.

"BIENVENUE DANS NOTRE VILLAGE", DIT L'ELFE. "EN QUOI PUIS-JE VOUS ÊTRE UTILE ?"

Galin répond à toutes les questions que les aventuriers lui posent, mais ses réponses ne font que refléter ce que les autres survivants savent. Il affirme ne pas avoir vu le dragonnier et ne croit pas ceux qui disent l'avoir vu, rejetant ces rapports comme le résultat de la peur et du chaos pendant le raid.

Un test de sagesse (perspicacité) DD 18 réussi révèle que le gardien elfe dissimule des informations. Si on insiste, il admet qu'il a vu le dragon tuer sa femme et qu'il est rongé par la culpabilité de n'avoir pu la sauver. Un autre test de Sagesse (perspicacité) DD 16 réussi révèle que même cela n'est pas toute la vérité, mais Galin prend ombrage si le personnage le harcèle avec d'autres questions.

TEMOINS SILENCIEUX

Là où les témoins humanoïdes de l'attaque sont limités dans leurs connaissances, les aventuriers ont d'autres ressources potentielles dans lesquelles puiser. En utilisant Communication avec les plantes, les avnturiers peuvent faire appel aux impressions et aux souvenirs des arbres eux-mêmes. Bien que le sort ne permette de se rappeler que des impressions des 24 heures précédentes, les arbres d'Altand peuvent rapporter que tard dans la nuit précédente, ils ont vu Galin sortir furtivement du village et disparaître dans les bois, accompagné de son corbeau. Galin a fait ce trajet la plupart des nuits depuis l'attaque, donnant à Neronvain des informations sur d'autres colonies elfiques, que le chuchoteur de dragon utilise pour planifier sa prochaine série d'assauts.

Si les aventuriers utilisent la Communication avec les animaux pour interroger le corbeau, ils apprennent que Galin a marché un kilomètre ou plus dans les bois et s'est retrouvé face à face avec le dragon vert Chuth et son cavalier la nuit précédente. Rappelez-vous que l'intelligence d'un animal n'est pas aussi articulée que celle d'un humanoïde, et qu'il faudra peut-être l'amadouer subtilement pour que le corbeau décrive une scène qui l'a probablement effrayé.

Les aventuriers peuvent également choisir d'observer et de suivre Galin lors d'une de ses excursions nocturnes. Neronvain ne se montre pas ce soir-là, mais le lieu de rendez-vous fixé à l'avance par le gardien est un endroit de broussailles aplatis où un dragon s'est manifestement posé plus d'une fois.

CONFRONTER GALIN

S'il est confronté à des preuves contre lui, Galin accuse les aventuriers (publiquement si nécessaire) d'être de mèche avec le culte et de tenter de briser la détermination des survivants d'Altand. Si les aventuriers ont accès à la zone de vérité ou à une magie similaire, il refuse catégoriquement de prendre part à tout autre interrogatoire.

Galin ne répondra pas à l'intimidation. Cependant, un jeu de rôle efficace peut être utilisé pour exploiter sa culpabilité. Si on lui offre de la compassion pour la mort de sa femme - plutôt que des accusations - le gardien finit par craquer. Il avoue qu'après avoir vu sa femme se faire tuer, il s'est retrouvé face à face avec Neronvain au cœur de la bataille et supplié pour sa vie, n'offrant rien en retour. Neronvain a accepté l'offre du directeur, acceptant d'épargner Galin et de laisser Altand intacte en échange d'informations sur d'autres colonies qui seraient la cible des prochains raids de la secte.

Galin ne connaît pas l'identité du chuchoteur de dragon vert, ni l'emplacement du repaire de Neronvain et Chuth. Cependant, depuis le lieu de rencontre, il a vu le dragon s'envoler vers le sud-est et il a remarqué que les vêtements du chuchoteur de dragon sont souvent mouillés.

NERONVAIN



DANS LA FORET

La forteresse de Neronvain se trouve à trente miles d'Altand, dans une forêt dense et pleine de brouillard. Alors qu'ils recherchent le chuchoteur de dragon et son dragon, les aventuriers rencontrent un vieux druide et doivent faire face à des sentinelles arachnéennes.

UN SAUVETAGE D'URGENCE

Alors que les aventuriers traversent la forêt, ils entendent le craquement d'un grand arbre qui se brise, suivi d'une voix féminine qui crie. S'ils enquêtent, ils voient une femme vénérable dont la jambe est coincée sous un lourd arbre tombé. Elle appelle à l'aide lorsqu'elle voit le groupe. Cette druidesse est la gardienne de cette partie de la forêt.

Trois arbres éveillés sont cachés parmi les autres arbres à proximité - l'un d'entre eux est tombé sans faire de mal à la druidesse, ce qui lui permet de feindre une blessure et d'attirer les aventuriers vers elle. Elle devine avec justesse que le groupe est à la recherche du dragon, et souhaite leur offrir une bénédiction pour les aider à combattre ce fléau de la forêt, mais elle veut d'abord tester leur force de caractère. Elle n'aidera pas ceux qui n'aident pas les autres.

si les aventuriers aident le druide sans réserve, lisez ce qui suit.

VOUS DEVEZ DÉPLOYER TOUS VOS EFFORTS POUR SOULEVER L'ARBRE, SACHANT QUE VOUS VOUS METTEZ EN DANGER S'IL SE RETOURNE CONTRE VOUS. MAIS ALORS QUE VOUS ÊTES SUR LE POINT DE LIBÉRER LA FEMME, L'ARBRE COMMENCE À S'ÉLEVER DE LUI-MÊME. DEUX AUTRES ARBRES SE TROUVENT À PROXIMITÉ SE DÉPLACENT VERS LE SOL TANDIS QUE L'ELFE SE TIENT DEBOUT ET SOURIT, NE MONTRANT AUCUN SIGNE DE BLESSURE.

"ENFIN DES HÉROS !" DIT-ELLE. "COMBIEN POURRAIENT RECULER DE PEUR À LA VUE D'UN ÉTRANGER DANS LES BOIS, OU PENSER D'ABORD À LEUR PROPRE SÉCURITÉ AVANT D'AIDER UN AUTRE ? JE VOUS ACCORDE MA BÉNÉDICTION. QUE VOS CŒURS SE MONTRENT HONNÈTES LÀ OÙ D'AUTRES ONT PEUR DE MARCHER."

LA FEMME CUEILLE DANS SES CHEVEUX DES FLEURS QUI, VOUS LE JUREZ, N'ÉTAIENT PAS LÀ IL Y A UN INSTANT, PUIS ELLE TORD SES DOIGTS POUR LES TRESSER EN GUIRLANDES COMME PAR MAGIE. ELLE PLACE UNE GUIRLANDE AUTOUR DE CHACUN DE VOS COUS, PUIS SE TRANSFORME SOUDAINEMENT EN HIBOU. SES SERVITEURS RÉVEILLÉS MARCHENT APRÈS ELLE DANS LA FORêt.

Tant que les aventuriers portent ces guirlandes, ils sont invisibles pour les animaux espions de Chuth (grâce à la magie imprégnée dans la zone entourant le repaire du dragon) lorsqu'ils approchent de la forteresse de Neronvain. De plus, la première fois qu'un aventurier portant une guirlande est confronté à Chuth, il ressent une chaleur émouvante provenant de la guirlande et réussit automatiquement son jet de sauvegarde contre la Présence terrifiante du dragon.

Si les aventuriers ignorent la druidesse, elle appelle pitoyablement à l'aide alors qu'ils s'éloignent, offrant une dernière plainte contre leur lâcheté alors qu'ils disparaissent. Si les aventuriers attaquent la druidesse, les arbres réveillés attaquent. Ils se battent jusqu'à la mort tandis que la druidesse se transforme en hibou et s'envole.

REPAIRE D'ARAIIGNEES

À un quart de mile du repaire de Chuth, on commence à apercevoir de minces fils de toile d'araignée, presque invisibles dans l'air brumeux. Les toiles marquent le chevauchement entre le repaire du dragon et le terrain de chasse d'une nuée d'araignées. Les toiles se combinent à la brume dense de la forêt pour rendre la zone autour du repaire très obscure et difficile, jusqu'à ce que le groupe atteigne le bassin. (zone 1). Comme les toiles sont humides, elles ne brûlent pas facilement. L'application directe du feu détruit les toiles, mais le feu ne se propage pas parmi elles. Un aventurier muni d'une torche peut utiliser une action pour dégager les toiles à sa portée.

Au fur et à mesure que les aventuriers avancent, la toile devient plus épaisse et montre les oiseaux et les animaux qui y sont piégés. Tout mouvement à travers la toile alerte les 3 **ettercaps** et les 7 **araignées géantes** qui se cachent à proximité. Les ettercaps attaquent avec des garrots de toile, tandis que les araignées utilisent les toiles pour se jeter au milieu du groupe. Si deux ettercaps ou cinq araignées sont tués, les autres s'enfuient.

LA FORTERESSE DE NERONVAIN

Le chuchoteur de dragon vert a établi une forteresse pour lui-même et Chuth dans un complexe de grottes de la Misty Forest, dont l'entrée est cachée derrière une chute d'eau dévalant une haute falaise. Le dragon vert a fait de la plus grande grotte de la forteresse l'un de ses nombreux repaires.

Neronvain est servi par un groupe de gardes du corps cultistes, tandis que Chuth a gagné les services d'un certain nombre d'ettins pour l'aider à garder la forteresse. Le dragon contrôle également un groupe terrorifié d'elfes prisonniers que Neronvain a ramenés d'un de leurs raids, qui se battent pour le dragon et le chuchoteur de dragon à moins qu'ils ne puissent être convaincus de fuir.

Chuth est un **dragon vert adulte**. Les statistiques pour Neronvain se trouvent dans l'annexe D.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Portes secrètes. Les portes secrètes à l'intérieur de la forteresse ne sont guère plus que des fissures entre les pièces, juste assez larges pour que des créatures de taille moyenne puissent s'y faufiler. Elles sont cachées derrière des rochers ou d'autres couvertures, et il faut un test de Sagesse (Perception) DD 14 pour les remarquer.

Lumière. La forteresse est sombre, sauf indication contraire.

1. BASSIN

Le bassin au pied de la cascade est profond de 20 pieds en son centre, sa surface est obscurcie par une brume émeraude qui fait de cet endroit le repaire d'un dragon vert.

Une pente raide descend de la grotte derrière la chute d'eau jusqu'à l'entrée de la zone 2, sa surface étant lissée par la brume. Un aventurier doit réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 12 ou un test de Force (Athlétisme) DD 12 pour grimper ou ramper le long de la pente. En cas d'échec, le personnage chute de 40 pieds le long de la pente et subit 9 (2d8) dégâts contondants. Les aventuriers qui utilisent une corde pour descendre la pente peuvent le faire en toute sécurité.

ATTAQUE DE DRAGON

Si les aventuriers portent les guirlandes que leur a données le druide, Chuth n'a aucune idée de leur approche, ce qui leur permet de traverser cette zone et d'entrer dans les grottes en toute sécurité.



Si les aventuriers n'ont pas reçu les guirlandes, ou s'ils les ont enlevées pour une raison quelconque alors qu'ils se trouvaient à moins d'un quart de mile de la tanière de Chuth, les nombreux espions animaux du dragon l'avertissent de l'approche du groupe. Il attend à l'entrée de la grotte, s'accrochant au mur près de l'entrée. Un aventurier qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 remarque un mouvement à l'intérieur de la grotte mais ne peut pas dire ce que c'est (ou la taille de la créature).

Chuth utilise sa vision aveugle pour détecter le moment où les aventuriers s'approchent de l'entrée de la grotte. Il plonge alors à travers la cascade, s'élevant au-dessus des aventuriers alors qu'il utilise son Souffle empoisonné, attaquant par surprise si personne dans le groupe ne l'a remarqué. Les aventuriers qui ne portent pas les guirlandes sont également exposés à la Présence terrifiante du dragon. Les aventuriers qui ratent leurs jets de sauvegarde contre la Présence terrifiante s'enfuient dans les bois, où des araignées peuvent les attendre. Au prochain tour du dragon, il se retire dans la zone 2 pour attendre le prochain mouvement des héros.

2. LA CHAMBRE DE L'ILE

Cette grande salle a un plafond de 40 pieds de haut serti de stalactites massives et de stalagmites plus petites. Un bassin avec une petite île dans le coin sud-est de la caverne est alimenté par des ruisseaux d'eau qui s'écoulent à travers la roche. La face sud-ouest de la caverne est une falaise de 25 pieds de haut, dont une partie constitue la zone 4.

Le bassin est profond de 50 pieds, et l'île est une colonne de pierre qui s'élève de son fond. Au sud-est, 25 pieds sous la surface du lac, un passage sous-marin de 20 pieds de large mène au repaire de Chuth dans la zone 10.

Si les avneturier n'ont pas prévenu Chuth de leur approche, un groupe de gardes elfes (3 **roturiers** et 1 **noble**) se tient à l'entrée nord-ouest de cette zone, poussés par la peur à servir le dragon. Ils s'attendent à ce que d'autres cultistes arrivent au

PERSONNE À LA MAISON

LORSQUE LES AVENTURIERS APPROCHENT DE LA FORTERESSE, IL SE PEUT QUE CHUTH AIT QUITTÉ LES GROTTES POUR CHASSER, OU QUE NERONVAIN ET LUI SOIENT PARTIS EN ÉCLAIREURS POUR DE FUTURS RAIDS. VOUS POUVEZ DÉTERMINER CELA ALÉATOIREMENT COMME BON VOUS SEMBLE, OU PERMETTRE AUX AVENTURIERS DE SE CACHER EN VUE DE LA FORTERESSE ET D'ATTENDRE SIMPLEMENT LE DÉPART DU DRAGON ET DU CHUCHOTEUR DE DRAGON.

EN RETIRANT CHUTH ET NERONVAIN DE LA FORTERESSE POUR UNE PREMIÈRE INCURSION, LES AVENTURIERS PEUVENT EXPLORER ET ÉLIMINER LES GARDES SANS LA PRÉSSION D'UNE ATTAQUE IMMINENTE DU DRAGON. CE DONJON EST UNE AVENTURE DIFFICILE, MÊME POUR DES PERSONNAGES DE NIVEAU SUPÉRIEUR, SURTOUT AVEC LES ACTIONS LÉGENDAIRES QUE CHUTH PEUT UTILISER DANS SON ANTRE. ATTAQUER DE FRONT SI LE DRAGON EST CONSCIENT DE L'APPROCHE DES AVENTURIERS EST PROBABLEMENT UNE MISSION SUICIDE.

repaire, des aventuriers avisés pourraient être capables de bluffer ou de jouer un rôle pour les éviter. Les elfes exigent les noms des aventuriers et posent des questions dont ils pensent que seuls les vrais cultistes connaissent les réponses, notamment l'identité des chefs du culte et la structure de ses rangs.

Même s'ils sont bernés au départ, les elfes deviennent méfiants si les aventuriers commencent à poser des questions que les cultistes devraient connaître (y compris des questions sur Neronvain, Chuth ou la forteresse). Dans ce cas, les elfes appellent à l'aide et attaquent immédiatement.

Tout combat ici attire les créatures des zones 3, 4 et 5, qui se battent comme décrit ci-dessous. Chuth émerge du bassin et rejoint le combat 3 rounds plus tard.

ATTAQUE DE DRAGON

Si les aventuriers ont été attaqués par Chuth dans la zone 1, le dragon s'accroche au plafond dans cette zone et utilise son souffle sur les aventuriers dès qu'ils entrent dans les grottes. Il s'écrase ensuite sur le groupe, privilégiant les elfes à tout autre humanoïde avec ses attaques de mêlée. Chuth s'abstient d'utiliser son souffle si cela peut blesser ou gêner ses alliés.

Le rugissement du dragon signale le début du combat pour les serviteurs de Chuth et Neronvain qui attendent les aventuriers. Les elfes tirent à l'arc du haut de la falaise de la zone 4, tandis que les ettins et les cultistes se jettent dans la mêlée aux côtés de leur maître. Voir les zones 3, 4 et 5 pour les stats et informations sur les créatures. Neronvain attaque à distance derrière les cultistes, en restant près de l'entrée des zones 5 et 6.

Si les avnturiers tuent ou neutralisent tous les serviteurs de Neronvain et Chuth, le dragon se cache dans le bassin et en sort à chaque fois que son souffle se recharge. Lorsqu'il se cache dans l'eau, le dragon est fortement caché. Chuth est amphibie et peut utiliser n'importe laquelle de ses attaques sous l'eau, ainsi que ses actions de repaire. Les aventuriers nageant dans le passage sous-marin peuvent être soudainement retenus par des lianes sous-marines, faisant d'eux des cibles faciles pour l'haleine du dragon, ou les mettant en danger de noyade s'ils ne peuvent pas se libérer.

Si Neronvain est réduit à 54 points de vie ou moins, il convoque Chuth à ses côtés et consomme une potion de soin. Si Chuth est réduit à 78 points de vie, il cherche également à rejoindre Neronvain dans le combat. Les deux se replient alors dans la zone 10 en passant par le bassin.

3. LA TANIÈRE DES ETTINS

Cette pièce crasseuse comporte trois énormes monticules d'ordures empilés contre les murs ouest. Cet endroit abrite 3 ettins, qui se détestent tous les uns les autres. Si les aventuriers arrivent jusqu'ici sans être détectés, les ettins les considèrent comme des cultistes humains stupides faisant des choses humaines stupides. Ils ignorent les aventuriers et retournent se bousculer les uns les autres.

Avec un peu de jeu de rôle astucieux, les aventuriers pourraient être en mesure d'inciter les ettins à se battre entre eux. Cela coûte 21 points de vie à chaque ettin et les occupe pendant 10 minutes à se battre et à crier.

Le chef des ettins est une femme nommée Grun da-Gurga. Elle possède une ceinture de force de géant des collines mais la porte de manière inappropriate comme une ceinture, ne recevant aucun de ses avantages et n'ayant aucune conscience de son potentiel magique.

4. QUARTIERS DES ELFS

Le tunnel menant à cette zone s'élève de 20 pieds pour se terminer par une porte en bois branlante, construite par les elfes pour empêcher une partie de l'odeur d'ettin d'entrer. Cette zone se trouve au sommet d'une falaise ouverte, dont les bords nord-est donnent sur la zone 2.

Neronvain et Chuth ont ramené une douzaine d'elfes de leurs raids dans la Misty Forest en tant que prisonniers - 8 roturiers, 3 nobles avec lesquels Neronvain converse à l'occasion, et un chevalier et un mage qui sont les jouets de Chuth.

Si les aventuriers ont pénétré dans les cavernes sans être détectés, tous les elfes qui ne sont pas de garde (voir zone 2) sont ici. Tant qu'aucune alarme n'a été donnée, les elfes hésitent à attaquer les éventuels invités de Neronvain ou de Chuth, mais ils restent méfiants.

Les elfes sont terrifiés par Chuth, et le dragon rusé les a convaincus qu'il les libérera à temps s'ils sont loyaux. Il faut un jeu de rôle convaincant et un test de Charisme (Persuasion) DD 17 pour convaincre les elfes de fuir plutôt que d'attendre que le dragon finisse par se lasser et les manger. Si les aventuriers ont reçu les guirlandes du druide et les placent sur les elfes, cela les convaincra automatiquement de fuir en toute sécurité.

SANCTUAIRE OUBLIE

Un ancien sanctuaire se dresse dans le coin sud-ouest de la caverne, représentant une jeune femme humaine tenant un bassin. Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 réussi permet de reconnaître le sanctuaire d'Eldath, déesse des chutes d'eau. L'eau coule des fissures du plafond et sur la tête de la statue, puis dans le bassin. Les longues années ont gravé de fines lignes blanches ressemblant à des traces de larmes sur le visage de la statue.

La déesse Eldath écoute toujours dans ce sanctuaire. Les aventuriers qui prient pour qu'elle les aide à combattre le dragon peuvent recevoir une faveur à votre discrétion, comme la respiration aquatique, la bénédiction ou d'autres sorts utiles.

5. SALLE COMMUNE DES CULTISTES

Cette zone est éclairée par des torches placées dans des appliques murales grossièrement sculptées. Les cultistes s'assoient sur de longues tables en rondins fendus pour manger ou se divertir. Un feu de cuisson brûle au centre de la pièce, sa fumée s'élevant jusqu'à la caverne centrale, puis hors des grottes.

Si l'alarme n'a pas été donnée, 5 griffes-dragon et 1 croc-dragon (voir l'annexe D pour les statistiques) sont à leur aise ici. À moins que les aventuriers ne portent des vêtements de culte et ne puissent jouer un rôle efficace, les cultistes les reconnaissent immédiatement comme des intrus et attaquent.

6. QUARTIERS DES CULTISTES

Des couchettes rudimentaires, des sacs de couchage et des sacs à dos remplissent cette zone.

Si l'alarme n'a pas encore été donnée, 5 griffes-dragon et 1 croc-dragon (voir l'annexe D pour les statistiques) dorment ici.

TRESOR

Sous les matelas des couchettes sont cachés un total de 30 po, 120 pa, 23 pe, et 200 pc, plus une seule barre de commerce en argent de 5 livres de Baldur's Gate (20 po).

7. DEBARRAS

Le culte conserve ici des quantités considérables de nourriture et d'alcool. A en juger par le volume de ces réserves, Neronvain prépare une longue série d'assauts contre les elfes de la Misty Forest.

TRESOR

La nourriture est principalement commune, mais le stock personnel de Neronvain comprend 8 bouteilles d'Evermead, chacune valant 100 po. Comme les contacts avec l'île elfique d'Evermeet sont très rares, il est facile de trouver un acheteur.

8. LA CHAMBRE DE NERONVAIN

Neronvain a créé un espace de vie luxueux dans cette grotte aux murs rugueux, qu'il a décorée avec des objets d'art et d'artisanat choisis lors de ses raids. De riches tapis et tapisseries recouvrent le sol et les murs de la grotte, qui comprend un lit en bois taillé, un grand miroir et une malle. Une porte secrète est cachée derrière une tapisserie.

Le tunnel d'entrée de cette pièce est protégé par un glyphe de protection en accord avec Neronvain. Une recherche de pièges accompagnée d'un test d'Intelligence (Investigation) DD 14 réussi permet de remarquer le glyphe. Si une créature, à l'exception de Neronvain, s'approche à moins de 5 pieds du glyphe, celui-ci entre en éruption. Toutes les créatures situées à moins de 20 pieds du glyphe doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, subissant 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Si Neronvain se trouve dans la forteresse, il ne se trouve dans cette zone que si les aventuriers ont réussi à venir jusqu'ici sans engager de combat ni provoquer d'alerte. Sinon, il est découvert lorsqu'il engage le combat contre les aventuriers

TRESOR

Si les aventuriers parviennent à rassembler tous les meubles, tapis, tapisseries et objets d'art de cette zone, le lot vaut au total 1 500 po. Cependant, les aventuriers doivent se rendre compte que ces biens sont la propriété légitime des elfes à qui ils ont été volés.

Le coffre est protégé par un piège à aiguilles empoisonnées, qui peut être détecté avec un test d'Intelligence (Investigation) DD 18 réussi. Si le piège est déclenché, il porte une attaque contre le personnage qui l'a déclenché : + 10 pour toucher, 1 dégât perforant, et l'aventurier est sujet à un poison inhabituel et doit tenter un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. En cas de réussite, la zone affectée (généralement la main frappée par l'aiguille) s'engourdit en 30 minutes, puis devient transparente 1 heure plus tard. Après 2 heures supplémentaires, la zone affectée revient dououreusement à la normale tandis que la victime subit 27 (6d8) dégâts de poison. En cas d'échec, l'effet progresse comme ci-dessus mais la victime subit 54 (12d8) dégâts de poison à la place.

9. PASSAGE SECRET

Cette pièce secrète est réservée à l'usage personnel de Neronvain. Un petit autel à Fenmarel Mestarine - le dieu elfique des parias, des boucs émissaires et de la solitude - représente une paire d'yeux blancs émergeant du mur sombre au-dessus d'un bassin.

On y trouve également un journal qui révèle la relation de Neronvain avec le roi Melandrach, que Neronvain appelle fréquemment "mon pauvre père". Le journal révèle également que le Masque du Dragon Vert est déjà au Puits des Dragons, sous la protection de Severin et prêt à être assemblé pour former le Masque de la Reine Dragon.

10. TANIÈRE DE CHUTH

Personne d'autre que le dragon et Neronvain n'est autorisé à entrer dans cette zone. Le long du mur est se trouve la partie de Chuth du trésor collecté auprès des elfes de la Misty Forest, bien que ce ne soit rien en comparaison de ce que le culte a réclamé pour Tiamat et de ce que le dragon possède dans ses autres repaires. Le plafond voûté fait 60 pieds de haut ici.

Si Chuth se trouve dans la forteresse, il est initialement trouvé ici seulement si les aventuriers sont venus jusqu'ici sans engager de combat ni donner l'alerte, ou si lui et Neronvain se sont réfugiés dans la tanière. Si Chuth est rencontré ici, il utilise son souffle, ses actions légendaires et les actions de la tanière sans distinction. Il tente de repousser les puissants combattants de mêlée vers les murs, puis crée un mur d'épines pour les enfermer.

Comme il ne s'agit que d'une petite partie de son trésor total, Chuth n'a aucun intérêt à mourir pour le protéger. Il s'enfuit lorsqu'il est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins. Neronvain se bat jusqu'à ce qu'il soit réduit de la même manière, puis se dirige vers Chuth et persuade le dragon de fuir les cavernes.

TRESOR

Le petit magot de Chuth contient dix lingots d'or de Baldur's Gate d'une valeur de 50 po chacun, plus 10 pp, 120 po, 2 400 pa, et 8 000 pc. N'hésitez pas à ajouter quelques potions ou parchemins utiles au trésor.

CONCLUSION

Ce chapitre peut se terminer avec l'un ou les deux, Chuth et Neronvain, morts ou échappés de la forteresse.

Si l'un des deux survit, il se retire au Puits des Dragons et rapporte les actions des aventuriers à Severin. (Si cela est approprié, vous pouvez laisser Chuth ou Neronvain se venger en faisant partie de la force qui attaque les aventuriers au chapitre 13).

En tout cas, la menace contre la Misty Forest est terminée. Le roi Melandrach entend parler des actions du groupe et est reconnaissant de la bravoure des héros. Cependant, la découverte que son fils perdu Neronvain est un chuchoteur de dragon le remplit de honte et de rage.

Les personnages gagnent un niveau à la fin de ce chapitre.



CHAPITRE 13 : LE CULTE CONTRE-ATTAQUE

AU COURS DE CETTE AVENTURE, LES héros entreprennent diverses activités pour déjouer les complots du Culte du Dragon. La prise de conscience par le culte de l'opposition des aventuriers à leurs objectifs commencera encore plus tôt si les aventuriers ont joué à Hoard of the Dragon Queen. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas longtemps au culte pour considérer les aventuriers comme une menace qu'il faut éliminer.

Comme le "Chapitre 9 : Le Conseil de Waterdeep", ce chapitre est joué sous forme de rencontres séparées. Cependant, ces attaques fonctionnent mieux si elles sont incorporées dans d'autres chapitres, plutôt que d'être jouées entre les chapitres.

Réfléchissez au rythme des autres chapitres et à l'emplacement de ces rencontres afin d'espacer les attaques du culte dans le temps. En particulier, la troisième attaque doit être placée pour une efficacité maximale.

Les attaques du culte peuvent se produire n'importe où, mais les personnages courront le plus grand risque lorsqu'ils sont sur leur terrain. Le culte veut que ses ennemis sachent qu'ils ne sont en sécurité nulle part. Si les aventuriers se séparent pour poursuivre des missions distinctes dans des environnements qui semblent sûrs, le culte est presque certain de frapper.

MORT D'UN AVENTURIER

LA MORT DES AVENTURIERS DOIT TOUJOURS ÊTRE TRAITÉE AVEC PRÉCAUTION, MAIS N'AYEZ PAS PEUR DE TUER LES MEMBRES DU GROUPE DANS CETTE AVENTURE. LES AVENTURIERS DOIVENT AVOIR UN NIVEAU SUFFISAMMENT ÉLEVÉ POUR POUVOIR LANCER UN SORT DE RÉANIMATION DES MORTS, OU POUR DEMANDER À LEURS ALLIÉS D'UTILISER CETTE MAGIE. SURTOUT S'ILS ONT JOUÉ À HOARD OF THE DRAGON QUEEN, LES PERSONNAGES ONT EU DE NOMBREUSES OCCASIONS DE PROUVER LEUR VALEUR AUX MÉNESTRELLES, À L'ORDRE DU GANTELET ET AUX AUTRES FACTIONS.

PREMIÈRE ATTAQUE

La première attaque du culte contre les héros est un assaut modéré destiné à délivrer un avertissement.

LIEU ET MOMENT

Cette attaque peut se produire n'importe où. Le culte ne se préoccupe pas des passants innocents, mais la rencontre sera plus facile à gérer sans avoir à faire face à une foule en panique. Cette rencontre de combat devrait avoir lieu après qu'une rencontre de combat précédente ait épuisé certaines des ressources des aventuriers, mais avant qu'ils ne puissent terminer un long repos.

FORCES DU CULTE

Les assaillants que le culte lance contre les aventuriers doivent être ajustés en fonction de la force du groupe. En utilisant les ennemis de la table Première attaque des forces du culte, construisez cette première attaque comme une rencontre difficile en utilisant les directives du Guide du Maître du Donjon.

PREMIÈRE ATTAQUE DES FORCES DU CULTE

CRÉATURE	VALEUR XP
GRIFFE-DRAGON	200
AILE-DRAGON	450
CROC-DRAGON	1,100
DEMI-DRAGON BLEU GLADIATEUR*	1,800
JEUNE DRAGON BLEU	5,000

*Utiliser les statistiques du gladiateur mais ajouter la résistance aux dégâts de la foudre et le souffle de foudre d'un dragonnet bleu.

PLAN D'ATTAQUE

Les cultistes tentent d'attaquer par surprise, en utilisant l'un des deux plans différents décrits ci-dessous. N'hésitez pas à adapter l'un l'un de ces plans ou d'en concevoir un autre. Supposons que les cultistes aient observé les aventuriers pendant quelques jours ou qu'ils aient été informés de leurs cibles par d'autres espions.

OPTION 1 : ATTAQUE DANS UNE AUBERGE

Si les aventuriers séjournent dans une auberge, les cultistes peuvent opter pour un assaut direct, en défonçant la porte d'entrée. Une approche plus subtile consiste à entrer dans l'auberge par petits groupes, déguisés en clients, puis à attaquer lorsque les aventuriers sont en surnombre et encerclés. Le dragon n'entrera probablement pas dans le bâtiment de l'auberge, préférant utiliser son souffle à travers les fenêtres ou attaquer les aventuriers ou les passants qui sortent.

OPTION 2 : ATTAQUE SUR LA ROUTE

Pendant que les aventuriers voyagent, les cultistes peuvent les devancer et leur tendre une embuscade. Ou bien, les cultistes peuvent suivre le groupe à distance pendant la journée, puis se rapprocher lorsque les aventuriers s'arrêtent pour se reposer la nuit. Une attaque surprise dans l'obscurité ou à l'aube est particulièrement dangereuse, car elle donne au dragon une totale liberté de mouvement et offre la possibilité que certains membres du groupe soient endormis ou désarmés.

CONCLUSION

Comme le culte a sous-estimé la force des héros, ce premier assaut est voué à l'échec. Cependant, essayez de faire en sorte qu'au moins un cultiste s'échappe pour rapporter ce qui s'est passé. Si personne ne s'en sort vivant, laissez des traces indiquant que d'autres cultistes attendaient des renforts, mais ont fui lorsque la force initiale a été submergée.

Assurez-vous que les aventuriers comprennent le but de cette attaque. Si cela est logique compte tenu des circonstances de l'attaque, les cultistes seront vêtus de leurs plus beaux atours, avec des masques et des capes en forme d'ailes de dragon. Dans leur dernier souffle, les cultistes mourants devraient maudire les aventuriers et s'exclamer : "Les dragons se lèvent ! Vous ne pouvez pas nous arrêter !"

Les personnages gagnent un niveau à la fin de cet événement.

DEUXIÈME ATTAQUE

La première attaque a établi que les héros sont une menace encore plus dangereuse que ce que le culte croyait. Dans cette deuxième rencontre, une force de culte plus forte attaque pour tuer.

LIEU ET MOMENT

Placez cette rencontre à un moment où les aventuriers ne sont pas les plus forts ou les mieux préparés. Attendez qu'ils soient dispersés, que leurs sorts et caractéristiques soient épuisés par les combats précédents, ou qu'ils soient blessés et en manque de soins. En particulier, si l'attaque survient pendant un long repos mais avant que les personnages n'aient terminé ce repos, ils n'auront pas encore récupéré tous leurs points de vie, sorts et autres ressources. Une telle attaque désavantage énormément les aventuriers, mais renforce le fait que le Culte du Dragon veut la mort des aventuriers.

Un lieu spectaculaire est idéal pour cette attaque. Les cultistes ne veulent pas seulement éliminer une menace, ils veulent envoyer un message à tous ceux qui s'opposent à eux. Attaquer un bâtiment public important, comme un temple majeur ou un palais, signifie qu'aucun endroit n'est à l'abri du culte, tandis qu'un assaut sur une grande place de marché ou dans un jardin royal garantit un maximum de témoins.

FORCES DU CULTE

La deuxième force d'attaque est composée d'une équipe dirigée par une âme-dragon (voir l'annexe D pour les statistiques). S'il s'agit d'un combat isolé avec des aventuriers à pleine force ou presque, choisissez des adversaires qui créent une rencontre mortelle. Si les aventuriers sont affaiblis par des rencontres précédentes, vissez plutôt une rencontre difficile.

Ne soyez pas réticent à utiliser des forces qui risquent de tuer un ou plusieurs personnages. La destruction des héros est le but de cette attaque, et si le risque de mort n'est pas réel, les joueurs ne prendront pas la menace du culte au sérieux..

DEUXIÈME ATTAQUE DES FORCES DU CULTE

CRÉATURE	VALEUR XP
AILE-DRAGON	450
ÂME-DRAGON	1,800
MEZZOLOTH	1,800
NYCALOTH	5,000
DRAGON NOIR ADULTE	11,500

PLAN D'ATTAQUE

Ces attaquants en savent plus sur leurs cibles que le premier groupe, grâce aux survivants de cette bataille.

OPTION 1 : ATTAQUE EN INTÉRIEUR

Les assaillants lancent leur attaque alors que les aventuriers visitent un lieu important rempli de passants innocents. Le dragon noir commence par arracher une partie du toit pour susciter autant de terreur que possible. Alors que les aventuriers sont distraits par cet assaut, des nycaloths invisibles s'avancent et attaquent par surprise. Les mezzoloths utilisent la technique du nuage mortel pour encercler les aventuriers, sans se soucier des PNJ pris dans l'attaque.

OPTION 2 : ATTAQUE EN PLEIN AIR

Une attaque sur une place de marché, un jardin ou tout autre lieu extérieur commence par l'apparition du dragon noir et d'un ou plusieurs nycaloths volants au-dessus de leurs têtes pour semer la panique. Les cultistes s'accrochent au dragon, mais ils se laissent tomber pour engager le groupe en mêlée pendant que le dragon tourne au-dessus, attaquant avec son souffle et utilisant sa présence terrifiante lors des rounds où son souffle se recharge encore. Si la foule empêche les aventuriers de se déplacer, les mezzoloths peuvent facilement et rapidement se téléporter à travers elle.

DEVELOPPEMENTS

N'ayez pas peur de vous livrer à un monologue triomphal de la part du cultistes des dragons qui mène l'attaque. Que les attaquants gagnent ou perdent, le cultiste se bat aux cris de "Les dragons se lèvent !" et "On ne peut pas nous arrêter !". À un moment donné, le chef laisse échapper une information importante : "Les Masques sont réunis, l'appel a sonné ! Bientôt, les portes des neuf enfers s'ouvriront et Elle reviendra !"

Comme pour le premier assaut contre les aventuriers, essayez de faire en sorte que si les attaquants sont vaincus, au moins un s'échappe pour rapporter l'issue de la bataille. Plus facilement, le dragon peut s'envoler si la bataille tourne en sa défaveur.

Les yugoloths ont été invoqués par les Magiciens Rouges et payés par le culte pour tuer les aventuriers, mais ils n'ont aucune loyauté envers leurs bienfaiteurs. Si un yugoloth subit des dégâts d'une seule attaque qui lui inflige plus de la moitié de ses points de vie restants, il se retire du combat à son prochain tour. S'il n'a pas déjà essayé d'invoquer un autre yugoloth, il le fait immédiatement. S'il a déjà utilisé ce pouvoir, il fuit simplement, avec l'intention de se regrouper avec d'autres survivants plus tard.

Comme les yugoloths sont des mercenaires, les personnages peuvent tenter de les acheter avec une meilleure offre - une offre qui non seulement dépasse ce que le culte paie, mais qui couvre les dommages à la réputation causés par un changement de camp au milieu de la bataille. Une bonne offre de départ est de 10 000 po, ou 2 000 po par yugoloth si plus de cinq d'entre eux participent au combat.

En plus de blesser les passants, cette rencontre peut facilement détruire des bâtiments et de grands points de repère. Ce formidable assaut devrait donner une idée de la destruction qui s'abattra sur la Sword Coast si le Culte du Dragon réussit dans ses plans.

CONCLUSION

Les attaquants peuvent gagner ce combat et tuer tous les aventuriers. Cependant, cela ne doit pas nécessairement mettre fin à l'aventure. Les guérisseurs de l'Ordre du Gauntlet, les Ménestrelss et de l'Enclave d'Émeraude peuvent ramener les aventuriers à la vie afin qu'ils puissent continuer à faire la guerre pour les forces du bien. Étonnamment, mourir dans cette bataille pourrait donner un avantage aux aventuriers. Lorsque les attaquants signaleront à Severin que les aventuriers sont morts, ils seront considérés comme une menace. Si les aventuriers ressuscités font un effort pour rester hors de vue des espions du culte, leur prochain coup contre le culte pourrait être une surprise totale.

Les aventuriers gagnent un niveau à la fin de cet événement.

TROISIEME ATTAQUE

La deuxième attaque était destinée à achever les héros. Si une troisième attaque s'avère nécessaire, le culte s'intensifie au plus haut niveau.

La deuxième attaque devrait montrer aux aventuriers que la première attaque n'était pas un coup de chance ou un événement unique. Leur tête est mise à prix. De plus, la puissance de la deuxième attaque devrait faire comprendre aux aventuriers que si une troisième attaque est encore plus puissante que la deuxième, ils ne survivront pas. Si les joueurs ne pensent pas que les aventuriers doivent prendre des mesures pour se protéger, un PNJ inquiet peut leur suggérer.

LIEU ET MOMENT

Cette attaque peut se produire dans n'importe quel établissement où les aventuriers séjournent ou sont de passage. Idéalement, utilisez un endroit où un ou plusieurs aventuriers ont une maison ou une famille.

Après la deuxième attaque du culte, laissez les aventuriers terminer un ou deux chapitres de l'aventure avant que le culte ne fasse cette dernière tentative sur leurs vies. Comme cette attaque est un assaut total, les aventuriers doivent avoir un accès complet aux sorts, aux soins et aux autres ressources.

FORCES DU CULTE

Suffisamment de dragons chromatiques ont répondu à l'appel du Draakhorn pour qu'un escadron complet de jeunes dragons rouges puisse être envoyé pour s'occuper des héros une fois pour toutes. Pour cet assaut final, le culte renforce les dragons rouges avec une poignée de cultistes, de demi-dragons et de magiciens (**mages**) rouges, membres du culte indépendant de Rath Modar. Les cultistes et les magiciens rouges arrivent sur le dos des dragons rouges.

Faites-en une rencontre mortelle, et pas seulement selon les chiffres prescrits dans le Guide du Maître du Donjon. À présent, le culte sait comment les aventuriers se battent, et vous aussi. Parfois, les joueurs peuvent rendre un groupe d'aventuriers plus coriaces que ne l'indiquent leurs statistiques de base. Si c'est le cas pour votre groupe, tenez-en compte lors de la sélection de la force d'attaque.

TROISIÈME ATTAQUE DES FORCES DU CULTE

CRÉATURE	VALEUR XP
----------	-----------

CRÉATURE	VALEUR XP
AILE-DRAGON	450
CROC-DRAGONHALFRED	1,100
DRAGON GLADIATEUR*	2,300
MAGE	2,300
DEMI-DRAGON VERT ASSASSIN**	3,900
JEUNE DRAGON ROUGE	5,900

*Utilisez les statistiques du **gladiateur** mais ajoutez la résistance aux dégâts de feu et un souffle de dragonnet rouge. Ces modifications font passer le niveau de difficulté du gladiateur à 6.

Utilisez les statistiques de l'assassin** mais ajoutez le souffle d'un dragonnet vert. Ce changement n'affecte pas le niveau de difficulté de l'assassin.

PLAN D'ATTAQUE

Cette rencontre doit mettre les aventuriers au défi sur tous les plans. Les aventuriers ne doivent pas être des adversaires faciles pour la force d'attaque, de sorte que la retraite et la fuite peuvent être leur meilleure option s'ils espèrent survivre. Cependant, si les aventuriers n'ont pas fait de plans d'évasion à l'avance, les attaquants auront pris des mesures pour rendre la retraite impossible. Les détails sont à votre convenance, mais devraient être basés sur les caractéristiques évidentes de la zone de rencontre. Les chemins de fuite standard, comme les portes dérobées et les entrées d'égouts connues, seront surveillés, et les tactiques que les aventuriers ont déjà utilisées seront connues. Seule une voie d'évacuation spéciale - un passage secret connu uniquement des serviteurs les plus fiables d'un palais, par exemple - devrait surprendre les cultistes et les Magiciens Rouges.

ATTAQUE FRONTALE

Les ruses astucieuses et les embuscades ayant échoué lors des attaques précédentes, le troisième assaut du culte choisit la force écrasante. Les dragons attaquent les aventuriers depuis les airs, tentant de les attirer à l'extérieur s'ils sont à l'intérieur. Lorsqu'ils affrontent enfin les aventuriers, les attaquants se battent pour tuer. Si les aventuriers tentent de rester à l'intérieur et à l'abri, les dragons attaquent le bâtiment dans lequel ils se cachent et y mettent le feu. Les demi-dragons, les cultistes et les mages surveillent toutes les sorties connues, y compris les sorties souterraines, pour empêcher les aventuriers de s'échapper.



DEVELOPPEMENTS

Cette bataille sera probablement un défi à relever. Elle est conçue pour créer un point bas émotionnel dans l'aventure, au cours duquel la défaite globale des forces du bien semble une réelle possibilité. La mort d'un personnage - même si elle est temporaire - peut anéantir le moral de certains joueurs.

Pour ces joueurs, ne faites pas de cette bataille une course effrénée vers la mort. Donnez aux aventuriers l'occasion de sauver des villageois innocents du massacre et de détourner les dragons des foules en fuite. Les aventuriers peuvent dégager des bâtiments en feu, utiliser la magie pour éteindre les flammes ou sauver les mourants, et défendre ceux qui ne peuvent pas se défendre eux-mêmes. Faites en sorte que leur sacrifice durant ce combat ait un sens.

CONCLUSION

Les grands héros rebondissent après une défaite pour se battre encore plus fort pour la cause à laquelle ils croient. Grâce à un relever les morts, une bataille perdue est un revers, pas une défaite. C'est un signal d'alarme pour tous les joueurs qui pensaient que la victoire de leurs aventuriers était assurée. Le Culte du Dragon est déterminé à atteindre son objectif et ne reculera devant rien pour y parvenir. Les aventuriers doivent être encore plus motivés pour atteindre leur objectif.

Les aventuriers gagnent un niveau à la fin de cet événement.

SEQUENCE DES EVENEMENTS

En fonction du déroulement de l'aventure, n'hésitez pas à modifier les troupes et les tactiques des deuxième et troisième attaques comme bon vous semble. Par exemple, vous voudrez peut-être attendre la troisième attaque avec les yugoloths, ou vous voudrez peut-être que les magiciens rouges apparaissent lors de la deuxième attaque plutôt que lors de la troisième.



CHAPITRE 14 : LES DRAGONS MÉTALLIQUES, SE LÈVENT

L

ORSQUE LE CULTE DU DRAGON A SONNÉ le Draakhorn, ses secousses ont été ressenties dans tout le Nord. En réponse, de nombreux dragons métalliques commencèrent à enquêter sur la signification de ce bruit, et à rassembler toutes les informations qu'ils pouvaient sur le culte auprès des cultures humanoïdes voisines.

L'un de ces dragons, un ancien dragon doré nommé Protanther, a invoqué un ancien rite draconique de conseil, convoquant des ambassadeurs parmi les dragons métalliques. Réuni dans les Montagnes du Néant, le conseil déterminera ce que les dragons métalliques doivent faire face à la menace imminente de Tiamat.

Le conseil comprend des représentants de chacune des cinq races de dragons métalliques, qui informeront leurs congénères de la décision du conseil. La question de savoir si les dragons doivent aider les races humanoïdes civilisées dans leur combat contre le culte ou s'ils doivent agir seuls est d'une importance particulière pour les factions de Waterdeep.

Pendant le conseil, les aventuriers ont l'occasion de discuter avec certaines des créatures les plus sages et les plus puissantes de Faerûn. Ils doivent convaincre les dragons que la cause du peuple humanoïde de la Sword Coast est juste, et que les dragons et les non-dragons doivent se soutenir mutuellement dans ce conflit.

Pour négocier une telle alliance, les aventuriers devront peut-être promettre des concessions au nom de différentes factions, qu'ils aient ou non la permission de ces factions. S'ils y parviennent, les aventuriers peuvent obtenir non seulement le soutien des dragons dans leur ensemble, mais aussi les faveurs spécifiques de certains conseillers, y compris des objets magiques précieux provenant des réserves de ces dragons.

DES AMBASSADEURS IMPROBABLES

Selon une ancienne tradition, le conseil draconique comprend des ambassadeurs des petites races humanoïdes. Le dragon argenté Otaaryliakkarnos, sous l'apparence de l'humaine Elia, se rend au Conseil de Waterdeep pour lancer l'invitation au conseil draconique. Les délégués discutent alors de qui devrait être envoyé comme ambassadeur des factions humanoïdes de la Sword Coast. En tant que groupe non aligné sur une faction ou une cause spécifique, le groupe est considéré comme le plus approprié.

VOYAGE DANS NETHER MOUNTAINS

Le voyage entre Waterdeep et Nether Mountains est de plus de six cents miles. Otaaryliakkarnos est prêt à accorder aux aventuriers la faveur spéciale de les y emmener sur son dos en deux jours seulement. Cependant, cette offre n'est valable que si les aventuriers partent directement du conseil, sans s'occuper d'autres affaires.

Le voyage emmène les aventuriers à travers des régions qui souffrent des attaques du culte. Que ce soit à cheval ou par les airs, ils voient les ruines de colonies isolées et la fumée qui s'étend à l'horizon. Si les aventuriers voyagent par voie terrestre, ils peuvent passer par certaines de ces colonies en ruines, ou rencontrer des maraudeurs du culte, des brigands, des réfugiés, et des dragons chromatiques déterminés à détruire. Utilisez votre propre imagination pour choisir le nombre de rencontres de combat que le voyage doit comporter.

LE CONSEIL DES DRAGONS

Cinq anciens dragons forment le conseil chargé de décider de la réponse de leur famille métallique au culte. Bien qu'ils ne soient pas nécessairement les spécimens les plus sages ou les plus puissants de l'humanité des dragons, ils sont tous très respectés. Toute décision prise par ces conseillers dragons sera acceptée par l'ensemble des dragons métalliques.

Les dragons n'ont pas besoin de juger les différentes factions de la Sword Coast, car ils connaissent déjà leurs réputations et leurs actions. Les dragons ont une attitude fixe à cet égard. Cependant, ils savent aussi que parmi toutes les races humanoïdes, les dirigeants déterminent souvent le caractère des sociétés. Bien qu'ils comprennent que les aventuriers ne sont pas les leaders nominaux d'une faction, les dragons savent déjà que les actions des héros ont déterminé le cours de la bataille des factions contre Tiamat. Ainsi, si les dragons se rangent du côté des humanoïdes, ce sera comme une déclaration de confiance personnelle envers le groupe - et envers la capacité du groupe à rassembler toutes les factions dans le combat.

ATTITUDES

Chaque conseiller dragon a l'une des quatre attitudes suivantes dans ce chapitre : **inamicale**, **prudente**, **neutre** et **amicale**. Pour s'assurer la coopération de l'ensemble des dragons de la ligue des métaux, le groupe doit conclure ce chapitre avec au moins trois conseillers dragons ayant une attitude amicale et aucun inamicale. Si les aventuriers font une promesse ou accomplissent un acte visant un dragon spécifique, ils gagnent une amélioration de deux pas dans l'attitude de ce dragon (par exemple, d'inamical à neutre, ou de prudent à amical). Une concession générale accorde une amélioration d'un pas à un seul dragon de votre choix.

Les dragons métalliques sont extrêmement sages, mais ils ont parfois du mal à distinguer les humanoïdes les uns des autres. Ainsi, l'attitude initiale d'un dragon dépend de la composition raciale du groupe et des interactions anciennes et des torts passés.

Voir "Chapitre 9 : Conseil de Waterdeep" pour des informations sur les effets des concessions offertes par les aventuriers pour obtenir l'allégeance des dragons métalliques.

ON S'EST DÉJÀ RENCONTRÉS ?

LES DRAGONS DU CONSEIL VIVENT DEPUIS DES SIÈCLES. ÉTANT DONNÉ LA RAPIDITÉ AVEC LAQUELLE LES HUMANOÏDES SE CONSTRUISENT UNE DESCENDANCE, IL EST POSSIBLE QUE L'UN DES DRAGONS AIT RENCONTRÉ LES ANCÊTRES D'UN AVENTURIER PARTICULIER ET RECONNAISSE CE DERNIER À L'ODEUR. PEUT-ÊTRE QUE LE NAIN QUI A TUÉ LE PARENT D'OTAARYLIAKKARNOS ÉTAIT LE GRAND-ONCLE PERDU DE VUE DU CLERC NAIN DU GROUPE. OU PEUT-ÊTRE QUE L'OBJET MAGIQUE VOLÉ PAR TAZMICKELLA N'EST PAS QUELQUE CHOSE QUE POSSÈDE ACTUELLEMENT L'UN DES AVENTURIERS, MAIS ELLE RECONNAÎT UN ANCÊTRE D'UN MEMBRE DU GROUPE COMME ÉTANT LE BARDE CHARMEUR QUI L'A VOLÉ DES GÉNÉRATIONS AUPARAVANT. LE PERSONNAGE PEUT RECONNAÎTRE L'OBJET COMME UN HÉRITAGE FAMILIAL, ET DEVRA S'ARRANGER POUR QU'IL LUI SOIT RENDU.

PROTANTHER

Dragon d'or mâle

Protanther est le chef du conseil. Ancien roi de la justice - un titre royal chez les dragons dorés - il n'aime pas les humanoïdes, en particulier les humains et les elfes. Bien qu'il voie le bien et le mal dans les races inférieures, il pense que leur capacité à atteindre un grand pouvoir malgré leurs limitations physiques les rend dangereuses. Malgré toutes leurs capacités, les humanoïdes n'ont que peu de temps pour apprendre la sagesse nécessaire à l'utilisation de ces capacités.

Le dragon d'or sait que nombre des créatures les plus malfaisantes du monde descendant d'humains qui ont négocié leur pouvoir avec des forces obscures, notamment les yuan-ti et les tieflings. Il considère le cycle d'échec des civilisations humaines sur Faerûn comme le signe d'un défaut fondamental de la nature humaine. De plus, il s'empresse de souligner que les humains constituent la majorité des archimages et des liches maléfiques - y compris Sammaster, qui a fondé le Culte du Dragon, et les Magiciens rouges de Szass Tam. Même le chef actuel du Culte du Dragon, Severin, et une majorité des membres du culte sont humains.

Protanther peut au moins comprendre que les crimes des races humanoïdes sont généralement dirigés les uns contre les autres. Il sait que la courte vie de nombreux humanoïdes les empêche de reconnaître leur propre mal. Les elfes, en revanche, vivent de longues années et possèdent un grand savoir - et ont utilisé ce savoir au détriment de l'humanité des dragons dans le passé. Ce sont les elfes qui ont façonné la magie du Mythal Dracorage, rendant les dragons de Faerûn fous de rage. Convaincre Protanther de faire confiance aux factions humanoïdes qui incluent les elfes est une tâche difficile.

Désir. Protanther préférerait que les dragons rallient leurs forces sans tenir compte des factions humanoïdes, en frappant immédiatement et de manière décisive avant que le culte et ses alliés dragons chromatiques ne puissent rassembler toute leur force. Si cela met les humanoïdes en danger, qu'il en soit ainsi.

Attitude. Neutre. S'il y a des humains ou des tieflings dans le groupe, Protanther est plutôt prudent. S'il y a des elfes dans le groupe, il est antipathique.

Concession. Protanther veut des excuses officielles de la part de celui qui parle au nom de l'humanité elfique pour l'abomination qu'était le Mythal de Dracorage. Il est prêt à croire que les aventuriers peuvent obtenir de telles excuses du roi Melandrach au conseil.

ILEUTHRA

Dragon d'airain mâle

Ileuthra est un ancien dragon d'airain qui parcourt les plans à la recherche de connaissances et de jeux toujours plus difficiles. La légende veut qu'il réside avec Oghma, le dieu de la connaissance, mais le dragon est réticent sur ce point.

Voyant le bien et le mal dans la même mesure parmi les races inférieures, Ileuthra reconnaît que l'aide aux humanoïdes consiste moins à décider s'ils sont dignes d'être aidés qu'à décider si l'on peut faire confiance à ces ambassadeurs aventuriers pour diriger correctement les factions.

Le désir. Ileuthra n'a pas d'idée préconçue sur ce qui pourrait être la meilleure solution, et il est prêt à écouter toutes les parties de la discussion.

Attitude. Neutre. Ileuthra a observé les races inférieures pendant de longs siècles depuis les plans, et il comprend que chaque humanoïde possède le potentiel du bien ou du mal dans la même mesure. Il est vraiment indécis, et va examiner toutes les options d'action contre le culte.

Concession. Ileuthra pense que les masques de dragon sont trop dangereux pour rester dans le monde si les races humanoïdes savent où ils se trouvent. Si les aventuriers acceptent que tous les masques de dragon soient remis aux dragons métalliques dès qu'ils sont trouvés - y compris les masques saisis après la bataille finale - son attitude peut être améliorée.

OTAARYLIAKKARNOS

Dragon d'argent femelle

Le représentant des dragons argentés pense que parmi les races inférieures, ni le bien ni le mal ne sont jamais absous. Les humanoïdes ont besoin de protection et de conseils, et il faut leur montrer le mode de vie vertueux de Bahamut plutôt que de les ignorer et de les traiter comme des enfants. Si les dragons refusent de s'engager auprès des humanoïdes et se concentrent uniquement sur leur propre avancement, les humanoïdes persisteront à faire les mêmes erreurs encore et encore.

La foi d'Otaaryliakkarnos dans le potentiel des humanoïdes a cependant un angle mort lorsqu'il s'agit des nains. Elle en veut aux nains pour leurs Dragonmoots d'antan - de grandes chasses au cours desquelles les clans se réunissaient pour mettre fin à la menace perçue d'un dragon particulier. Des siècles auparavant, la nièce d'Otaaryliakkarnos a été tuée lors d'une Dragonmoot, et avec la longue mémoire ancestrale des dragons métalliques, elle tient tous les nains pour responsables.

Attitude. Neutre. Si le groupe comprend un ou plusieurs nains, Otaaryliakkarnos est plutôt inamical.

Désir. Otaaryliakkarnos aimeraient que les dragons métalliques frappent maintenant comme le suggère Protanther, mais elle ne sait pas s'ils peuvent réussir seuls. Une alliance permettrait de réduire les pertes pour toutes les parties, mais les dragons doivent être certains des intentions des factions et de leurs chefs.

Concession. Otaaryliakkarnos sait que la peau de ses proches tués a été utilisée pour fabriquer une armure pour le seigneur nain qui l'a tuée. Elle exige que les restes soient rendus et que l'ambassadeur Brawnampil fasse des excuses au nom de tous les nains pour les morts injustifiées que les Dragonniers ont causées.



THE DRAAKHORN

NYMMURH

Dragon de bronze mâle

De tous les dragons du conseil, Nymmurh est celui qui est le plus en désaccord avec Protanther. Il sait que les dragons métalliques sont créés à l'image de Bahamut et qu'ils n'ont pas le choix d'être bons ou mauvais. Ainsi, combien plus grand et plus précieux est le bien lorsqu'il est librement choisi par les humanoïdes, qui doivent consciemment se détourner de la méchanceté ?

La croyance de Nymmurh dans le potentiel des humanoïdes est en partie motivée par l'affection et la protection qu'il porte à la noble famille humaine Silmerhelve de Waterdeep (dont Dala Silmerhelve ; voir "Chapitre 9 : Le Conseil de Waterdeep").

Désir. Nymmurh aimerait aider les factions, considérant les Ménestrels et l'Ordre du Gantelet comme incarnant les meilleurs traits de l'aspiration humanoïde.

Attitude. À moins que le groupe n'ait eu un comportement problématique en sa présence (ou là où il en entendrait parler), Nymmurh est amical. Il sait que les aventuriers viennent au conseil sur la recommandation de ceux qu'il respecte et aime.

Concession. Nymmurh n'a pas besoin de concession, à moins que les aventuriers ne l'aient offensé d'une manière ou d'une autre. Dans ce cas, les aventuriers doivent prouver leur valeur et leur bonté d'une manière que vous jugez appropriée.

TAZMIKELLA

Dragon de cuivre femelle

Tazmikella aime les humains et a passé beaucoup de temps à vivre parmi eux, mais elle a des réserves quant au soutien des factions. Sa tanière et son trésor ont été plus d'une fois la cible de voleurs rusés et d'escrocs à la parole rapide, et elle perçoit la trahison comme un trait de caractère humanoïde. Elle craint ce qui pourrait arriver si une ou plusieurs factions se retournent contre les dragons métalliques pour démontrer leur loyauté envers Tiamat.

Le dragon de cuivre croit également que l'interaction sans restriction entre les humanoïdes et les dragons a été désastreuse pour les deux races. Le mythal de Dracorage est un douloureux rappel de l'animosité qui s'est souvent manifestée entre les deux peuples.

Désir. Tazmikella est d'accord avec Protanther pour dire que les dragons métalliques pourraient attaquer les dragons chromatiques eux-mêmes. Cependant, elle n'est pas convaincue qu'ils y parviendraient, et le fait d'avoir des alliés humanoïdes réduirait les pertes dans les deux camps.

Attitude. Neutre. Si un aventurier est un Drakéide, Tazmikella est plutôt prudente. Si le groupe contient un aventurier ayant une réputation professionnelle douteuse (en particulier un voleur ou un barde), elle est antipathique.

Concession. Choisissez un objet magique appartenant à un membre du groupe, et qui a été trouvé lors d'une aventure précédente. Il s'avère que cet objet a appartenu à Tazmikella, et faisait partie d'un trésor qu'elle a pris à un ancien dragon noir qu'elle a vaincu. (Légende ou la magie similaire utilisée sur l'objet confirme cette histoire). L'objet a une valeur sentimentale pour elle, du moins jusqu'à ce qu'un voleur le dérobe de son trésor. Le fait de lui rendre l'objet en s'excusant améliore l'attitude de Tazmikella.

UNE RELIQUE POUR UNE TELLE OCCASION

LES DRAGONS MÉTALLIQUES SONT CONNUS POUR OCTROYER DE TEMPS EN TEMPS DE LA MAGIE ET DES TRÉSORS DE LEURS RÉSERVES POUR AIDER LES HÉROS. SI LES AVENTURIERS FONT UN EXCELLENT TRAVAIL POUR IMPRESSIONNER LES DRAGONS - PAR EXEMPLE, EN AMENANT LES CINQ DRAGONS À ADOPTE UNE ATTITUDE AMICALE - OU S'ILS ONT BIEN JOUÉ LE RÔLE DE LA RENCONTRE, LES DRAGONS DU CONSEIL PEUVENT ACCORDER À UN OU PLUSIEURS AVENTURIERS UN GAGE DE LEUR ESTIME. IL S'AGIT PROBABLEMENT D'UN ENSEMBLE DE 3 FLÈCHES TUEUSES (DRAGONS) OU D'UNE ARMURE DE RÉSISTANCE (FOUDRE). L'UN OU L'AUTRE S'AVÈRE UTILE CONTRE LE CULTE, SURTOU SI LES AVENTURIERS N'ONT PAS ENCORE JOUÉ LE CHAPITRE 15. TAZMIKELLA PEUT MÊME RENDRE L'OBJET QUE LES AVENTURIERS LUI ONT DONNÉ EN GUISE DE CONCESSION. (ELLE NE LE CONVOITE PAS QUAND IL POURRAIT FAIRE DU BIEN À D'AUTRES, MAIS S'EN VEUT SIMPLEMENT DE L'AVOIR FAIT VOLER).

CONCESSIONS GÉNÉRALES

Le groupe peut faire des concessions générales aux dragons pour les apaiser en tant que groupe, plutôt que de faire des concessions personnelles à des dragons individuels. Une concession générale améliore d'un cran l'attitude d'un seul dragon de votre choix.

RICHESSE

Même les bons dragons aiment les trésors, et accorder une part du trésor que le culte a collecté contribue grandement à améliorer l'attitude des dragons du conseil. Le groupe peut effectivement traiter les dragons comme une autre faction recevant une part égale du trésor, en accordant une part du trésor total divisé entre onze factions. Ce geste améliore d'un cran l'attitude d'un seul dragon. Pour chaque part supplémentaire promise aux dragons (deux parts entre douze factions, trois parts entre treize factions, et ainsi de suite), le groupe améliore l'attitude d'un autre dragon d'un cran.

L'attitude des dragons est améliorée par la richesse dans l'ordre suivant : Tazmikella, Otaaryliakkarnos, Ileuthra, Protanther et Nymmurh. Promettre un tiers (cinq parts parmi quinze factions) ou plus du trésor améliore l'attitude des cinq dragons.

AUTRES PROMESSES

Les dragons ne proposent pas d'options au groupe, mais les aventuriers peuvent potentiellement les influencer avec d'autres offres. Récompensez l'ingéniosité du joueur pour des options telles que les suivantes :

- Promettre de livrer Severin comme prisonnier s'il est capturé, ou de livrer son corps aux dragons s'il est tué.
- Consacrer un monastère ou un temple majeur à Bahamut
- Consacrer un terrain historique comme appartenant aux dragons

CONCLUSION

Lorsque les aventuriers ont trouvé un accord satisfaisant avec les dragons, Otaaryliakkarnos propose de retourner à Waterdeep pour informer le conseil qu'un accord a été trouvé. Les détails et les conditions - y compris les concessions promises par les aventuriers - peuvent être discutés lors de la prochaine session du conseil. Si les aventuriers ne parviennent pas à un accord parce qu'ils ne peuvent ou ne veulent pas répondre aux exigences des dragons, Otaaryliakkarnos les ramène en volant mais quitte Waterdeep immédiatement.



CHAPITRE 15 : TOUR DE XONTHAL

BIEN QUE l'emprise de SEVERIN sur le culte du Dragon soit forte, il reste des éléments traditionalistes au sein du culte qui se languissent des anciennes manières de révérence pour les dracoliches. Beaucoup de ces éléments sont centrés sur les érudits et les universitaires, pour qui la nouvelle orientation du culte a rendu leurs connaissances et leurs recherches sans intérêt. D'autres pensent que Severin se fait avoir par des démons et que Tiamat va le prendre pour un imbécile - une notion assez proche de la vérité.

Deux des principaux dracoliches traditionalistes - une âme-dragon nommé Jorgen Pawl et son fidèle lieutenant Iskander - ont été les plus virulents dans leurs objections. Alors que le moment du rituel d'invocation approche, Severin comprend qu'il ne peut pas risquer de perdre des troupes loyales à cause de luttes internes et de rébellion. Il a donc accepté de donner à Jorgen Pawl et à ses disciples un masque de dragon à examiner, leur permettant de déterminer si la compréhension de Severin du pouvoir des masques est correcte. Si Severin a tort, il le saura avant de tout miser sur un coup de poker. S'il a raison, les traditionalistes apporteront leur soutien aux plans de Severin.

Ce que Jorgen ne sait pas, c'est que Severin a demandé à ses alliés magiciens rouges de créer un faux masque, fournissant à l'érudit un double du masque du dragon bleu qui semble à la fois puissant et impénétrable, bien qu'il ne contienne que peu

de magie réelle. Severin sait que les érudits finiront par découvrir la supercherie, mais il espère que le faux masque occupera les traditionalistes pendant qu'il réalise ses plans.

Le Culte du Dragon a récemment pris le contrôle de la Tour de Xonthal, une ancienne et mystérieuse tour de magicien située sur le versant sud du Mont Hlim. Bien que tous les membres du culte de la Tour Xonthal ne soient pas des traditionalistes dracoliques, Jorgen Pawl et Iskander y sont aux commandes et ils ont attiré sous leur emprise de nombreux individus partageant les mêmes idées.

ISKANDER

Le jeune commandant en second de la Tour de Xonthal mesure un impressionnant 6 pieds et 5 pouces. Iskander n'est pas très courageux, mais il est observateur. Un fait qui ne lui a pas échappé est le nombre d'étoiles montantes du Culte du Dragon qui connaissent une fin mystérieuse avant d'avoir atteint leur plein potentiel. Le soupçon que certains cultistes pratiquent "l'avancement par l'assassinat" ou éliminent des sous-fifres ambitieux pour préserver leur propre position préoccupe beaucoup Iskander.

Il y a quatre jours, Iskander a contracté une maladie d'estomac qui l'a laissé très faible. Pendant sa maladie, ses soupçons se sont transformés en véritable paranoïa. Il est convaincu que quelqu'un à la Tour de Xonthal l'a empoisonné, et il ne fait plus confiance à personne. Pour se sauver, Iskander a décidé de trahir la secte et de chercher refuge ailleurs.

Ayant entendu les exploits des aventuriers, il a décidé que les ennemis les plus efficaces du culte sont ses meilleurs alliés - et qu'un masque de dragon devrait être plus que suffisant pour attirer leur attention.

UN MESSAGE INATTENDU

Le message d'Iskander au groupe peut arriver de la manière que vous jugez la plus appropriée, y compris par le biais de contacts dans le Zhentarim. Qu'il s'adresse directement aux personnages ou à un PNJ du Conseil de Waterdeep, le message peut être une note griffonnée à la hâte, un appel éloquent délivré par un messager cautionné, ou une supplication murmurée dans un couloir sombre.

"VOUS NE ME CONNAISSEZ PAS, MAIS NOUS POUVONS NOUS AIDER MUTUELLEMENT DE FAÇON INCOMMENSURABLE. JE M'APPELLE ISKANDER, ET J'AI FAIT UNE TERRIBLE ERREUR EN REJOIGNANT LE CULTE DU DRAGON. LES PLANS HORRIBLES DU CULTE SONT SÛRS D'APPORTER LE MALHEUR À TOUS, MAIS JE PEUX ARRÊTER CES PLANS AVEC VOTRE AIDE. SAUVEZ-MOI DES GRIFFES DU CULTE, ET JE VOUS REMETTRAI LE PRIX DES PRIX : LE MASQUE DU DRAGON BLEU. SANS LUI, SEVERIN FAIT FACE À UN REVERS INSURMONTABLE DANS SON EFFORT POUR RAPPELER TIAMAT DANS NOTRE MONDE. LE MASQUE SE TROUVE ICI, DANS LA TOUR DE XONTHAL, ÉTUDIÉ ET GARDÉ PAR UNE POIGNÉE DE SORCIERS, DONT MOI-MÊME.

"LE DANGER QUE MA TRAHISON SOIT CONNU GRANDIT DE JOUR EN JOUR, ET SI JE SUIS DÉCOUVERT, JE SERAI SÛREMENT TUÉ. S'IL VOUS PLAÎT, DÉPÈCHEZ-VOUS, POUR LE BIEN DE TOUT LE MONDE ET DE TOUT CE QUE VOUS ESTIMEZ."

Les aventuriers se méfieront probablement d'Iskander, pensant que son offre est motivée par le souci de sa propre survie, ou qu'il les attire dans un piège. Si des sorts de divination sont utilisés pour évaluer la situation, donnez aux personnages le sentiment qu'Iskander est à la hauteur, et que le masque du dragon bleu est en sa possession.

Si les aventuriers demandent leur avis aux membres du Conseil de Waterdeep, les PNJ sont unanimes : le risque est énorme, mais le gain potentiel l'est encore plus. Perdre l'un des cinq masques de dragon serait un énorme revers pour les plans de Severin.

LA TOUR DE XONTHAL

La Tour de Xonthal est légendaire parmi les magiciens et les conteurs de Faerûn pour ses défenses magiques inhabituelles, dont un labyrinthe de haies magiques qui l'entoure. Les cultistes évitent le labyrinthe de haies en accédant à un portail à l'intérieur de la tour qu'ils utilisent pour entrer et sortir.

Le magicien Xonthal était un personnage extraordinaire. D'abord simple aventurier, il a voyagé à travers Faerûn et au-delà, atteignant les lointaines Zakhara, Kara-Tur et même Maztica. Son travail se concentrerait sur la conjuration et l'évocation des éléments, il avait donc souvent pour compagnie des élémentaires et des génes.

Xonthal appréciait la solitude, il a donc conçu sa tour et le labyrinthe de haies qui l'entoure pour dissuader les intrus et les visiteurs indésirables. Il y a plus d'un siècle, le magicien a mis

ses apprentis à la porte et a scellé la tour. Personne ne sait ce que Xonthal a fait pendant ces décennies, ni même s'il est encore en vie. Certains pensent qu'il est devenu une liche, d'autres qu'il est simplement mort. Tout ce qui est sûr, c'est que le labyrinthe de haies reste une barrière frustrante, et que les sorts et les sortilèges qui protègent la tour contre les intrusions restent aussi puissants que jamais.

LE VILLAGE

En bordure du labyrinthe de haies s'étend un village, également appelé la Tour de Xonthal. A l'origine, le village était un endroit où les nombreux apprentis de Xonthal établissaient leur propre maison. Au fil des ans, de plus en plus de colons ont été attirés par la réputation du magicien et de ses apprentis, qui offraient une excellente protection contre les maraudeurs et les monstres. Le village est aujourd'hui plus petit qu'à l'apogée de la tour, mais environ trois cents personnes y vivent encore.

Les habitants sont assez amicaux, mais ils se méfient des étrangers qui posent trop de questions sur la tour. Les choses sont restées calmes pendant longtemps, mais depuis presque un an maintenant, les villageois voient des lumières à travers les fenêtres la nuit et entendent des sons étranges. Quelques-uns prétendent avoir vu un dragon bleu s'attarder dans le ciel. Certains villageois se moquent de cette idée, mais tous s'accordent à dire que la tour a été réoccupée.

Une fois que les villageois se sont assurés que les aventuriers ne sont pas venus pour détruire la tour (ils craignent qu'une bataille totale ne détruise également le village), ils sont intéressés à parler de peu d'autres choses que de savoir qui pourrait se trouver à l'intérieur. Les théories les plus populaires sont que Xonthal est revenu ou s'est réveillé en tant que liche, ou que l'un des génes et des élémentaires qu'il a autrefois emprisonnés s'est finalement libéré de ses liens mais reste piégé dans la tour.

Les villageois mettent sévèrement en garde les aventuriers contre le danger d'entrer dans le labyrinthe. Peu de ceux qui y entrent en ressortent, et ceux qui en sortent sont bien plus mal en point. Même les animaux et les oiseaux évitent le labyrinthe.

La tour et le labyrinthe sont protégés par des sorts brillants lancés par Xonthal. La tour est imperméable à toute forme de voyance et de divination, et invulnérable à toute forme d'attaque et d'altération. La seule façon de pénétrer à l'intérieur est de traverser le labyrinthe et de surmonter les énigmes conçues par Xonthal..

LE LABYRINTHE

Le labyrinthe de haies qui entoure la tour centrale est une œuvre stupéfiante de construction magique. À certains égards, il est même plus impressionnant que la tour en raison de la puissance avec laquelle il manipule l'espace.

Un chemin légèrement sinuex mène au labyrinthe depuis la périphérie du village. Les villageois ont construit une clôture basse à l'entrée pour empêcher les jeunes enfants et les animaux de s'y aventurer. La peur du labyrinthe est martelée à tous les autres résidents du village dès qu'ils sont assez âgés pour en comprendre les dangers, et ils l'évitent avec soin.

Vu d'en haut - soit par un aventurier volant, soit depuis les toits voisins - le labyrinthe semble être un fouillis envahissant et enchevêtré, sans chemin visible. Il ressemble exactement à ce qu'il est : un labyrinthe de haies laissé sans surveillance pendant plus d'un siècle, devenu une masse presque solide de haies et d'épines.

Vu du sol, cependant, le labyrinthe semble être un agréable jardin bordé de haies qui ne ressemble en rien à un labyrinthe. Les villageois s'empressent de signaler cette anomalie, pour prouver aux aventuriers que le labyrinthe n'est pas à prendre à la légère. La vue du dessus révèle le labyrinthe tel qu'il existe dans le monde réel. La vue du chemin depuis le sol donne sur l'espace extradimensionnel que Xonthal a créé comme une barrière autour de sa maison.

L'entrée de la tour n'existe que dans cet espace extradimensionnel. Entrer dans le labyrinthe autrement qu'en empruntant le chemin principal conduit rapidement les aventuriers dans des broussailles denses et enchevêtrées qui sont pratiquement infranchissables et qui ne sont physiquement reliées à aucune entrée de la tour. Les aventuriers qui se frayent un chemin jusqu'à la tour, la traversent en volant ou creusent un tunnel sous le labyrinthe jusqu'au mur extérieur ne trouvent que des pierres lisses et ininterrompues qu'il est impossible de percer ou de contourner par quelque moyen que ce soit. Un balcon fait partie du niveau supérieur de la tour, mais il est entouré d'une barrière invisible et impénétrable qui dévie tous les objets et effets. Le seul moyen d'atteindre l'entrée de la tour est de passer par le labyrinthe extradimensionnel de Xonthal.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Comme le labyrinthe n'existe pas dans l'espace normal, il ne peut pas être cartographié de manière traditionnelle. A la place, il est représenté ici comme un ensemble de sept noeuds où se produisent les rencontres. Se déplacer entre deux noeuds prend 2d6 rounds, que les aventuriers marchent ou courrent. Les aventuriers vivent ce mouvement comme s'ils marchaient sur un chemin bien entretenu dans un jardin de haies. Le chemin se courbe de telle sorte que les aventuriers ne peuvent pas voir à plus de 15 pieds devant eux, exactement comme s'ils étaient dans un jardin circulaire avec des chemins concentriques. Couper à travers les haies n'a aucun effet sur le temps que les personnages mettent pour aller d'un noeud à l'autre. Les aventuriers qui reviennent pour chercher un endroit précédemment coupé ne le trouveront jamais.

Les murs de la haie font 8 pieds de haut, permettant aux aventuriers de voir la tour au-dessus d'eux depuis de nombreux endroits. Cette vue ne fournit cependant aucun indice de direction. Les aventuriers qui voient la tour à gauche à un moment donné peuvent la voir à droite, ou derrière, ou plus près ou plus loin un moment plus tard. En essayant de se concentrer sur le nouvel emplacement de la tour, les aventuriers découvrent soudain qu'ils ne se souviennent pas clairement de son ancien emplacement, ou commencent à se demander si elle n'était pas à son emplacement actuel depuis le début.

Si un aventurier qui a pénétré dans le labyrinthe extradimensionnel le long du chemin tente de voler au-dessus de celui-ci une fois à l'intérieur, la tour disparaît immédiatement de la vue, et la vue devient des chemins bordés de haies sans fin s'étendant jusqu'à l'horizon dans toutes les directions. Ou bien, les aventuriers qui survolent le labyrinthe sont renvoyés dans le monde réel, émergeant au-dessus de l'enchevêtrement de haies sans que leurs compagnons ne soient en vue. La seule façon pour eux de rejoindre le groupe est d'entrer à nouveau dans le labyrinthe et de revenir sur leurs pas, en affrontant toutes les rencontres en cours de route. (Utilisez cette option avec précaution si vous n'êtes pas un fan de la division du groupe).

Si les aventuriers pénètrent dans le labyrinthe de nuit, la lumière des étoiles provenant d'un ciel dégagé est suffisamment brillante pour qu'ils puissent trouver leur chemin - et même suffisamment pour que le cadran solaire de la zone 1 projette une ombre. Cependant, tout aventurier ayant une vague connaissance du ciel remarque que les constellations ne lui sont absolument pas familières.

La zone 1 est le cœur du labyrinthe, et les aventuriers y retourneront de nombreuses fois lorsqu'ils chercheront l'entrée de la tour. S'ils font les choses correctement, ils n'auront pas à affronter les dangers du labyrinthe. Mais c'est peu probable.

Bien que le labyrinthe soit diablement difficile à traverser, il est facile d'en sortir. Il suffit que les aventuriers expriment le désir de quitter le labyrinthe alors qu'ils se trouvent dans la zone 1, et quel que soit le chemin qu'ils prennent ensuite, ils reviennent à l'entrée et au chemin à l'extrémité du village. Ils peuvent faire demi-tour et revenir, et ils se retrouvent dans la zone 1, au début du labyrinthe.

MISSION DE SAUVETAGE

A moins que les aventuriers n'aient pris des mesures extrêmes pour cacher leur approche du labyrinthe, ils sont repérés par les cultistes dans la tour. (Les cultistes surveillent le village de près, et reconnaissent immédiatement toute agitation causée par l'arrivée des aventuriers). Les cultistes ne connaissent pas les plans des aventuriers, mais avec le masque du dragon bleu à portée de main, ils ne veulent pas prendre de risques. Leurs préparatifs inquiètent Iskander, qui voit ses chances de s'échapper se réduire. Dans la panique, il s'empare du masque du dragon bleu et se précipite sur le balcon de la tour.

Lorsque les aventuriers se préparent à entrer dans le labyrinthe pour la première fois, ou s'ils passent trop de temps dans le village, lisez ou paraphrasez ce qui suit.

ALORS QUE VOUS VOUS APPRÉTEZ À VOUS ENGAGER DANS L'ALLÉE DU JARDIN, VOUS REMARQUEZ DU MOUVEMENT EN HAUT DE LA TOUR. UN HOMME VÊTU DE ROBES NOIRES SE TIENT SUR LE BALCON ET AGITE QUELQUE CHOSE AU-DESSUS DE SA TÊTE. IL EST DIFFICILE DE DISTINGUER LES DÉTAILS À CETTE DISTANCE, MAIS IL POURRAIT S'AGIR D'UN MASQUE BLEU.

"HÉROS", HURLE LA SILHOUETTE, "ILS VOUS ONT VU DANS LE VILLAGE ! J'AI PRIS LE MASQUE, MAIS ILS SE RENDRONT COMPTE QU'IL A DISPARU DANS QUELQUES MINUTES ! CHERCHEZ-MOI SOUS LA TOUR, CAR C'EST LE SEUL ENDROIT OÙ J'AI UNE CHANCE DE ME CACHER. VOICI LA CLÉ QUI VOUS PERMETTRA DE VOUS TÉLÉPORTER DANS LE DONJON." PENDANT QU'IL PARLE, LE PERSONNAGE BRANDIT UN DEUXIÈME OBJET, UNE SORTE DE SABLIER BLANC SCINTILLANT. "JE LE LAISSEZ DERRIÈRE MOI APRÈS L'AVOIR UTILISÉ, MAIS D'AUTRES POURRAIENT LE TROUVER AVANT VOUS."

L'ORATEUR REGARDE PAR-DESSUS SON ÉPAULE LORSQU'UNE AUTRE PERSONNE SE PRÉCIPITE SOUDAINEMENT SUR LE BALCON. UN ÉCLAIR DE LAMES ET DE SORTS ÉCLATE. PUIS LE PERSONNAGE QUI A PARLÉ JETTE SON AGRESSEUR PAR-DESSUS LA BALUSTRADE AVANT DE RETOURNER À L'INTÉRIEUR EN COURANT.

1. LE CADRAN SOLAIRE

Après avoir remonté le sentier d'entrée dans le labyrinthe, c'est la première zone où les personnages arrivent, en empruntant le sentier E.

XONTHAL'S TOWER



Vous êtes entré dans une intersection où huit chemins convergent symétriquement. Vous pouvez voir la Tour de Xonthal droit devant vous, au-dessus du mur de la haie, mais vu la façon dont les chemins se courbent, il est impossible de dire lequel pourrait y mener.

Un cadran solaire se trouve au centre de l'intersection, l'ombre de son gnomon pointant droit vers la tour - ce qui est très étrange, car le soleil n'est pas derrière vous. Vos ombres pointent dans la bonne direction. Seule l'ombre du cadran solaire pointe vers l'avant.

Le cadran solaire est ancré dans le sol et ne peut pas être déplacé ou déplacé. Les huit chemins qui sortent de cette zone sont identiques. Si les personnages essaient de faire des marques d'identification sur le sol ou de laisser des objets dans cette zone, les marques et les objets ont disparu la prochaine fois qu'ils arrivent ici. Les aventuriers ne devraient pas savoir s'ils reviennent au même endroit à chaque fois ou si plus d'une intersection identique de cadans solaires existe dans le labyrinthe.

L'ombre du cadran solaire indique le bon chemin. Si les aventuriers suivent l'un des chemins non indiqués par le cadran, il les mène vers l'une des autres zones du labyrinthe (à vous de choisir). Il n'est pas possible de revenir en arrière après avoir emprunté un mauvais chemin. Une fois que le dernier aventurier a perdu de vue le cadran solaire (15 pieds le long du chemin sinuex), le fait de revenir en arrière ramène tous les aventuriers à la même zone qu'ils auraient atteinte s'ils avaient continué à avancer.

Si les aventuriers prennent le bon chemin, ils reviennent dans la zone 1 après 2d6 rounds. A chaque fois qu'ils y retournent, le gnomon pointe vers un chemin différent, dans l'ordre présenté ci-dessous. Cependant, chaque fois que les aventuriers entrent dans cette zone après la première fois, le gnomon projette plus d'une ombre. Les aventuriers doivent déduire le bon chemin parmi les multiples ombres, mais ces solutions ne sont pas évidentes ni même justes. Xonthal essayait de tenir à l'écart les ennemis et les curieux, et pas seulement de leur présenter un défi mental agréable.

LES OMBRES DU CADRAN SOLAIRE

CADRAN SOLAIRE	POINT D'OMBRE À	CHEMIN CORRECT
1	A	A
2	A, C	B
3	A, D, F	E
4	B, D, F, H	CADRAN SOLAIRE
5	A-H	BORD DE LA HAIE

Les **trois premiers cadans solaires** sont simples, même si les solutions ne sont pas toujours évidentes..

Le **quatrième cadran solaire** projette quatre ombres en forme de "X". Lorsque les aventuriers les examinent, les ombres commencent à tourner lentement autour de la face du cadran, tournant plus vite et devenant plus courtes jusqu'à ce qu'elles se réduisent au gnomon et que le cadran ne montre plus aucune ombre. Dans ce cas, le chemin correct est le cadran lui-même. Un aventurier qui saute ou grimpe sur le cadran est attiré par sa surface de pierre, puis il est soudainement lâché du ciel pour atterrir sans danger autour du cadran 5.

DIVISER LE GROUPE

CERTAINS GROUPES VONT ESSAYER DE SE SÉPARER DANS L'ESPOIR DE DÉJOUER LE LABYRINTHE. CEPENDANT, QUELLE QUE SOIT LA FAÇON DONT LES AVENTURIERS TENTENT DE LE FAIRE, ILS FINISSENT TOUJOURS PAR SE RETROUVER. SI LES GROUPES PRENNENT DES CHEMINS SÉPARÉS, ILS SE RETROUVENT À LA MÊME DESTINATION. SI UN AVENTURIER RESTE AU CADRAN SOLAIRE PENDANT QUE LES AUTRES PRENNENT UN CHEMIN, CE CHEMIN RAMÈNE AU CADRAN SOLAIRE OÙ L'AVENTURIER ATTEND. DE PLUS, CET AVENTURIER JURE QUE LES AUTRES SONT PARTIS DEPUIS 1d6 HEURES, SUFFISAMMENT LONGTEMPS POUR BÉNÉFICIER D'UN COURT REPOS (BIEN QUE PRENDRE UN LONG REPOS SOIT IMPOSSIBLE DANS LE LABYRINTHE). COMME D'HABITUDE, TOUTE MARQUE D'IDENTIFICATION FAITE DANS LA ZONE DISPARAÎT PENDANT CES HEURES SANS QUE AVENTURIER NE S'EN APERÇOIVE.

Le **cinquième cadran solaire** projette huit ombres qui indiquent tous les chemins possibles. Aucun chemin n'est le bon. Pour traverser correctement les ombres, les aventuriers doivent se déplacer entre les chemins, directement dans l'extrémité d'une haie. Dès qu'un aventurier marche, court ou plonge tête baissée dans une haie, il émerge en toute sécurité au pied de la tour..

Chaque fois que les aventuriers choisissent un mauvais chemin, ils débouchent sur l'une des autres zones du labyrinthe décrites ci-dessous, que vous pouvez utiliser dans l'ordre que vous voulez. Si les aventuriers font le mauvais choix plus de six fois, vous pouvez réutiliser les zones, en créer de nouvelles, ou laisser les personnages errer sur un chemin beaucoup plus long que d'habitude avant de rencontrer à nouveau le cadran solaire.

Les personnages reviennent toujours au même cadran qu'ils ont quitté en dernier (cadans 1 à 5), de sorte qu'ils n'ont pas besoin de revenir sur leurs pas depuis le début après chaque faux pas. Cependant, ils n'ont aucun moyen de savoir s'ils sont revenus au même cadran spécifique, comme indiqué ci-dessus.

TERMINER LE LABYRINTHE

Lorsque les aventuriers terminent le labyrinthe en franchissant la haie au cinquième cadran solaire, ils émergent en vue d'un cercle de téléportation au pied de la tour. Le corps d'un cultiste mort est étendu sur le sol (celui qu'Iskander a jeté du balcon plus tôt). Derrière eux, les aventuriers voient un chemin droit qui mène directement à l'intersection du cadran solaire. Un autre chemin s'étend sur trente yards au-delà du cadran solaire et se termine à la sortie du village.

Quelques secondes après que le premier aventurier ait posé le pied sur le cercle, toutes les créatures présentes dans le cercle sont téléportées dans la zone 8. Sinon, les aventuriers peuvent sortir du jardin en marchant depuis le pied de la tour sans aucun détour ni difficulté. Cependant, les gemmes qu'ils ont collectées dans le labyrinthe (voir ci-dessous) disparaîtront mystérieusement de leurs poches.

2. BASSIN DE CHUUL

AU CENTRE DE CETTE COUR DE QUATRE-VINGTS PIEDS CARRÉS SE TROUVE UN BASSIN D'EAU CIRCULAIRE DE SIX PIEDS DE DIAMÈTRE. L'EAU EST SOMBRE ET TROUBLE, RÉDUISANT LA VISIBILITÉ À ENVIRON UN PIED. UNE PIERRE PRÉCIEUSE GRENAT FLOTTE À UN PIED AU-DESSUS DU CENTRE DU BASSIN. UN AUTRE CHEMIN QUITTE LA ZONE EN PASSANT PAR LE MUR DE HAIE DE L'AUTRE CÔTÉ DU BASSIN, DIRECTEMENT EN FACE DE L'ENDROIT OÙ VOUS ÊTES ENTRÉ.

Quatre **chuuls** habitent dans cette eau sombre. Ils restent cachés tant que les aventuriers restent dans la cour, mais attaquent toute créature qui entre dans le bassin ou touche la gemme. Les chuuls attaquant tentent de paralyser les personnages, puis les traînent ou les jettent dans le bassin de 50 pieds de profondeur pour les noyer. Ils sont cependant fascinés par la magie, et si un objet magique est jeté dans le bassin, les chuuls sont distraits pendant 5 rounds. Ils n'attaquent pas pendant ce temps, et s'ils étaient déjà en train d'attaquer, ils s'arrêtent et plongent au fond de la piscine pour inspecter leur nouveau trésor.

Si les aventuriers tentent de quitter la zone sans récupérer le grenat, les deux chemins se courbent et les ramènent ici après une courte marche. Si les personnages laissent des marques, des objets ou des compagnons dans cette zone, les mêmes conditions s'appliquent ici que dans la zone 1.

Si le grenat est transporté hors de cette zone, l'un ou l'autre chemin ramène les aventuriers au cadran solaire.

TRESOR

Le fond du bassin contient les trésors déposés par les différents visiteurs : six potions de guérison, une potion de croissance, une potion de souffle de feu, une baguette de peur, trois dagues +1, un globe flottant et une gemme élémentaire (saphir clair/élémentaire air).

3. LE PATURAGE DE CYCLOPES

VOUS SORTEZ DU CHEMIN ET VOUS VOUS RETROUVEZ DANS UN ESPACE BIEN PLUS GRAND QUE TOUS LES ESPACES OUVERTS QUE VOUS VOUS ATTENDIEZ À RENCONTRER DANS LE LABYRINTHE. CET ESPACE RECTANGULAIRE DOIT FAIRE QUATRE-VINGT-DIX PIEDS DE LARGE, AVEC SON CÔTÉ LE PLUS ÉLOIGNÉ À PRESQUE 150 PIEDS. IL RESSEMBLE À UN PÂTURAGE JONCHÉ DE ROCHERS, AVEC UN GRAND ÉTANG D'UN CÔTÉ ET UN POTAGER CLÔTURÉ ET UN CHALET SURDIMENSIONNÉ DE L'AUTRE. DES MOUTONS BROUENT DANS LE PÂTURAGE, GARDÉS PAR UN COUPLE DE CYCLOPES, MAIS AUCUN D'ENTRE EUX NE BOUGE. ILS SEMBLENTOUS FIGÉS DANS LE TEMPS.

Dès qu'un aventurier s'avance dans la zone, les créatures s'animent, les moutons broutent et les cyclopes discutent entre eux. Lorsque les cyclopes remarquent les aventuriers, ils échangent quelques mots inaudibles, puis jouent à une sorte de jeu similaire à pierre/papier/ciseaux. L'un d'eux perd, et les deux cyclopes s'approchent des aventuriers. Ils ne semblent pas porter d'armes.

Lorsque les cyclopes sont à moins de 20 pieds des aventuriers, celui qui a perdu la partie ramasse un petit rocher sur le sol et fait un geste vers le groupe. Il regarde ensuite vers le bas du terrain et lance le rocher à 100 pieds, où il rebondit et roule à nouveau sur 20 pieds. Les deux cyclopes se retournent alors et regardent les aventuriers en attendant.

Les rochers à cette extrémité du champ font tous au moins 2 pieds de diamètre et pèsent 226.8 kilos ou plus.

Les cyclopes ne parlent que le Géant. Si un personnage s'adresse à eux dans cette langue, ils ignorent toute question mais expliquent les règles de leur jeu : le rocher de

l'aventurier doit voler plus loin que celui du cyclope. La façon dont les aventuriers y parviennent n'a aucune importance pour les cyclopes, mais le rocher ne peut pas être traîné ou porté - il doit voler au moins sur une partie de la distance.

Les personnages peuvent relever ce défi de plusieurs façons. La solution la plus simple est de réduire le rocher avec un sort d'agrandissement/réduction, puis d'utiliser le même sort pour agrandir un aventurier fort afin de le lancer. D'autres solutions peuvent consister à jeter un sort de lévitation sur le rocher et à le pousser, à creuser une tranchée pour que le rocher puisse rouler le long du terrain, ou à le propulser avec de la magie d'une autre manière. Les cyclopes accepteront toutes les solutions que les personnages tenteront, tant qu'elles propulsent la pierre - plus loin que le cyclope.

Chaque **cyclope** se défend s'il est attaqué, et le fait de les tuer ne change rien. Les aventuriers doivent toujours propulser une pierre plus loin que le cyclope pour revenir au cadran solaire.

Lorsque les aventuriers réussissent le défi, la pierre que le cyclope a jetée se fend en deux, révélant une topaze à l'intérieur. Si la topaze est transportée hors de cette zone, l'un ou l'autre chemin ramène les aventuriers au cadran solaire.

Si les aventuriers tentent de quitter la zone sans récupérer la topaze, les deux chemins se courbent et les ramènent ici après une courte marche. Si les personnages laissent des marques, des objets ou des compagnons dans cette zone, les mêmes conditions s'appliquent ici que dans la zone 1.

4. JARDIN CARNIVORE

DEVANT VOUS, VOUS VOYEZ UNE FONTAINE BOUILLONNANTE QUI REMPLIT LE CHEMIN. DE GRANDES FLEURS LUMINEUSES POUSSENT DANS LES HAIES DES DEUX CÔTÉS DE LA FONTAINE, CHAQUE FLEUR SCINTILLANT À LA LUMIÈRE. L'AIR SENT PARTICULIÈREMENT FRAIS ET DOUX ICI.

Une grande fleur pousse sur chaque côté nord et sud de chaque carré de la carte, à l'exception du carré avec la fontaine. En s'approchant, les aventuriers peuvent voir que le scintillement des fleurs provient d'une grande perle enchaînée dans chacune d'elles. Cependant, si l'une de ces fleurs carnivores est attaquée, ou si un aventurier tente de retirer une perle d'une fleur, les douze fleurs attaquent tout ennemi qu'elles peuvent atteindre. Utilisez les statistiques d'un **otyugh** pour représenter chaque fleur, sauf qu'elles ont une vitesse de 0, et qu'elles ont le type plante.

Une fois qu'une fleur est tuée, sa perle peut être retirée. Si une perle est emportée hors de cette zone, l'un ou l'autre chemin ramène les aventuriers au cadran solaire.

Si les aventuriers tentent de quitter la zone sans récupérer la perle, les deux chemins se courbent et les ramènent ici après une courte marche. Si les personnages laissent des marques, des objets ou des compagnons dans cette zone, les mêmes conditions s'appliquent ici que dans la zone 1.

5. PAGODE

UN ÉTANG CALME REMPLIT LE CENTRE DE CET ESPACE OUVERT. UNE PAGODE ROBUSTE S'ÉLÈVE D'UN ÉNORME ROCHER QUI SE DRESSE DANS L'EAU COMME UNE ÎLE. UN PONT EN ARC TRAVERSE L'EAU JUSQU'À LA PAGODE, DONT LE TOIT ROUGE EST SOUTENU PAR SIX PILIERS ROBUSTES ET COIFFÉ DE POISSONS SCULPTÉS. UN HOMME VÊTU D'UNE ROBE DE SOIE JAUNE BRODÉE DE POISSONS ROUGES ET OR SE TIENT DANS LA PAGODE. VOUS ENTENEZ UNE MUSIQUE EXOTIQUE JOUÉE SUR UN INSTRUMENT À CORDES.

Lorsque les aventuriers arrivent, le personnage vêtu s'incline devant eux et s'assied sur le rocher qui dépasse du sol de la pagode. Il attend patiemment que le groupe le rejoigne. Autour du rocher, le sol de la pagode n'est pas en bois, mais plutôt un jardin de pierres décoratives et de sable brossé. Une fosse à charbon de bois brûle à côté du rocher où l'homme est assis.

Le maître de la pagode ne parle pas, et il attend le temps qu'il faut pour que les aventuriers le rejoignent. Lorsqu'ils entrent dans la pagode, il leur adresse un bref sourire et leur propose des coussins de soie. Il fait ensuite un signe de la main et une bouilloire en fer s'élève de sous les braises. La bouilloire ressemble à un visage maussade aux traits épais, et un aventurier qui l'étudie peut la reconnaître comme un dao en réussissant un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Arcanes) DC 12. L'homme verse de l'eau claire d'une cruche en argile dans la bouilloire et ajoute des feuilles de thé. Il s'incline devant la bouilloire et montre une grande révérence envers le récipient, puis baisse la tête en signe de méditation. De la vapeur s'élève bientôt de la bouilloire.

L'infuseur de thé est un **dao** magiquement déguisé en humain, et la théière ne fait pas du thé mais un poison gazeux mortel. La bouilloire à thé est également le bocal magique du dao (décris ci-dessous).

Avec un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réussi, un aventurier réalise qu'une Incantation innée a soulevé la théière des charbons (déplacer la terre agissant sur une petite colonne d'argile). Les personnages qui regardent les feuilles entrer dans la bouilloire peuvent tenter un test d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Médecine) DD 13. S'il réussit, l'aventurier reconnaît le drakeswort, une herbe potentiellement mortelle.

Si les aventuriers ne font rien, le drakeswort remplit la pagode de vapeur toxique, et le dao enferme la pagode dans un mur de pierre (y compris le toit), piégeant le poison et les aventuriers à l'intérieur. Il utilise Disparition élémentaire pour s'enfoncer dans le rocher. Son corps étant en sécurité sous le sol, son âme saute dans la bouilloire à thé, et il surveille les tentatives d'évasion des aventuriers et prend plaisir à observer leur souffrance. Pendant les 3 minutes suivantes (30 rounds), les créatures à l'intérieur de la pagode (à l'exception du dao dans son bocal magique) doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 contre le poison au début de chacun de leurs tours. En cas d'échec, la créature subit 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite. Trois jets de sauvegarde réussis d'affilée confèrent une immunité au poison.

Les aventuriers piégés ont plusieurs options pour s'échapper :

- Les murs de pierre ont un CA de 5, une épaisseur de 15 points de vie par pouce d'épaisseur (90 points de vie au total). Les aventuriers motivés peuvent créer des trous d'aération dans les murs.
- Jeter la bouilloire dans le feu réduit les dégâts à 7 (2d6) dégâts de poison en cas de sauvegarde ratée, ou à la moitié en cas de sauvegarde réussie. La fumée du drakeswort en feu est moins dangereuse que la vapeur.
- Boucher le bec de la bouilloire ou éteindre le feu réduit le jet de sauvegarde DD à 8.
- Endommager la bouilloire à thé oblige le dao à retourner à la pagode. Lorsque l'âme du dao habite la bouilloire, le visage est légèrement animé. Quiconque touche la bouilloire remarque que les yeux regardent autour de la pagode. La bouilloire a un CA de 5 et 20 points de vie. Si elle subit plus de 10 points de dégâts, le dao retourne à son corps, émerge de la pierre, lâche le mur de pierre (car il ne peut pas non plus respirer le poison), et attaque.,

Si des aventuriers attaquent le dao avant que son piège ne soit déclenché, il se défend en utilisant pleinement son invisibilité, déplacer la terre et ses autres capacités. Il fait pencher la balance en sa faveur en tuant d'abord les personnages les plus faibles. Le dao se bat jusqu'à 45 points de vie ou moins, puis se retire dans la terre.

La pierre précieuse de jade se trouve à l'intérieur de la théière. Si elle est transportée hors de cette zone, l'un ou l'autre chemin ramène les personnages au cadran solaire.

Si les aventuriers quittent la zone sans la pierre précieuse de jade, les deux chemins se courbent et les ramènent ici après une courte marche. Si les personnages laissent des marques, des objets ou des compagnons derrière eux dans cette zone, toutes les mêmes conditions s'appliquent ici que dans la zone 1.

6. GALERIE DE STATUES

SIX COSTUMES DE COTTE DE MAILLES ORNÉS SE TIENNENT DANS CETTE ZONE COMME S'ILS MONTAIENT LA GARDE. DES PIÈCES D'ARMURE ET DES ARMES ABÎMÉES SONT ÉPARPILLÉES SUR LE SOL RECOUVERT DE MOQUETTE DEVANT EUX. DE LA MOUSSE ET DU LICHEN RECOUVRENT LES ARMURES. UN AUTRE CHEMIN S'OUVRE À L'AUTRE BOUT DE CETTE ZONE.

Lorsque les aventuriers commencent à explorer la zone, deux **armures animées** se mettent en mouvement et attaquent. Chaque fois qu'une armure est détruite, deux autres s'activent. Lorsqu'il n'y a plus d'armures à activer, les armures se rassemblent à partir des composants qui jonchent le sol. Le rassemblement prend toute l'action d'une armure - elle ne peut rien faire d'autre pendant ce tour. Après s'être reformée, l'armure animée recommence à attaquer. Cela continue aussi longtemps qu'un aventurier reste dans cette zone.

Chaque fois qu'une armure est détruite, lancez un d6. Sur un résultat de 6, une grande pierre de sang roule hors de l'armure tandis que ses morceaux tombent au sol. Si la pierre de sang est transportée hors de cette zone, l'un ou l'autre chemin ramène les aventuriers au cadran solaire.

Si les aventuriers quittent la zone sans pierre de sang, les deux chemins se courbent et les ramènent ici après une courte marche. Si les personnages laissent des marques, des objets ou des compagnons dans cette zone, les mêmes conditions s'appliquent ici que dans la zone 1.

7. LE LABYRINTHE DU GORGON

En suivant le chemin, les aventuriers sont entraînés dans un labyrinthe à l'intérieur du plus grand labyrinthe du jardin magique.

LE CHEMIN SINUEUX QUE VOUS SUIVEZ SE TRANSFORME SOUDAINEMENT POUR RÉVÉLER UN VÉRITABLE LABYRINTHE DÉCOUPÉ DANS LES HAIES ENVIRONNANTES. QUELQUES INSTANTS PLUS TARD, LE MARTÈLEMENT DES SABOTS RETENTIT, ET UNE GORGONE SORT DE LA VERDURE ET SE DIRIGE VERS VOUS.

Cette zone est entourée de murs de haies ininterrompus qui rendent impossible toute évasion. Les aventuriers ne le sauront pas avant d'avoir exploré complètement la zone, et ils n'auront pas le temps de le faire avec une **gorgone** en liberté.

Le labyrinthe permet à la gorgone de se déplacer librement à travers les haies lorsqu'elle utilise son attaque Charge écrasante. En courant après les aventuriers, il attaque avec son Souffle pétrifiant aussi souvent qu'il le peut. A chaque fois qu'il le fait, un diamant se cristallise de son souffle et tombe sur le sol. Un aventurier peut repérer la pierre précieuse en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un aventurier peut ramasser le diamant avant le début du prochain tour de la gorgone, mais s'il ne le ramasse pas, il se dissipe en brume.

Lorsqu'un aventurier ramasse le diamant, un chemin s'ouvre au milieu de chacun des quatre côtés de cette zone, chacun d'entre eux ramenant les aventuriers au cadran solaire.

La gorgone ne suivra pas les aventuriers à la sortie du labyrinthe. Si la gorgone est tuée, une autre **gorgone** se matérialise quelque part dans la zone 1 minute plus tard.

LA TOUR

Après avoir traversé les dangers du labyrinthe de haies, les aventuriers peuvent entrer dans la tour de Xonthal. Une fois à l'intérieur, ils apprennent que les cultistes d'Iskander ont découvert sa trahison et tentent de le tuer. Les aventuriers doivent comprendre le système de téléportation magique de la tour, puis vaincre les cultistes et certaines des défenses originales de Xonthal pour sauver Iskander et réclamer le masque de dragon qu'il leur a promis. Mais avant de pouvoir partir, les aventuriers doivent affronter le dragon bleu invoqué pour protéger le masque.

Bien que la tour semble carrée de l'extérieur, ses chambres et ses murs sont circulaires vus de l'intérieur. Cette étrange incongruité est une autre manifestation de la capacité de Xonthal à manipuler l'espace.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Plafonds. Les chambres de la tour ont des plafonds de 10 pieds de hauteur.

Lumière. Les zones 8 à 13 sont très éclairées par des fenêtres étroites et des lampes magiques.

Le son. La structure de la tour étouffe le son entre les niveaux. Seuls les cris ou les bruits les plus forts peuvent être entendus à un niveau adjacent, et rien, à part une explosion ou un coup de tonnerre, ne peut être entendu à plus d'un niveau.

Cercles de téléportation. Les niveaux supérieurs de la Tour de Xonthal ne contiennent pas d'escaliers. Le seul moyen de passer d'un niveau à l'autre est d'utiliser les cercles de

téléportation intégrés à la tour (marqués "T" sur la carte). Comme ils ne montent ni ne descendent, les aventuriers n'ont aucun moyen de savoir à quel niveau ils se trouvent après une téléportation, sauf en regardant par les fenêtres. Les hautes fenêtres de la tour sont trop étroites pour qu'une créature de plus de quelques centimètres de large puisse y passer.

Sur le mur derrière chaque cercle de téléportation se trouve un panneau métallique inscrit de symboles. Si vous touchez un symbole, il s'illumine doucement. Quelques secondes plus tard, toutes les créatures se trouvant dans le cercle se téléportent dans la zone sélectionnée par le symbole.

SYMBOLES DE TÉLÉPORTATION

SYMBOLE	DESTINATION
CHAISE	CHAMBRE D'AUDIENCE (ZONE 8)
DEUX CHAISES*	BALCONS DE LA SALLE D'AUDIENCE
"L" À L'ENVERS	CHAMBRES FERMÉES (ZONE 9)
RECTANGLE	SANCTUAIRE (ZONE 10)
FLAMME	SALON (ZONE 11)
ÉTOILE	OBSERVATOIRE (ZONE 12)
CARRÉ	CHAMBRE À COUCHER (ZONE 13)
SABLIER	TÉLÉPORTEUR DU DONJON (ZONE VERROUILLÉE 14)
TRIANGLE RECTANGLE	ZONE DU CADRAN SOLAIRE DU LABYRINTHE DE HAIES (ZONE 1 ; NON ACCESIBLE DEPUIS LE DONJON)

*Apparaît uniquement dans la salle d'audience (zone 8). Le balcon spécifique est déterminé par la chaise qui est touchée.

Les aventuriers qui touchent le triangle rectangle reviennent au cadran solaire vu du pied de la tour, ce qui leur permet de retourner à la tour par le chemin direct ou de sortir du labyrinthe vers le village (voir "Terminer le labyrinthe", ci-dessus).

Pour se téléporter au niveau du donjon, le symbole doit être touché par la clé en forme de sablier qu'Iskander brandissait depuis le balcon. Xonthal menait de nombreuses expériences dangereuses dans les donjons, et il ne voulait pas que quelqu'un entre dans ce niveau - ou en sorte - sans son accord.

La clé est une représentation d'un sablier fait d'ivoire et de cristal. Iskander a utilisé la clé pour s'échapper dans le donjon depuis l'observatoire, mais l'a remise dans la pièce après l'avoir utilisée afin que les aventuriers puissent le suivre. Jorgen Pawl a trouvé la clé et l'a maintenant. Les personnages doivent lui prendre la clé pour atteindre le niveau du donjon.

8 . CHAMBRE D'AUDIENCE

Les murs de cette chambre portent des motifs géométriques exotiques représentant des plumes, des aigles et des serpents, le tout rendu dans un style que vous n'avez jamais vu auparavant. Sur un côté de la pièce, une femme est étendue face contre terre dans une mare de sang. Elle est habillée comme un membre de haut rang du culte du dragon.

La cultistes morte a été tuée par Iskander. Ils se sont disputés, la cultistes morte s'est retournée pour entrer dans le cercle de téléportation, et Iskander l'a poignardée avant d'entrer lui-même dans le téléporteur. Un aventurier qui inspecte le corps et réussit un test de Sagesse (médecine) DD 10 peut dire que la cultistes a été tuée par une dague à dents de dragon (voir annexe C).

Les balcons sont situés à 8 pieds au-dessus du sol et peuvent être facilement atteints en grimpant. Le sol de chaque balcon porte un cercle de téléportation similaire à ceux que l'on trouve dans toute la tour. Les commandes sont situées sous la balustrade du balcon, et peuvent être trouvées avec un test d'Intelligence (Investigation) DC 8. Ces commandes ne peuvent ramener les personnages qu'au cercle principal de cette zone.

Les décos de la pièce rappellent un style d'architecture Maztican. Xonthal a beaucoup étudié la culture de la Maztica et a incorporé de nombreux motifs Mazticans dans sa maison.

9. CHAMBRES FERMÉES

L'usage que Xonthal a fait de ces pièces est inconnu. Vides à l'arrivée des cultistes, elles ont été rapidement transformées en casernes. Les rouleaux de lit éparsillés montrent qu'entre quatre et six cultistes utilisent chaque pièce.

Le téléporteur de ce niveau est situé à l'intérieur d'une chambre circulaire avec une porte fermée. La porte et les murs de la pièce sont faits d'acier fin et non poli. La porte s'ouvre vers l'extérieur lorsqu'on tourne un simple loquet.

Lorsque les aventuriers arrivent, un fanaticus et quatre cultistes sont en train de fouiller le sol à la recherche d'Iskander. Les cultistes comprennent rapidement qu'ils ne peuvent pas vaincre les aventuriers et se précipitent vers la salle de téléportation. Ils tentent de s'échapper vers le salon (zone 11), où ils s'attendent à trouver des renforts.

10. SANCTUAIRE

Lorsque Xonthal vivait dans la tour, ce sanctuaire était dédié à Oghma. Les traditionalistes du culte ont fait de cette chambre un laboratoire pour leurs études..

DES PRÉSENTATIONS PEINTES DE DRACOLICHES TAPISSENT LES MURS DE CETTE SALLE, ET UN AUTEL DE PIERRE AU CENTRE DE LA ZONE PRÉSENTE LES MEMBRES ET LES GRIFFES SQUELETTIQUES D'UN DRAGON. UNE DEMI-DOUZAINES DE CULTISTES LÈVENT LES YEUX, SURPRIS PAR VOTRE APPARITION.

Les membres antérieurs squelettiques d'un dragon noir ont été montés sur l'autel et enchantés avec un sort permanent d'animation d'objets. Lorsque les personnages entrent, il ne sera pas apparent que les membres sont reliés à l'autel ou qu'ils peuvent être animés. Chaque membre a une CA de 10 et 50 points de vie et peut effectuer une attaque de mêlée par round contre une créature située à moins de 5 pieds de lui : +4 pour toucher ; 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

La pièce est occupée par deux **mages** et cinq **fanaticus de secte** qui attaquent au premier signe d'intrus. Comme action, l'un des mages hurle le mot de commande pour activer les membres squelettiques du dragon. Si le cultistes qui a activé les membres est tué, les membres cessent d'attaquer, mais les deux mages connaissent le mot de commande. Les cultistes se battent tous jusqu'à la mort.

Cette pièce contient de nombreuses notes et parchemins sur les dracoliches mais rien de valeur.

11. SALON

Cette pièce était à la fois le salon, le bureau et le repaire de Xonthal, utilisé pour étudier, se détendre et écrire. Lorsqu'ils ont pris le contrôle de la tour, les cultistes ont transformé cette pièce en un autre laboratoire de dracolich.

UNE GRANDE CHEMINÉE AU CENTRE DE LA PIÈCE GARDE CETTE CHAMBRE CHAUE ET CONFORTABLE, SA FUMÉE ÉTANT MAGIQUEMENT ÉVACUÉE À L'EXTÉRIEUR. LES DEUX TIERS DU SQUELETTE D'UN DRAGON ADULTE SONT ÉTENDUS SUR LE SOL, ENROULÉS AUTOUR DE LA CHEMINÉE. CEPENDANT, AVANT QUE VOUS N'AYEZ LE TEMPS D'ÉVALUER LA SITUATION, UNE DEMI-DOUZAINES DE SILHOUETTES ENCAPUCHONNÉES DE NOIR SE DIRIGENT VERS VOUS.

Les six **fanaticus de secte** présents dans cette pièce se déplacent dès que quelqu'un apparaît dans le téléporteur. S'ils le peuvent, les cultistes essaient d'atteindre le cercle de téléportation et de l'activer alors qu'un ou plusieurs aventuriers s'y trouvent encore. Le cercle de téléportation ne prend que quelques secondes à activer, donc les aventuriers se trouvant dans le cercle ne pourront pas s'éloigner à moins d'avoir la capacité de la réaction de se déplacer. Les cultistes choisissent la zone 10 comme destination des aventuriers.

Lorsque les personnages ont le temps d'examiner le squelette (un dragon noir), ils peuvent constater que les os sont déconnectés et placés grossièrement, et que les membres antérieurs de la créature sont manquants. Ils voient également des signes que les cultistes font leur cuisine ici, trouvant une collection de vaisselle simple empilée le long du mur nord, ainsi que des sacs contenant des pommes de terre, des navets, de la viande séchée et de la farine.

À part le squelette nettoyé avec amour et les notes qu'un erudit pourrait trouver intéressantes, ce niveau ne contient rien de valeur.

12. OBSERVATOIRE

Jorgen Pawl (**mage**) et 3 **fanaticus de secte** sont à l'extérieur de cette chambre sur le balcon lorsque les aventuriers se téléportent. Tous les quatre attendent pour tendre une embuscade au premier aventurier qui monte sur le balcon. Si les aventuriers explorent l'observatoire avant d'explorer le balcon, les cultistes se précipitent dans la pièce, espérant attaquer par surprise.

CETTE PIÈCE EST CLAIREMENT LE LIEU DE TRAVAIL D'UN MAGICIEN. UNE PAIRE DE TOMES VOLUMINEUX SUR L'ASTRONOMIE ET L'ASTROLOGIE SONT OUVERTS SUR UNE TABLE. UN TÉLESCOPE MASSIF EN LAITON, CRISTAL ET ACAJOU POLI REPOSE SUR UN SUPPORT COMPLEXE AU MILIEU DE LA PIÈCE. UNE ÉCHELLE EST POSÉE CONTRE UN MUR, ET UNE IMMENSE LENTILLE DE CRISTAL EST ENCASTRÉE DANS LE PLAFOND.

Xonthal utilisait cette pièce pour faire des observations du ciel étoilé. L'échelle sert à atteindre la lentille montée au plafond, qui est orientée vers le haut de la tour. On ne peut pas voir grand-chose à travers elle pendant la journée, mais la nuit, la lentille donne au télescope une vue du ciel entier d'un horizon à l'autre.

Jorgen Pawl possède la clé en forme de sablier qui permet d'accéder au niveau des donjons de la tour. En touchant la clé au symbole du sablier sur n'importe quel panneau de contrôle du cercle de téléportation, vous activez le cercle pour un saut vers le cercle de téléportation de la zone 14.

13. CHAMBRE À COUCHER

Jorgen Pawl et Iskander partagent cette chambre actuellement vide, qui aurait pu être luxueuse avant de subir les outrages du temps. Une table assemblée à partir de planches posées sur des tonneaux est couverte de notes et de parchemins, tous relatifs aux dracoliches et n'ayant aucun rapport avec la crise actuelle.

DONJON

Bien que les cultistes aient revendiqué les niveaux supérieurs de la Tour de Xonthal, ils n'ont aucun contrôle sur le donjon situé en dessous. Les secrets et les anciens gardiens de cette zone restent un mystère pour eux. Xonthal a réalisé la plupart de ses expériences ici, et les donjons comprenaient autrefois de nombreux espaces extradimensionnels accessibles depuis le couloir principal (zone 17).

Lorsque les deux premiers groupes de cultistes envoyés ici pour explorer ont été tués par les élémentaires de la zone 15, Jorgen Pawl a rapidement déclaré le donjon hors limites. Iskander comprenait les risques de fuir ici, mais il savait que c'était le seul endroit où les disciples fanatiques de Jorgen hésiteraient à le poursuivre.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Plafonds. Les pièces du donjon ont des plafonds de 3 mètres de haut, sauf indication contraire.

Lumière. Sauf indication contraire dans la description de la zone, les zones 14 à 23 ne sont pas éclairées jusqu'à ce qu'une créature entre dans la pièce. Les lampes magiques s'activent alors et fournissent une lumière vive.

Son. Le son se propage bien dans ces pièces et couloirs. Le son d'une bagarre ou d'autres bruits forts dans une zone peut être entendu à travers une porte fermée dans une zone adjacente.

14. TELEPORTEUR DE DONJON

Les corps de trois cultistes morts gisent sur le sol ici. Un test de Sagesse (médecine) réussi DC 13 détermine que deux d'entre eux ont été tués par des éclairs de force magique (l'œuvre d'Iskander). Aucun test n'est nécessaire pour voir que le troisième a été poignardé à mort. Une traînée de sang s'écoule dans cette pièce depuis la zone 15.

Iskander attendait dans cette chambre l'apparition de ses poursuivants. Il en a tué deux aussitôt, mais le troisième l'a poursuivi dans la zone 15, où les élémentaires les ont attaqués tous les deux.

Le téléporteur ici peut atteindre n'importe quel cercle de téléportation dans la tour au-dessus, mais ses commandes ne permettent pas aux aventuriers de retourner au cadran solaire.

15. POINT DE CONTROLE ELEMENTAIRE

LE SOL EST JONCHÉ DE SANG, Y COMPRIS UNE TRACE ÉTALÉE QUI MÈNE À LA CHAMBRE DE TÉLÉPORTATION ET UNE DEUXIÈME TRACE D'EMPREINTES DE BOTTEZ ENSANGLANTÉES QUI REMONTE LE COULOIR VERS LE NORD. AU MILIEU DU SANG SE TIENNENT TROIS FIGURES HUMANOÏDES - DEUX QUI RESSEMBLENT À DES STATUES DIFFORMES D'ARGILE ET DE PIERRE ET UNE QUI APPARAÎT COMME UN HUMANOÏDE FAIT DE FLAMMES.

Ces créatures sont deux **élémentaires de terre** et un **élémentaire de feu** que Xonthal a appelés à garder ses ateliers. En l'absence de nouveaux ordres, les élémentaires suivent éternellement le dernier ordre de Xonthal de tuer les intrus. Lorsqu'un aventurier entre dans la pièce, les élémentaires attaquent. Ils combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits, ou jusqu'à ce que le groupe s'envie vers la zone 14 ou s'enfonce plus loin dans le donjon. Les élémentaires ne poursuivent pas en dehors de cette zone, sauf si'ils sont attaqués à distance.

Une grande table ronde avec quatre chaises se trouve dans un coin de la pièce, avec des étagères et des établis disposés le long des murs. Des livres et des papiers sont épargillés sur la table, ainsi qu'un coffre en bois verrouillé de la taille d'une boîte à chaussures.



ISKANDER

L'ouverture de la serrure nécessite des outils de voleur et un test de Dextérité DD15 réussi. Un test raté déclenche un glyphe magique de piège de protection qui déclenche un sort de ralentissement affectant toutes les créatures dans la zone, sauf les élémentaires. Les créatures affectées par le sort peuvent tenter à nouveau le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours. Sinon, l'effet prend fin après 1 minute.

L'écriture sur les papiers et les livres dans la pièce est devenue illisible, et le papier est si fragile à cause de la chaleur des élémentaires du feu qu'il s'effrite au moindre contact.

TRESOR

Le coffre contient trois parchemins : deux parchemins de protection (élémentaires de feu) et un parchemin de protection (élémentaires de terre). Les aventuriers qui revendiquent ces parchemins peuvent les utiliser pour passer en toute sécurité devant les élémentaires. Avec seulement un parchemin de protection contre les élémentaires de terre, les aventuriers seront certainement obligés de faire face aux élémentaires de terre au moins une fois.

16. LABORATOIRE

IL EST ÉVIDENT AU PREMIER COUP D'ŒIL QUE CETTE ZONE ÉTAIT AUTREFOIS LA SALLE DE TRAVAIL D'UN MAGICIEN. LES TABLES DE TRAVAIL SONT COUVERTES DE NOTES, DE FLACONS ALCHIMIQUES, DE BÉCHERS, DE BRASEROS ET D'AUTRES APPAREILS ARCANIQUES. PLUS SURPRENANT ENCORE EST LE TOURNILLON QUI OCCUPE LE CENTRE DE LA PIÈCE. D'UNE LARGEUR DE DIX PIEDS ET S'ÉTENDANT DU SOL AU PLAFOND, IL TOURNILLONNE SANS FIN, RÉVÉLANT EN SON CENTRE UN CERTAIN NOMBRE DE GEMMES ÉTINCELANTES.

Le tourbillon n'est pas une créature, mais une des expériences de Xonthal. Les pierres précieuses qui tourbillonnent en son centre sont des pierres précieuses élémentaires. Si une main ou tout autre objet matériel est poussé dans le tourbillon, cela perturbe l'équilibre parfait du flux d'air, provoquant la rotation d'une gemme élémentaire qui s'écrase sur le sol, invoquant un élémentaire en colère. Vous pouvez choisir le type de l'élémentaire ou le déterminer de façon aléatoire. Le tourbillon contient huit gemmes, deux de chaque type d'élémentaire. Chaque fois que le tourbillon est perturbé, une autre gemme est éjectée et se brise.

L'équipement qui se trouve ici est désormais inutile, et tous les réactifs ou composants ont depuis longtemps séché, se sont décomposés ou ont perdu leur puissance. Un personnage qui passe une journée à épurer les notes peut tenter un test d'Intelligence (Arcane) DD 20 pour comprendre que Xonthal était impliqué dans une tentative complexe de créer des élémentaires qui fusionnaient les meilleures caractéristiques de la terre, de l'air, du feu et de l'eau.

17. COULOIR COSMIQUE

DES MARCHES DESCENDENT VERS UNE PASSERELLE QUI SEMBLE S'ÉTENDRE DANS UN ESPACE INFINI. DES MILLIERS D'ÉTOILES SCINTILLENT DANS DES CONSTELLATIONS INCONNUES, ET DES MÉTÉORES TRAVERSENT L'IMMENSITÉ AU-DESSUS ET AU-DESSOUS DU CHEMIN. JUSTE APRÈS LA BASE DES ESCALIERS, UNE PORTE ENCADRÉE PAR LE NÉANT S'ÉLÈVE DU CHEMIN. QUINZE MÈTRES PLUS LOIN, LE CHEMIN RENCONTRE UNE INTERSECTION, AVEC UNE AUTRE PORTE DROIT DEVANT.

Ce couloir est une relique de l'expérimentation de Xonthal sur l'espace extradimensionnel. Le chemin est formé par le sol du couloir, qui est parfaitement solide et sûr bien qu'il semble s'étendre dans le vide. Aller au-delà du bord du passage confirme l'absence de murs ou de plafond. L'atmosphère est mince et froide, mais pas inconfortable.

Au moment opportun où un ou plusieurs aventuriers se déplacent sur le chemin, un essaim de petits météores passe devant eux, menaçant de les faire tomber de la passerelle. Toutes les créatures sur le chemin doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour esquiver les météores. En cas d'échec, une créature est frappée et subit 9 (2d8) coups contondants. damage, and is knocked off the walkway.

Une créature qui tombe de la passerelle semble tomber dans l'espace infini. À moins que la créature ne puisse voler ou se téléporter jusqu'à la passerelle, elle disparaît rapidement de la vue. Lancez 1d4 + 17 ; le nombre obtenu est le numéro de la pièce où le personnage se matérialise et s'écrase au sol au round suivant, subissant 14 (4d6) dégâts contondants du fait de sa chute.

Bien que faire tomber un aventurier de la passerelle soit dangereux (et potentiellement excitant), cela rend moins probable le fait que les aventuriers puissent se faire piéger par les Éfrit dans la zone 22.

18. ETUDE

CETTE PIÈCE CIRCULAIRE EST MANIFESTEMENT UNE BIBLIOTHÈQUE OU UN BUREAU, SES MURS SONT TAPISSÉS D'ÉTAGÈRES QUI S'ÉTENDENT DU SOL JUSQU'AU PLAFOND LÉGÈREMENT BOMBÉ À VINGT PIEDS AU-DESSUS DE LA TÊTE. UNE ÉCHELLE À ROULETTES EST RELIÉE À UN RAIL QUI FAIT LE TOUR DU MUR INCURVÉ, PERMETTANT D'ACCÉDER AUX ÉTAGÈRES SUPÉRIEURES. UN BUREAU DÉLICAT ET ORNÉ SE TROUVE AU CENTRE DE LA PIÈCE, ENTOURÉ DE PILES DE PAPIER VIERGE. UNE GRANDE CARTE EST POSÉE SUR LE BUREAU, SES COINS ÉTANT MAINTENUS PAR DES PIERRES.

Les deux portes secrètes de cette zone sont dissimulées derrière des étagères pivotantes, et peuvent être trouvées avec un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 réussi. La porte de l'étude des livres de sorts (zone 20) s'ouvre en déplaçant un livre au niveau du sol. La porte de la salle d'observation (zone 19) est située à 10 pieds au-dessus du sol. Elle s'ouvre en positionnant l'échelle à roulettes devant la porte et en poussant sur l'étagère à 15 pieds du sol.

Si quelqu'un d'autre que Xonthal ouvre l'une ou l'autre des portes secrètes, les papiers empilés dans la pièce commencent à s'agiter comme si une brise soufflait dans la zone. Des milliers de feuilles de papier lourd s'envolent alors en l'air dans un grand tourbillon, tailladant toute créature dans la zone. Une tempête de papier distincte se forme autour de chaque aventurier au premier round. Chaque round suivant, deux cyclones supplémentaires se forment, jusqu'à un maximum de trois par aventurier.

Traitez ces tourbillons de papier comme des nuées de corbeaux, mais ce sont des Artificiels au lieu de bêtes, et ils ont une vulnérabilité au feu. Lorsque les nuées de papier se forment, ils restent en garde dans le bureau pendant 30 minutes, puis s'effondrent à nouveau en piles de papier. Ils ne poursuivront pas les personnages dans le couloir, mais les poursuivront dans les deux pièces adjacentes.

TRESOR

Le contenu de la bibliothèque de Xonthal est aussi précieux que volumineux. La collection du magicien comprend près de cinq mille livres, pamphlets, folios, quartos, parchemins et tablettes, pour un poids total de plus d'une tonne. La collection entière vaudrait 50 000 po si elle pouvait être déplacée. Sinon, les aventurier peuvent choisir quelques volumes particulièrement précieux.

Un aventurier formé à l'une des compétences suivantes peut faire un test pour rechercher dans la bibliothèque un ouvrage sur ce sujet : Manipulation d'animaux, Athlétisme, Arcane, Histoire, Médecine, Nature, Performance, Persuasion, Religion, ou Tour de main. Multipliez le total du test par 10 pour obtenir la valeur en po du livre le plus précieux que l'aventurier peut trouver sur ce sujet. Chaque test de compétence prend 10 minutes, mais plusieurs aventuriers peuvent chercher en même temps. Les aventuriers qui cherchent plus de livres subissent une pénalité cumulative de -10 aux tests suivants.

La carte montre la région du plan élémentaire du feu entourant la légendaire cité de Brass. La carte ne peut pas être endommagée par le feu, et vaut 500 po pour un érudit planaire ou un spécialiste du feu. explorer.

19. SALLE D'OBSERVATION

Le plancher de cette pièce est 10 pieds plus haut que le plancher de la zone 18.

UN PANNEAU CIRCULAIRE DE CRISTAL DE DIX PIEDS DE DIAMÈTRE EST SUSPENDU VERTICALEMENT DANS CETTE CHAMBRE, ANCRÉ AU PLAFOND, AUX MURS ET AU SOL PAR DES CHAÎNES. UNE SCÈNE DE FEU BOUILLONNANT PEUT ÊTRE APERÇUE À L'INTÉRIEUR DU CRISTAL. DEVANT LE CRISTAL, UNE BARRE ORNÉE EST FIXÉE AU SOL.

Le cristal de scrutation permet à Xonthal d'observer d'autres plans, et il est actuellement réglé pour voir le plan élémentaire du feu. La vue est contrôlée par la tige fixée au sol, et son déplacement fait bouger la scène. Cependant, il est difficile de le faire correctement. Un aventurier peut tenter un DD 20 de Dexterity (escamotage) pour déplacer la tige. S'il réussit, le cristal affichera un bref aperçu d'une superbe vue enflammée près de la Cité de Brass. En cas d'échec, le cristal ne montre que des flammes.

20. ETUDE DU LIVRE DE SORTS

UN GRAND BUREAU SIMPLE, AVEC PLUSIEURS ENCRIERS, DES PLUMES D'OIE ET UNE SEULE CHAISE, OCCUPE LE CENTRE DE CETTE PIÈCE AUTREMENT VIDE.

Xonthal utilisait cette pièce pour écrire ses livres de sorts, mais ces livres sont partis avec lui lorsqu'il a disparu. Les pots d'encre ont séché, mais tout personnage formé aux arcanes reconnaîtra le type d'encre spécifique utilisé pour l'écriture magique. Les plumes d'oie sont d'une facture exquise et sont encore utilisables.

21. ARMOIRE DE STOCKAGE

Cette zone est bordée d'étagères contenant des centaines de réactifs et de composants banals et exotiques utilisés par Xonthal dans ses expériences. La plupart des fournitures se sont évaporées, congelées ou décomposées au fil des ans, mais tout aventurier lanceur de sorts peut y trouver suffisamment de matériaux utilisables pour reconstituer ses composants matériels si nécessaire.

22. TARAZ LE JUSTE

Lorsque le couloir tourne vers le nord-est, il prend à nouveau l'apparence d'un couloir en pierre.

LA LUMIÈRE BRILLE DEVANT ET LE COULOIR S'OUVRE SUR UNE PIÈCE ÉQUIPÉE DE MEUBLES SURDIMENSIONNÉS D'APPARENCE CONFORTABLE. AU CENTRE DE LA PIÈCE, UNE CRÉATURE À LA PEAU ROUGE PORTANT UNE ARMURE DE FLAMME, DE BRONZE ET DE PIERRE VOLCANIQUE EST ASSISE SUR LE SOL, LES JAMBES CROISÉES, ET ÉTUDE UN ÉCHIQUIER.

La créature est un *efreeti* nommé Taraz le Juste. Ce nom n'a rien à voir avec son sens de la justice ou du fair-play, mais fait référence aux teintes claires de sa chevelure ardente. Xonthal a piégé Taraz et tentait d'amener l'*efreeti* à se mettre à son service lorsqu'il a disparu. La créature piégée a eu plus d'un siècle de solitude pour regretter son sort.

Taraz est retenu dans cette zone par une fine ligne de sel magique. Imprégné de puissants sortilèges par Xonthal, le sel entoure les bases des quatre murs et s'étend à travers la porte dans les joints entre les pavés. Un aventurier ayant une Perception passive de 18 ou plus remarque automatiquement le sel. Sinon, un aventurier qui regarde attentivement repère le sel en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes ou Investigation) DD 12.

Taraz accueille les aventuriers avec un sourire ardent. Il suppose à juste titre que l'arrivée des aventuriers si tôt après l'apparition d'Iskander n'est pas une coïncidence, et il utilise le mage disparu comme levier de négociation. La seule préoccupation de Taraz est de s'échapper, et il est prêt à tout pour gagner sa liberté.

La conversation de Taraz avec les aventuriers couvre les points suivants - dont beaucoup sont des mensonges purs et simples destinés à l'aider à gagner la confiance des aventuriers :

- Xonthal a supprimé le pouvoir de Taraz d'exaucer les souhaits lorsqu'il a piégé l'*efreeti* ici, pour l'empêcher de s'échapper. Il ne retrouvera son pouvoir que lorsqu'il sera libéré. (Les deux sont faux.)
- Xonthal a fermé la pièce pour empêcher l'*efreeti* de nuire à quiconque, afin que le magicien et le génie puissent jouer aux échecs. Xonthal a promis de libérer Taraz si jamais il gagnait une partie. (Faux sur tous les points. Xonthal n'a jamais pénétré dans cette zone, car Taraz peut et veut blesser les créatures dans sa pièce).
- Les aventuriers sont parfaitement en sécurité dans le couloir. (Vrai, tant que Taraz est confiné dans la zone 22.)
- Taraz n'a aucune envie de nuire aux aventuriers, et ne pourrait pas le faire même s'il le voulait, grâce à la magie protectrice de Xonthal. (Faux. Les protections de Xonthal confinent l'*efreeti* et sa magie à la zone 22, mais elles ne protègent pas les autres créatures de cette zone).

- Tarai a vu un humain (Iskander) descendre le couloir devant les aventuriers. Il portait un masque qui ressemblait au visage d'un dragon, et il avait l'air gravement blessé. (Tout est vrai.)
- Iskander a trébuché et est tombé de la passerelle avec le masque dans l'espace infini au-delà, où il tombe sans doute encore. Pour le sauver et récupérer le masque, les aventuriers auront besoin de l'aide de Taraz, car le seul moyen de récupérer le masque dans le puits cosmique qui entoure la passerelle est de faire un vœu. L'efreeti accordera cette puissante magie au groupe en échange de sa liberté. (Faux sur tous les points, y compris la capacité de l'efreeti à accorder un souhait.)
- Libérer Taraz est aussi simple que de briser la ligne de sel à travers l'entrée. (Vrai.)

En fin de compte, Taraz est prêt à tout pour s'échapper du donjon, et il est prêt à promettre presque n'importe quoi - sauf une servitude continue - pour gagner sa liberté. Cependant, si les termes de l'accord ne sont pas clairs, l'efreeti cherchera un moyen de se soustraire à tout accord une fois libre, et attaquera les aventuriers par pure méchanceté. Parce qu'il peut voler, Taraz n'a pas peur de tomber de la passerelle, et il poussera les personnages à en sortir.

23. CHAMBRE DES TEMPS

Deux sabliers massifs occupent cette pièce de forme irrégulière. Leurs globes de verre font près de quinze pieds de diamètre, et chaque sablier s'élève presque jusqu'au plafond, à trente pieds au-dessus de la tête. Chacun d'entre eux est suspendu par des chaînes, des poulies, et des engrenages de telle sorte qu'il peut être retourné pour faire tourner son sable.

Le cultiste qui vous a appelé depuis le balcon de la tour est affalé contre le mur à l'autre bout de la pièce. Ses robes sombres sont carbonisées et déchirées, et un masque de dragon bleu est serré dans ses mains tachées de rouge.

En plus de sa maîtrise de la magie spatiale, Xonthal s'est essayé à la manipulation du temps. Ces sabliers faisaient partie de sa tentative de contrôler le flux du temps, bien qu'il ait abandonné cette recherche. Les sabliers peuvent être tournés en tirant sur leurs chaînes, mais le seul effet est un gémissement hideux, qui fait grincer les oreilles. Le sable coule, mais la magie des sabliers s'est depuis longtemps dissipée.

Lancer un sort de détection de la magie révèle de faibles auras de magie de transmutation dans le sable de chaque sablier. Un sablier a une CA de 5, 25 points de vie, et une vulnérabilité aux dégâts contondants et de tonnerre. Un sablier qui tombe à 0 point de vie se brise, répandant son sable sur le sol. En fouillant dans le tas, on découvre $1d4 + 2$ petits diamants parmi les grains de sable. Chaque diamant a une valeur apparente de 100 po, et un aventurier en possession d'un diamant peut utiliser une action bonus pour se téléporter dans un espace qu'il peut voir jusqu'à 30 pieds de distance, après quoi le diamant disparaît.

Iskander est mort depuis peu après son arrivée ici, tué par les blessures infligées par les élémentaires. Le (faux) masque du dragon bleu est ensanglé mais intact.

SORTIE DE LA TOUR DE XONTHALS

Le cercle de téléportation de la zone 14 peut ramener les personnages à n'importe quel niveau de la tour (zones 8 à 13). Les cercles de téléportation de ces zones peuvent les ramener au cadran solaire, d'où ils peuvent sortir du labyrinthe. Mais les aventuriers ne sont pas encore sortis du labyrinthe.

Malgré son opposition à Severin, Jorgen Pawl est resté fidèle au Culte du Dragon. Dès qu'il a compris que le traître Iskander était en quelque sorte de mèche avec les aventuriers, il a utilisé ses pouvoirs pour appeler un **dragon bleu adulte** depuis sa tanière voisine, lui racontant le vol du masque de dragon par Iskander.

Lorsque les aventuriers se téléportent au cadran solaire, ils sont accueillis par le bruit terrible des cris des villageois, du rugissement d'un dragon et des éclairs qui réduisent les maisons en miettes. Lorsqu'ils atteignent l'extrémité du jardin, ils voient le dragon survoler le village et les villageois terrifiés fuir dans toutes les directions. Un aventurier ayant un score de Perception passive d'au moins 14 reconnaît ce dragon comme étant Lennithon, le dragon bleu adulte que le groupe a affronté dans le Coffre de la Reine Dragon.

Comme tout ennemi intelligent, le Lennithon essaie de se battre selon ses conditions, pas celles de l'ennemi. Il reste en l'air et utilise son souffle comme arme pour un effet maximal. Si les aventuriers refusent de l'affronter, Lennithon est heureux de détruire le village et d'assassiner des innocents dans le but d'amener les héros à se dévoiler.

Lorsque les aventuriers font face au dragon, lisez ou paraphrasez ce qui suit.

"LE MASQUE, IMBÉCILES ! LE MASQUE EST LA RAISON POUR LAQUELLE JE SUIS VENU. DONNEZ-LE MOI, ET JE LAISSERAI CES FOURMIS RAMPANTES AVEC LEUR VIE MISÉRABLE. LA REINE EST DE RETOUR ! QUI ÊTES-VOUS POUR ESPÉRER L'ARRÊTER ? DONNEZ-MOI LE MASQUE !"

Ce dragon est loyal envers le culte, mais il n'a pas l'intention de se faire tuer avant le retour glorieux de Tiamat. Il se bat jusqu'à ce qu'il soit réduit à 75 points de vie, puis s'envole pour récupérer.

CONCLUSION

Si l'un des cultistes de la tour est laissé en vie pour être interrogé, ou si les aventuriers utilisent la fonction "parler avec les morts" pour converser avec Jorgen Pawl ou Iskander, ils n'apprennent rien de nouveau sur les complots de Severin. Les cultistes sont principalement motivés par leur propre intérêt.

Le fait que le masque du dragon bleu soit une contrefaçon est rapidement découvert par les experts de Waterdeep. Il devient une cause de grande inquiétude parmi les membres du conseil, certains y voyant un signe que le culte pourrait avoir placé des espions au sein du conseil. Parler avec les morts utilisés pour contacter Iskander ou Jorgen Pawl peut apporter quelques éclaircissements sur la raison pour laquelle un faux masque a pu être fourni aux cultistes de la Tour de Xonthal, mais le faux masque pourrait sinon rester un mystère troublant.

Les aventuriers gagnent un niveau à la fin de ce chapitre.



CHAPITRE 16 : MISSION DE THAY

AU TOUT DÉBUT DE SON ÉLÉVATION, SEVERIN s'est assuré l'aide d'un groupe d'exilés Thayan dans son plan pour ramener Tiamat au monde. Il a besoin de l'expertise des Magiciens Rouges dans les rituels qui ouvriront le portail entre la maison de Tiamat sur Avernus et le Puits des Dragons. Sans les Magiciens Rouges, le plan de Severin ne peut réussir.

Les Magiciens Rouges enrôlés par Severin font partie des nombreux Thayens exilés qui ont fui le règne de Szass Tam, le seigneur liche de Thay, et son conseil de zulkirs morts-vivants. La colère du seigneur liche est si grande que tous ces exilés sont condamnés à mort. Le chef des exilés des magiciens rouges alliés à Severin est Rath Modar, un illusionniste humain.

Bien qu'il n'ait aucun lien particulier avec les dragons, Rath Modar pense que lorsque Tiamat reviendra, elle sera prête à faire des faveurs à ceux qui l'ont soutenue. En comparaison avec les faibles membres du Culte du Dragon, qui offrent à Tiamat leur dévotion mais pas grand chose d'autre, les Magiciens Rouges qui lui ont ouvert le portail peuvent exercer un grand pouvoir magique en son nom. Tout ce que Modar prévoit de demander en retour, c'est l'aide de la reine dragon pour renverser le détesté Szass Tam et redonner à Thay sa gloire passée. Rath Modar et sa secte dissidente appellent leur mouvement la Résurrection de Thayan.

L'ENNEMI DE MON ENNEMI

Au début de ce chapitre, les aventuriers sont convoqués à une réunion secrète par une personne de confiance du Conseil de Waterdeep. Lors de la réunion, ils apprennent que le conseil a été approché par un magicien rouge de Thay nommé Nyh Ilmichh. Ilmichh a invité le conseil à envoyer un émissaire à Thay, pour discuter de la manière dont Thay et la Sword Coast pourraient s'entraider pendant la crise actuelle. Les aventuriers ont été spécifiquement priés de représenter la Sword Coast à cette réunion, après quoi les aventuriers seront renvoyés sains et saufs à Waterdeep.

La visite à l'ambassade ne durera que quelques jours, mais le lieu de la rencontre n'est pas négociable. Les fonctions du tharchion (gouverneur thayan) que les aventuriers rencontreront ne lui permettent pas de quitter son poste. Le contact du conseil des aventuriers leur apprend qu'Ilmichh a été soigneusement interrogée et soumise à une zone de vérité, et que tout ce qu'elle a dit a été confirmé.

Les aventuriers doivent comprendre que sans les Magiciens Rouges, les plans de Severin sont gravement compromis. De plus, il est de notoriété publique que Szass Tam souhaite la mort de tous les Magiciens Rouges exilés de la pire façon possible. Malgré les réserves de certains membres du conseil, la plupart pensent que dans la mesure où les factions et le Szass Tam ont un objectif commun, l'invitation vaut la peine d'être acceptée.

La décision finale appartient aux aventuriers, bien sûr. Personne ne les obligera à aller à Thay. Mais selon le conseil, la possibilité de retarder ou même d'annuler le plan de Severin d'un seul coup est trop importante pour la laisser passer.

UNE TERRE SOMBRE ET INTERDITE

Thay est un plateau isolé et aride, balayé par les vents, situé à quelque 2 500 miles à l'est de Waterdeep, dont le ciel sombre est constamment obscurci par les cendres volcaniques. Cette terre est définie par la prédominance des morts-vivants à l'intérieur de ses frontières. Le chef suprême de Thay est la liche Szass Tam, dont le conseil de conseillers - les zulkirs - sont eux-mêmes de puissantes liches. Toutes les personnes importantes de Thay est un lanceur de sorts, et les nécromanciens y sont nombreux. Les serviteurs morts-vivants sont partout, et la plupart des commandants des armées de Thay sont des soldats morts-vivants libres de penser (utilisez les statistiques des Nécrophages).

Les voyageurs qui se rendent dans ce pays doivent se méfier de sa sombre politique - une paranoïa effrénée, avec une mentalité de police d'État et des nécromanciens au sommet de l'ordre social - ainsi que des menaces des morts-vivants et des magiciens rouges qui l'habitent. Thay est un lieu rempli de dangers extraordinaires.

PRÉPARATIFS ET DÉPART

Les Ménéstrelss surveillent de près l'évolution de la situation à Thay, et ils sont la meilleure ressource des aventuriers pour obtenir des informations actuelles sur cette terre. Si les aventuriers ne demandent pas conseil aux Ménéstrels, Leosin Erlanthar les approche.

En plus de fournir aux aventuriers les informations ci-dessus sur Thay, Erlanthar s'arrange pour qu'ils reçoivent des mandats scellés indiquant qu'ils agissent au nom des Seigneurs de Waterdeep et de l'Alliance des Seigneurs. Le groupe est sous la protection de ces deux groupes, bien que ces mandats ne soient pas une garantie de sécurité à Thay. Erlanthar conseille aux aventuriers de s'adresser à toute personne d'importance avec respect et par son titre, jamais seulement par son nom. De même, les personnages qui connaissent la magie nécromantique doivent se sentir libres de la montrer.

Lorsque les aventuriers sont prêts à partir, Nyh Ilmichh se téléporte avec eux au donjon de Nethwatch dans le Tharch de Lapendar, juste à l'intérieur de la frontière Thayan.

RECEPTION AND AUDIENCE

Le donjon de Nethwatch est sous le commandement de Tharchion Eseldra Yeth. Elle est tharchion de Lapendar depuis près d'un siècle - assez longtemps pour avoir des souvenirs de première main de la rébellion passée.

A la forteresse, les aventuriers sont assignés à des chambres individuelles luxueuses, mais les portes n'ont pas de serrures. Nyh Ilmichh dit à quiconque le demande qu'ils sont en parfaite sécurité dans le donjon du tharchion. Les aventuriers ne voient aucune autre créature vivante jusqu'à leur audience avec Eseldra Yeth. Tous les serviteurs et le personnel sont morts-vivants, mais la nourriture et le confort de la forteresse sont d'excellente qualité et entièrement sûrs.

Tharchion Eseldra Yeth est une femme **vampire** humaine lanceuse de sorts. Dans la salle d'audience où se déroule la réunion, elle est accompagnée de 10 magiciens rouges (utilisez

les statistiques des **mages** si nécessaire) et de 5 **Nécrophages**. Eseldra Yeth examine brièvement les mandats des aventuriers, puis délivre un message préparé.

"NOUS NOUS TROUVONS LIÉS PAR UNE CAUSE COMMUNE CONTRE DES ENNEMIS COMMUNS. CEUX QUI ONT CHERCHÉ À NOUS DÉTRUIRE DANS LE PASSÉ CHERCHENT MAINTENANT À VOUS DÉTRUIRE. NOTRE SOIF DE VENGEANCE EST FORTE, COMME L'EST VOTRE SOIF DE CONTINUER À VIVRE.

"NOTRE ENNEMI EST DEVENU VOTRE ENNEMI. NOUS CONNAISSEZ LEURS FAIBLESSES ET LES MOYENS DE LES DÉTRUIRE À JAMAIS, SANS DÉTRUIRE LEUR UTILITÉ. VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE DÉCOUVRIR LEURS CACHETTES DANS VOTRE LUTTE CONTRE LEURS ALLIÉS DU CULTE. ENSEMBLE, NOUS POUVONS LES ÉLIMINER EN TANT QUE MENACE POUR NOUS DEUX.

"NOTRE AGENT, NYH ILMICHH, RETOURNERA AVEC VOUS DANS VOTRE VILLE DE WATERDEEP, OÙ ELLE SERVRA DE LIAISON AVEC VOTRE CONSEIL. CE QUE VOUS APPRENDREZ DE L'ENNEMI, ELLE NOUS LE TRANSMETTRA PAR NOS PROPRES MOYENS. VOUS N'AVEZ QU'À TROUVER L'ENNEMI. NOUS NOUS OCCUPERONS D'EUX, COMME C'EST NOTRE HABITUDE.

"JE SUIS AUTORISÉ PAR NOTRE MAÎTRE ÉTERNEL, SZASS TAM, À DIRE CES CHOSES, CAR J'AGIS EN SON NOM."

Le tharchion attend la réponse des aventuriers et les engage dans une discussion sur ce que l'on sait du complot visant à libérer Tiamat et des magiciens rouges qui y participent. Ses questions sont directes et intelligentes, et n'offrent que peu d'opportunités pour des réponses sournoises ou intelligentes. Si un aventurier n'est pas tout à fait honnête, Eseldra Yeth cherche à en savoir plus. Elle adresse ses questions à des aventuriers spécifiques, jamais au groupe en général. Si elle détecte un mensonge (voir ci-dessous), elle ne s'adresse plus jamais à cet aventurier.

Vers la fin de l'audience, chaque aventurier doit effectuer un test de Charisme (Persuasion) DD 20. (Pour maintenir une aura de menace, demandez le test sans révéler le DD). à ce test :

- Les lanceurs de sorts d'arcanes bénéficient d'un bonus de +6.
- Les personnages qui vénèrent ouvertement une divinité associée à la mort bénéficient d'un bonus de +4.
- Les clercs et paladins des divinités alignées bien prennent une pénalité de -6.
- Les autres aventuriers portant des signes visibles d'adoration d'une divinité alignée bien subissent une pénalité de -4.
- Un aventurier subit un malus de -4 chaque fois qu'il s'adresse à Eseldra Yeth sans utiliser son titre de tharchion.
- Tout aventurier qui ment à Eseldra Yeth subit une pénalité de -8, sauf s'il réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 18 pour chaque mensonge. (Ne révéléz pas le DD de ce test).

N'hésitez pas à introduire des modificateurs supplémentaires en fonction des arguments spécifiques présentés par les aventuriers et de leur comportement général. Un éloge sincère (ou du moins convaincant) de la nécromancie et de l'ordre social tordu de Thay peut rapporter un bonus de +2 ou +4.

Les louanges non sincères, les flatteries creuses évidentes ou l'hostilité pure et simple devraient entraîner une pénalité.

Notez les personnages qui réussissent le jet de sauvegarde et ceux qui échouent. Le résultat détermine ce qui leur arrive cette nuit-là.

A la fin de l'audience, les personnages sont congédiés. Avant de regagner leurs chambres et de prendre un somptueux repas du soir, Nyh Ilmichh leur annonce qu'ils se retrouveront demain matin.

REVES ET CAUCHEMARS

Cette nuit-là, chacun des aventuriers est visé par une version personnalisée du sort de Songe, lancée et fabriquée par des illusionnistes magiciens rouges. Chaque aventurier est confronté à un magicien rouge dans une vision qui lui dit : "Nous avons d'autres questions à vous poser". Les elfes et autres créatures qui ne dorment pas ne sont pas soumis à cet effet.

Les aventuriers soumises à l'effet de rêve doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 avec désavantage. En cas de sauvegarde réussie, l'aventurier se souvient du rêve vague et troubler le matin, mais ne subit aucun autre effet.

Chaque aventurier qui échoue au jet de sauvegarde vit un cauchemar similaire. Il ou elle est paralysé(e) et lié(e) magiquement dans un chaudron mystique au milieu de chaînes et de tentacules animés. Une douzaine de Magiciens Rouges observent placidement tandis que trois autres Magiciens Rouges soumettent l'aventurier impuissant à d'atroces tortures. L'aventurier est interrogé sur les raisons pour lesquelles le groupe est venu à Thay, sur les complots de Severin, sur Rath Modar, sur son propre passé et sur la vie des autres aventuriers, sur l'attitude du groupe envers Szass Tam, et sur tout ce que vous voulez savoir.

Chaque réponse donnée par l'aventurier doit être accompagnée d'un test de Charisme (Persuasion) DD 15 si l'aventurier répond honnêtement, ou d'un test de Charisme (Tromperie) DD 15 si la réponse est même partiellement fausse. Un aventurier qui a réussi le test de Charisme (Persuasion) effectué pendant l'audience a l'avantage sur chacun de ces tests. À chaque échec, l'aventurier subit une douleur atroce tandis qu'un magicien rouge lui crie le nombre de ses réponses ratées. Le fait de refuser de répondre est traité de la même manière que l'échec au test.

Un aventurier qui se débat contre les liens ou qui tente de lancer un sort ou d'utiliser une autre capacité non entravée par la contrainte physique est frappé par une douleur si intense qu'il est brièvement frappé d'incapacité. Le prochain test de Charisme de ce personnage effectué dans le rêve subit une pénalité de -2.

Le cauchemar se termine lorsqu'un aventurier répond à cinq questions avec succès ou huit questions au total. Si l'aventurier a répondu avec succès à la dernière question, il dort d'un sommeil agité pendant le reste de la nuit. S'il n'a pas répondu à la dernière question, il se réveille en criant et en sueur. Du sang tache les draps, bien que l'aventurier n'ait aucune blessure visible. L'aventurier subit également 10 (3d6) dégâts psychiques et ne bénéficie pas d'un long repos grâce à cette nuit de sommeil.

Au matin, tout aventurier ayant subi cet interrogatoire a une pâleur mortelle et des yeux sombres et creux. L'apparence de l'aventurier revient à la normale lorsqu'il termine un long repos.

RESULTAT

Au matin, après un autre délicieux repas, les aventuriers sont reconduits dans la salle d'audience. Eseldra Yeth n'est pas là. A la place, ils sont accueillis par Nyh Ilmichh et l'un des magiciens rouges présents à l'audience de la veille. Seul Nyh Ilmichh parle.

Ce qu'elle dit est déterminé par le nombre de aventuriers qui ont répondu avec succès à cinq questions pendant le rêve. Si ce nombre représente plus de la moitié du groupe non-elfe (les elfes ne comptent pas dans le total du groupe, car ils ne peuvent pas être affectés par le sort de rêve des magiciens rouges), Nyh Ilmichh informe les aventuriers que les magiciens rouges ont accepté d'aider les factions de la Sword Coast et qu'elle les accompagnera en tant qu'ambassadrice de Thay auprès du conseil. Lorsque les aventuriers ont rassemblé leurs affaires, le magicien rouge se téléporte avec eux à Waterdeep.

Si le compte est égal ou inférieur à la moitié du nombre de personnages non-elfes du groupe, Nyh Ilmichh déclare que Tharchion Yeth les remercie pour leurs informations, mais que l'attention de Thay est accaparée par des affaires internes et que les magiciens rouges ne peuvent pas les aider. Avant que les aventuriers ne puissent réagir, l'autre magicien rouge fait un signe de la main et un cercle magique auparavant invisible sur le sol autour des aventuriers s'anime. Un instant plus tard, les aventuriers se trouvent dans une ferme abandonnée et en ruine, à un kilomètre au nord de Waterdeep. Le contour à peine visible d'un cercle de téléportation Thayan s'estompe autour d'eux et de leurs affaires soigneusement emballées.

CONCLUSION

Si la mission à Thay a été un succès, elle profite aux factions pendant le chapitre 17. De plus, caché dans un sac à dos ou une poche, chaque aventurier trouve un os de doigt humain attaché à une boucle de boyau séché. Chaque os agit comme un parchemin de protection (mort-vivant) qui est activé et dépensé en le cassant en deux.

Si vous le souhaitez, les aventuriers gagnent un niveau à la fin de ce chapitre.





CHAPITRE 17 : LE RETOUR DE TIAMAT

LA TRANNIE DES DRAGONS ATTEINT SA CONCLUSION au Puits des Dragons, où dragons, géants, lanceurs de sorts et armées s'affrontent de façon spectaculaire autour du Temple ressuscité de Tiamat. Pendant ce temps, les aventuriers ont pour mission cruciale de s'infiltrer dans le temple et d'opposer une

résistance finale aux serviteurs de la reine dragon et à leur sombre déesse.

La finale de The Rise of Tiamat ne doit être jouée qu'une fois que tous les autres épisodes de l'aventure sont terminés et que les aventuriers ont atteint le 14^e ou le 15^e niveau. Dans les épisodes précédent celui-ci, les Ménestrels et les Zhentarim ont tous deux des espions parmi le Culte du Dragon. Ainsi, les deux organisations peuvent signaler que les préparatifs du culte sont presque terminés. Ces mêmes informations pourraient également provenir de prisonniers interrogés directement par les aventuriers lors de l'un des incidents du chapitre 13.

Quo qu'il en soit, à partir du moment où cet épisode entre en action, les événements s'intensifient rapidement. À partir de ce moment, il n'y a plus de retour en arrière possible, et les aventuriers qui hésitent risquent de tout perdre.

LA BATAILLE FINALE

La bataille entre les factions de la Sword Coast et le Cult of the Dragon se déroule comme un énorme affrontement entre

armées et forces monstrueuses. La manière dont cette bataille se déroule dépend de l'issue de l'épisode "Le Conseil de Waterdeep" et de la manière dont les héros ont réussi à rassembler les différentes factions. Voir "ENNEMIS ET ALLIÉS", plus loin dans cette section, pour plus d'informations.

Avant ou pendant la bataille finale, les aventuriers ont la possibilité de reconnaître le Puits des Dragons et d'entreprendre une infiltration furtive du donjon du culte et du Temple de Tiamat.

LE DRAAKHORN

Depuis qu'il a commencé à retentir, le son lugubre du Draakhorn est un rappel constant de la menace qui pèse sur la Sword Coast. Lorsque le plan de Severin entre dans sa phase finale, l'appel du Draakhorn passe d'un son à peine perceptible à un son clair et distant qui donne un sentiment de malheur imminent à tous ceux qui l'entendent. Voir la zone 8 dans "Le Puits des Dragons" pour plus d'informations sur le Draakhorn.

LE TRIOMPHE DE SEVERIN

Le plan de Severin pour ramener Tiamat dans le monde a été mis en place en cinq étapes distinctes :

- Rassemblez un trésor digne de Tiamat.

- Rassemblez une armée de dragons et d'autres créatures maléfiques pour défendre le Puits des Dragons contre les interférences.
- Capturez des centaines de prisonniers dont les âmes alimenteront la magie qui attire Tiamat à Faerûn.
- Effectuez le rituel qui élève le temple de Tiamat dans la caldeira du Puits des Dragons.
- Sacrifier les prisonniers tout en effectuant le rituel qui guide Tiamat des neuf enfers vers le monde. Les trois premières étapes du plan de Severin sont terminées.

L'étape 4 sera terminée au moment où les aventuriers arriveront au Puits des Dragons. L'étape 5 commence peu après l'arrivée des héros et de leurs alliés de faction, et devient le point central de cette bataille finale contre le culte.

STOPPER SEVERIN

L'objectif des héros est de déjouer les plans de Severin et d'empêcher Tiamat de passer des neuf enfers à Faerûn. Les accomplissements des aventuriers jusqu'à présent ont frustré Severin et ralenti ses plans. Mais la seule chose qui puisse vraiment l'arrêter maintenant est de mettre fin au rituel pratiqué par les alliés magiciens rouges du culte à l'intérieur du temple de Tiamat.

L'APPROCHE DU PUITS

Alors que les personnages et les forces commandées par les factions du Conseil de Waterdeep approchent du Puits des Dragons, ils ne doivent avoir aucun doute sur le fait qu'ils avancent profondément en territoire ennemi. Le paysage sur une centaine de miles dans toutes les directions est un sinistre présage de ce que le règne de Tiamat signifierait pour le monde.

IL RESTE PEU DE CHOSES DANS LE TERRITOIRE ENTOURANT LE PUITS DES DRAGONS, ET LE BOURDONNEMENT CONSTANT DES DRAAKHORN A FORCÉ LES ANIMAUX LOCAUX À FUIR OU LES A RENDUS FOUS. UNE POIGNÉE DE VILLAGES DANS LA RÉGION SONT DES VILLES FANTÔMES TACHÉES DE SANG, ET CHAQUE FERME EST UNE RUINE CALCINÉE. LES QUELQUES SURVIVANTS QUE VOUS RENCONTREZ SE DIRIGENT DANS LA DIRECTION OPPOSÉE, TOUS OBSERVANT LE CIEL À LA RECHERCHE DE LA FORME RÉVÉLATRICE D'UN DRAGON SUR L'AILE.

Des dragons chromatiques patrouillent la région de jour comme de nuit. Vous pouvez demander des tests d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Survie) DC 12 pour déterminer si les aventuriers trouvent un abri ou se camouflent à temps pour éviter un dragon qui passe. Sinon, demandez simplement quelles précautions les aventuriers prennent pour ne pas être repérés et jugez par vous-même si cela les met en sécurité. S'en tenir aux zones boisées, suivre les ravins, passer le moins de temps possible en terrain découvert, et même s'habiller en cultistes sont autant de stratagèmes utiles.

Voler vers le Puits des Dragons est problématique. Qu'ils soient sur des dragons métalliques ou qu'ils volent par leurs propres moyens, les aventuriers seront attaqués par des dragons chromatiques bien avant d'atteindre leur destination.

LE PUITS DES DRAGONS

Le Puits des Dragons est la caldeira d'un volcan éteint, à l'extrême nord des Montagnes du Crépuscule. Pour des raisons qu'aucun mortel ne comprend, de nombreux dragons en fin de vie viennent mourir au Puits des Dragons, et ce depuis des millénaires.

LA CALDEIRA D'UN VOLCAN MORT DEPUIS LONGTEMPS S'ÉLÈVE D'UN PLAN CENDRÉ DEVANT NOUS. LE LONG DES PAROIS ABRUPTES DU VOLCAN, DES MILLIERS DE CRÉATURES S'AFFAIRENT OU S'ALIGNENT POUR FORMER DES RANGS D'INFANTERIE. DANS LES AIRS, DES DIZAINES DE DRAGONS CHROMATIQUES TOURNENT ET HURLENT COMME UNE VOLÉE D'IMMENSES CORBEAUX, ATTENDANT LE CARNAGE DE LA BATAILLE À VENIR.

Le Culte du Dragon a découvert le Puits des Dragons il y a longtemps. Les tubes de lave serpentant sous le volcan désormais endormi formaient des couloirs naturels reliant des cavernes que le culte a agrandies pour son propre usage. Dans la caldeira centrale, ils ont aménagé un espace rituel pour créer des dracoliches à partir de dragons attirés sur le site en sachant qu'ils allaient bientôt mourir. Sous la direction de Severin, la caldeira et les catacombes qui la composent ont été réaffectées au site où le vaste temple de Tiamat sera érigé et où le nouveau règne de la reine dragon commencera. Le sol de la caldeira est recouvert d'ossements de dragons, entassés en d'immenses tas enchevêtrés.

La caldeira du Puits des Dragons a une forme grossièrement ovale, avec des parois hautes et abruptes. Les dragons qui volent au-dessus ne sont pas en train de chercher des infiltrés, heureusement, mais se disputent et se positionnent les uns par rapport aux autres avant la bataille.

Dans le passé, le nombre de cultistes au Puits des Dragons dépassait rarement la centaine. Maintenant, avec la victoire finale à portée de main, leur nombre a augmenté. Seuls les cultistes vivent et travaillent dans les souterrains de la caldeira. Les milliers de mercenaires, de géants, de démons et de monstres qui servent le culte campent principalement le long des pentes nord et est.

LE TEMPLE DE TIAMAT

La carte de la caldeira montre les contours de l'endroit où le temple de Tiamat apparaîtra lorsqu'il sera soulevé par la magie des magiciens rouges. Ce travail sera terminé au moment où les aventuriers et leurs alliés arriveront pour combattre le culte.

UNE STRUCTURE ABRUTISSANTE A SURGI DE SOUS LES OSSEMENTS ENCHEVÊTRÉS POUR S'ÉLEVER AU-DESSUS DU VOLCAN RAVAGÉ. COMPOSÉ EN PARTIE DE CENDRES VOLCANIQUES FUSIONNÉES AVEC DES OS DE DRAGON ET EN PARTIE DE PIERRES IMPRÉGNÉES DE LA MAGIE NOIRE DES NEUF ENFERS, LE TEMPLE DE TIAMAT EST FAIT D'ANGLES CHAOTIQUES ET DE CONTREFORTS SAILLANTS. DANS CE DÉLADE DE CORNICHES ET D'ANGULATIONS, ON DISTINGUE CINQ TOURS ASYMÉTRIQUES SURMONTÉES DE CLOCHERS TORDUS.



TUNNELS DE LAVE ET GROTTES

Les tunnels de lave forment des voies naturelles sous la caldeira du volcan éteint. Depuis que le Culte du Dragon a revendiqué le Puits des Dragons, les cultistes ont agrandi les cavernes naturelles reliées par les tunnels de lave et en ont creusé de nouvelles.

La plupart des entrées des tunnels de lave sont marquées par des chemins visibles le long des pentes du volcan. L'entrée 2A est peu utilisée, les aventuriers risquent donc de la négliger sans une recherche minutieuse. L'entrée 3 n'est jamais utilisée ; le culte croit que ce tunnel est toujours bloqué après un effondrement soixante ans auparavant.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Couloirs. Les tunnels de lave ont un diamètre de 15 à 25 pieds. Ils sont assez grands pour que les dracoliches et les dragons puissent s'y déplacer facilement.

La lumière. Les couloirs des tunnels de lave sont faiblement éclairés par des lampes ou des torches accrochées aux murs à intervalles réguliers. Les chambres du Puits des Dragons sont éclairées par des lampes, sauf indication contraire.

Son. Le son du Draakhorn gémit constamment dans le Puits des Dragons, en provenance de la zone 8. Combiné à l'activité du culte dans et au-dessus des cavernes, il crée un bruit de fond constant transmis par la pierre. Les bruits de combat passent inaperçus si un combat se termine en 3 rounds ou moins, ou si le combat se déroule à plus de 200 pieds des créatures qui pourraient l'entendre. Les bruits particulièrement forts, comme un sort d'onde de tonnerre, sont facilement entendus.

DANS LE PUITS DES DRAGONS

Alors que l'heure du rituel approche, le Puits des Dragons grouille de cultistes et de leurs alliés. En utilisant la furtivité ou en se déguisant en cultistes, les aventuriers peuvent facilement surveiller les entrées des tunnels de lave ou voir le temple ressuscité depuis le bord de la caldeira. Cependant, une fois que les aventuriers entrent dans le Puits des Dragons, les déguisements s'avèrent inefficaces. Les cultistes qui travaillent et patrouillent dans les cavernes sont en état d'alerte, et utilisent un système complexe de contrôles et de mots de passe pour se protéger des espions et des agents ennemis.

L'état avancé du rituel signifie que tous les cultistes ont reçu l'ordre de patrouiller ou de se préparer au combat. Si les personnages s'attardent trop longtemps au même endroit ou errent sans but autour du Puits des Dragons, ajoutez des patrouilles de gardes supplémentaires en fonction des rencontres existantes.

1A, 1B, 1C. ENTREES NORD

L'entrée 1A est la plus utilisée de toutes les entrées de tunnel situées sur le côté nord de la caldeira. Tous les trésors apportés au Puits des Dragons passent par cette entrée avant d'atteindre la zone 6 ou la zone 7. Chacune de ces entrées est gardée par 3 ailes-dragon, 3 griffes-dragon et 2 drakes gardiens (voir annexe pour les statistiques de ces créatures).

Les entrées 1B et 1C sont visibles l'une de l'autre, mais 1A est cachée des deux autres par la courbe du flanc de la montagne.

2A, 2B, 2C. EAST ENTRANCES

Parmi les entrées de tunnel du côté est de la caldeira, seule la 2C est très utilisée. Tous les prisonniers détenus dans les souterrains sont amenés par ce tunnel en direction des zones 16, 17 ou 18. L'entrée 2A est rarement utilisée. L'entrée 2B est utilisée par les cultistes qui vivent dans les zones 12 et 13, mais par personne d'autre.

Les entrées 2A et 2B sont gardées par 1 aile de dragon et 3 griffes de dragon chacune. L'entrée 2C est gardée par 1 crocodile, 3 ailes-dragon, 5 griffes-dragon et 3 drakes de garde. Voir l'annexe D pour les statistiques de ces créatures.

3. ENTREE OUBLIEE

Aucun cultiste n'a utilisé cette entrée depuis que le tunnel s'est effondré à l'intersection des trois voies il y a soixante ans, rendant le passage inutile. Récemment, une carcasse massive s'est enfoncée par accident dans ces tunnels, rouvrant le passage dans trois directions. Par conséquent, ce tunnel offre une entrée non surveillée dans la caldeira et les souterrains.

Un aventurier qui explore la montagne avant de foncer remarque cette entrée en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perception) DC 12. Toute exploration de l'entrée révèle qu'elle est utilisée par des chauves-souris mais ne montre aucun signe d'activité sectaire.

Un mince mur de gravats encore debout à l'est de l'intersection à trois voies fait croire aux cultistes que le passage reste complètement bloqué. Cependant, le mur peut être enlevé avec précaution pour empêcher tout mouvement dans cette direction. Les aventuriers à l'intersection à trois voies peuvent sentir l'air se déplacer le long de la partie nord du tunnel, suggérant un espace ouvert au-delà.

4. NAERGOTH BLADELORD

Avant que Severin ne prenne le contrôle du Culte du Dragon, le Puits des Dragons était utilisé pour transformer les dragons mourants en dracoliches. **Naergoth Bladelord** (voir annexe D pour les statistiques) est un Nécrophage qui a commandé ce site pendant des siècles au nom du Culte du Dragon. Après avoir consacré de nombreuses vies au service désintéressé du culte, il a été écarté au profit de l'ordre nouveau. Bien que sa loyauté reste inébranlable, Naergoth craint que Severin ne réussisse dans ses plans et que Tiamat ne détruisse le culte qui l'a libérée.

En tant que Nécrophage, Naergoth n'a guère besoin de quartiers, mais la présence d'objets qui lui ont appartenu de son vivant fait de cet endroit un lieu agréable pour lui. La chambre ressemble à la maison d'un noble chevalier qui a été abandonnée il y a des siècles, son contenu étant maintenant couvert de poussière et accroché aux toiles d'araignées et au désespoir.

Les intrus qui rôdent dans les souterrains peuvent tomber sur Naergoth n'importe où. Utilisez-le pour une rencontre de jeu de rôle ou ajoutez-le à une bataille qui se déroule bien pour le groupe au moment de votre choix.

5 . SALLE NON UTILISEE

Quelle que soit l'utilité de cette chambre vide pendant les années des dracoliches, elle est oubliée depuis longtemps.



NAERGOTH
BLADELORD

6. CHAMBRE PRINCIPALE DU TRESOR

L'entrée très fréquentée de cette chambre est gardée par 1 **croc-dragon** (voir annexe D pour les statistiques) qui commande 2 **golems de chair**.

Le trésor que le culte a volé à travers la Sword Coast pour créer une réserve pour la Reine Dragon est stocké dans cette chambre, créant une vue au-delà des rêves du personnage le plus avide.

Vous voyez de l'or, des montagnes d'or. Et des bijoux... et des perles... de l'argenterie et des miroirs dorés... des épées ornées de bijoux et des armures de rois... des coffrets, des boîtes et des barils remplis à ras bord du trésor de la Sword Coast, entassés dans une grotte de la taille d'une cathédrale et empilés à la hauteur d'un géant ! Des sentiers serpentent à travers une masse scintillante dont la lumière réfléchie éblouit vos yeux, comme un million d'étoiles scintillantes assez proches pour être touchées.

Quatre **drakes gardiens** (voir l'annexe D pour les statistiques) rôdent dans les chemins étroits entre les trésors entassés. Ils sont habitués à ce que les grottes soient inoccupées (les cultistes de base ne sont pas autorisés ici),

et attaquent les intrus ou se déplacent pour rejoindre les combats à l'entrée immédiatement.

TRESOR

Cette grotte recèle des trésors innombrables. Si les aventuriers recherchent un objet particulier et ont des heures à passer à le chercher, ils pourront probablement le trouver ici. Le sort de détection de la magie est bloqué par le métal des pièces, donc seuls les objets de la surface peuvent être facilement trouvés. Placez les objets magiques communs ou peu communs que vous souhaitez à la surface, mais trouver un objet rare devrait nécessiter une recherche longue et bruyante.

7. CHAMBRE SECONDAIRE DU TRESOR

Les objets d'art, les livres précieux, le linge fin, la cristallerie et les objets magiques particulièrement fragiles sont stockés ici de manière moins désordonnée que dans la zone 6, empilés soigneusement sur des étagères et des tables.

8. LE DRAAKHORN

Au fur et à mesure que les aventuriers avancent dans le tunnel de lave vers cette chambre, les sons des Draakhorn deviennent nettement plus forts. A moins de 15 mètres de l'entrée de la zone 8, l'air commence à scintiller à cause du son. Tout aventurier se trouvant à 20 pieds de la porte doit réussir un test de Force DC 12 pour continuer à avancer contre la pression du son. Un échec indique que l'aventurier ne peut pas avancer plus loin vers la zone 8.

Pour tout aventurier entrant dans la zone 8, le son s'estompe jusqu'au silence. Toute créature qui entre dans la chambre est temporairement assourdie et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DC 12. Un succès indique que la surdité prend fin 2 minutes après que le Draakhorn ait cessé de sonner. En cas d'échec, l'aventurier reste assourdi pendant 1 heure après que le Draakhorn a cessé de sonner.

Après le vacarme du tunnel, cette chambre semble naturellement silencieuse, jusqu'à ce que vous réalisez que vous êtes complètement assourdi par la présence du redoutable Draakhorn. Sculpté dans la corne massive d'un ancien dragon rouge, il est suspendu par des chaînes au plafond de cette chambre, brûlé au feu pour obtenir une teinte d'ébène sombre et lié par d'épaisses bandes de bronze. Les runes draconiques gravées à sa surface brillent d'un feu eldritch violet.

Un **élémentaire de l'air** fait sonner le cor avec son souffle sans fin, gardé par un **golem de pierre**. Si les aventuriers interfèrent avec le cor ou l'élémentaire de l'air, le golem et l'élémentaire attaquent.

Le Draakhorn est accroché dans la moitié nord de la pièce et est pointé vers le coin sud-ouest. Lorsque la corne retentit, une créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DC 15 la première fois que, lors d'un tour, la créature entre dans un cône de 150 pieds devant la corne ou commence son tour à cet endroit. Si le jet de sauvegarde échoue, la créature subit 27 (6d8) dégâts de tonnerre et est mise à terre. En cas de sauvegarde réussie, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas mise à terre. La corne ne peut pas être tournée ou dirigée vers une cible spécifique.

Si le son de la corne cesse pendant plus d'une minute, 1 **âme-dragon**, 1 **croc-dragon**, et 4 **ailes-dragon** arrivent pour enquêter. (Voir l'annexe D pour les statistiques de ces cultistes).

DRAAKHORN

Le Draakhorn était autrefois la corne de l'ancienne consœur dragon rouge de Tiamat, Ephelomon, qu'elle avait donnée aux dragons pour les aider dans leur guerre contre les géants. Le Draakhorn est un appareil de signalisation, et il est si grand qu'il faut deux créatures moyennes (ou une créature grande ou plus grande) pour le tenir pendant qu'une troisième créature le fait sonner, faisant résonner la terre à son appel.

Le bourdonnement grave et plaintif du Draakhorn déconcerte les animaux normaux dans un rayon de quelques kilomètres, et il alerte tous les dragons dans un rayon de deux mille kilomètres pour qu'ils se lèvent et se méfient, car un grand danger les guette. Les souffles codés étaient autrefois utilisés pour signaler des messages spécifiques.

Ceux qui connaissent l'histoire du Draakhorn savent qu'il a d'abord été construit pour signaler le danger aux dragons chromatiques - un but que le Culte du Dragon a corrompu pour appeler les dragons chromatiques au Puits des Dragons depuis le Nord.

9. SALLE DE PLANIFICATION

Dans cette pièce actuellement vide, Severin se réunit avec son cercle restreint et d'autres chefs de culte pour élaborer des plans et donner des ordres. Une longue table est entourée de plusieurs bancs et chaises, avec quelques petites tables à écrire le long des murs pour les scribes qui prennent des notes.

10. QUARTIERS DES CHEFS

Ce dortoir bien aménagé abrite les plus importants porteurs de pourpre séjournant au Puits des dragons. Des rangées de lits bordent les murs nord et est, et des armoires de type casier contenant des équipements ordinaires bordent le mur ouest. Lorsque l'activité au Puits des Dragons atteint son apogée, cette chambre est vide.

11. QUARTIERS DE SEVERIN

Cette chambre est la pièce personnelle de Severin et contient un lit, une malle contenant des objets personnels ordinaires, une armoire pour les robes et les insignes, un grand bureau et un présentoir en bois et en fer pour les masques de dragon. La construction du support permet d'exposer les masques séparément ou de les combiner en un seul masque de la reine dragon. Le masque combiné se trouve actuellement chez Severin.

12 , 13. LES CHAMBRES DES CULTISTES DE HAUT RANG

Les cultistes du rang de l'âme-dragon et du croc-dragon stationnés à l'intérieur des souterrains utilisent ces quartiers. Les chambres sont disposées comme des casernes, avec des lits pour dormir et des coffres pour ranger les effets personnels. Avec autant d'étrangers présents dans et autour du Puits des Dragons, les cultistes qui utilisent ces chambres ont prévu 4 **drakes gardiens** (voir l'appendice D pour les statistiques) pour surveiller la zone.

14. EFFETS PERSONNELS DES PRISONNIERS

Les objets personnels des prisonniers sont jetés dans cette pièce. On ne trouve rien de valeur parmi ces objets, mais les dagues, fléchettes et épées courtes peuvent être utilisées pour équiper les prisonniers encore capables de se battre.

15. CHAMBRE DES CULTISTES DE BAS NIVEAU

Les cultistes qui montent la garde auprès des prisonniers des zones 16 et 18 dorment ici. La chambre ne contient que des matelas de paille étalés sur le sol, quelques tables faites de planches posées sur des tonneaux et des bancs grossièrement fabriqués. Lorsque les personnages entrent, la pièce contient 3 **ailes-dragon** et 9 **griffes-dragon** qui mangent un repas rapide avant la bataille. Voir l'annexe D pour les statistiques de ces cultistes.

16, 17, 18. PRISONER PENS

Les prisonniers capturés par le culte ont été retenus dans ces chambres sombres et répugnantes en attendant le jour du rituel et leur éventuel sacrifice. Deux groupes de gardes patrouillent dans ces zones pendant que les prisonniers sont là, chacun étant composé d'une **aile-dragon**, de deux **griffes-dragon** et d'un **drake gardien**. Voir l'annexe D pour les statistiques de ces créatures.

Si les aventuriers passent par là pendant que les sacrifices ont lieu, la zone 16 est vide à l'exception d'une douzaine de cadavres de prisonniers morts de faim. Cependant, un jeune homme de 15 ans à moitié affamé, nommé Stirleng, se cache parmi les cadavres. Stirleng peut dire aux aventuriers que des cultistes ont conduit des prisonniers vers la caldeira il y a quelques heures, mais il ne sait pas grand chose d'autre.

La zone 16 étant vide, une escorte de prisonniers composée de 5 griffes-dragon a commencé à déplacer les prisonniers de la zone 17 vers le temple. De plus, un **croc-dragon**, 5 **griffes-dragon** et 2 **drakes gardiens** travaillant à proximité arrivent dans les 2 rounds si une perturbation se produit. (Voir l'annexe D pour les statistiques de ces créatures.) Les prisonniers ne sont pas enchaînés ensemble, mais la plupart d'entre eux sont affaiblis par la famine. Dix **roturiers** humains peuvent se battre aux côtés des aventuriers s'ils acquièrent des armes. Les aventuriers sont libres d'utiliser ces alliés comme bon leur semble. S'ils sont envoyés au combat, ils périssent rapidement.

19. ENCLOS A DARKE

Les drakes qui patrouillent dans les tunnels de lave sont mis en cage dans cette chambre. Lorsque les aventuriers enquêtent dans cette pièce, 4 **drakes gardiens** (voir annexe D pour les statistiques) sont présents et se disputent des morceaux de viande qu'il vaut mieux ne pas identifier. Des ossements humanoïdes rongés sont éparpillés dans la pièce, ainsi que des boucles de ceinture, des bottes en lambeaux et des morceaux de vêtements trempés de sang.

20, 21. QUARTIERS DES MAGICIENS ROUGES

Les magiciens rouges, dont la magie permet d'élever le temple de Tiamat dans la caldeira et qui invoqueront la reine dragon dans le monde, sont logés dans ces deux cavernes. Les deux zones sont luxueusement meublées, mais les magiciens rouges gardent leurs affaires dans des malles, prêtes à être téléportées à tout moment. La plus grande zone 20 est la résidence de Rath Modar. Tous les magiciens rouges se trouvent actuellement dans le temple de Tiamat.



22. GOUFFRE

Cette partie de la caldeira s'est effondrée dans une cavité souterraine il y a des siècles pour former un grand gouffre. Le seul membre actuel du Culte du Dragon qui sait qu'une branche d'un tunnel de lave sort dans ce gouffre est le wight Naergoth Bladelord (zone 4), et il pense que le tunnel est toujours bloqué.

Le gouffre a une profondeur de 30 pieds. Les côtés sont raides mais composés de roches volcaniques rugueuses faciles à escalader. Des ossements de dragons recouvrent le fond du gouffre sur une profondeur de 5 pieds, rendant le sol du gouffre difficile. Les cultistes ne viennent jamais dans le gouffre ; les seules créatures susceptibles de repérer les infiltrés dans cette zone sont les dragons volants.

23. SORTIES NORD

Les os de dragon qui recouvrent la caldeira ont été repoussés loin de ces sorties pour créer une place ouverte et sombre reliant les deux sorties du tunnel à l'entrée du temple. Cet espace, qui s'étend sur 250 pieds d'est en ouest et sur 100 pieds au nord de la porte du temple, est la scène d'un horrible massacre pendant le rituel du sacrifice. Les prisonniers sont conduits du temple à la place, où cinq dragons en attente (un de chaque couleur et de n'importe quelle catégorie d'âge) les déchirent à coups de dents et de griffes.

Bien que ces sorties ne soient normalement pas gardées, pendant le sacrifice des prisonniers, chaque tunnel est bloqué par 2 diables barbelés et 4 drakes gardiens (voir l'annexe D pour les statistiques). L'attention des diables est cependant concentrée sur la place, et non sur les tunnels ou sur ce que font les drakes gardiens. Les drakes gardiens peuvent remarquer les aventuriers en approche avant les démons, mais ils n'attaquent que si les démons en donnent l'ordre. Par conséquent, le groupe pourrait prendre le dessus sur ces gardes.

Pour les aventuriers qui vont au-delà de la place dégagée, ou qui s'approchent de cette zone depuis le gouffre, les tas d'os sont un terrain difficile.

24. SORTIE DU TEMPLE

Le principal tunnel de lave des repaires du sud sort à l'intérieur de la chapelle noire (zone 5) du temple de Tiamat. Les prisonniers destinés au sacrifice sont amenés à la chapelle noire et conduits jusqu'à l'entrée du temple, puis forcés à sortir sur la place pour que les dragons qui les attendent puissent se régaler. Cette sortie n'est pas gardée.

LE TEMPLE DE TIAMAT

Le temple situé dans la caldeira du Puits des Dragons est le même temple qui marque le centre du royaume de Tiamat sur Avernus. Le rituel des magiciens rouges l'a amené ici pour servir de tête de pont et de balise à la reine des dragons, le fusionnant au passage avec le sol de la caldeira. La porte principale de la zone 1 (la chapelle bleue) est la seule entrée apparente, mais un tunnel de lave provenant des souterrains du culte mène à la zone 5 (la chapelle noire).

Lorsque le rituel commence, le temple est le centre de l'activité du culte, avec les alliés magiciens rouges de Severin (utilisez les statistiques de mage) au centre de l'action. Les âmes des sacrifices fournissent la puissance magique nécessaire pour ouvrir un chemin entre les neuf enfers et le plan matériel. Les magiciens rouges guideront alors Tiamat alors qu'elle se fraie un chemin vers le monde des mortels.

DISPOSITION DU TEMPLE

L'intérieur du temple est une seule étendue ouverte. Bien que divisé en zones distinctes, l'espace, qui ressemble à une cathédrale, n'a ni murs intérieurs ni étages supérieurs. Des chapelles sont consacrées aux cinq aspects de Tiamat, toutes entourant une abside centrale. L'abside et les cinq chapelles s'élèvent en flèches séparées, pour aboutir au sanctuaire au sommet de la flèche centrale. Le niveau 2 est une zone située à 50 pieds au-dessus du sol ; le niveau 3 est une zone située à 100 pieds au-dessus du sol, les deux ne pouvant être atteints que par vol.

Une fois que vos yeux se sont adaptés à l'étonnant chaos du temple de Tiamat, vous constatez que son intérieur est un espace unique, semblable à une cathédrale, qui s'élève au-dessus de vos têtes. Cinq voûtes distinctes partent de la galerie centrale. Bien que la couleur dominante de l'endroit soit un gris cendré sans vie, chacune des voûtes latérales brille d'un bleu, vert, rouge, blanc ou noir, aux teintes des dragons maléfiques et de leur reine dévoreuse de monde.

Des magiciens rouges se tiennent dans chacune des cinq voûtes, chantant et canalisant la force magique vers l'abside centrale. Là, un tourbillon kaléidoscopique d'énergie arcanique s'élève au-dessus du sol noir ci, s'étirant jusqu'aux recoins tortueux de la flèche centrale du temple.

Les zones numérotées sur la carte sont identifiées dans le tableau ci-dessous, qui identifie également les PNJ clés pendant le rituel qui amènera Tiamat au Puits des Dragons.

CLÉ DU TEMPLE DE TIAMAT

#	NOM	OCCUPANT ET ACTIVITÉ PENDANT LE RITUEL
1	ENTRÉE/CHAPELLE BLEU	MAGICIEN ROUGE EFFECTUANT UN RITUEL
2	DERNIÈRE ABSIDE	
3	CHAPELLE BLANCHE	MAGICIEN ROUGE EFFECTUANT UN RITUEL
4	CHAPELLE Verte	MAGICIEN ROUGE EFFECTUANT UN RITUEL
5	CHAPELLE NOIRE	MAGICIEN ROUGE EFFECTUANT UN RITUEL; ÉGALEMENT LA SORTIE DES SOUTERRAINS
6	CHAPELLE ROUGE	RATH MODAR EFFECTUANT UN RITUEL
7	GRANDE ABSIDE	PORTAIL À TRAVERS LEQUEL TIAMAT ÉMERGE D'AVERNUS
8	FLÈCHE BLEUE	MAGICIEN ROUGE (VOLANT) ACCOMPLISSANT UN RITUEL
9	FLÈCHE BLANCHE	MAGICIEN ROUGE (VOLANT) ACCOMPLISSANT UN RITUEL
10	FLÈCHE Verte	MAGICIEN ROUGE (VOLANT) ACCOMPLISSANT UN RITUEL
11	FLÈCHE NOIRE	MAGICIEN ROUGE (VOLANT) ACCOMPLISSANT UN RITUEL
12	FLÈCHE ROUGE	MAGICIEN ROUGE (VOLANT) ACCOMPLISSANT UN RITUEL
13	SANCTUAIRE	SEVERIN (EN LÉVITATION) PORTANT LE MASQUE DE LA REINE DRAGON

TOUS LES ORATEURS WYRMS LIBRES AVEC LESQUELS LES PERSONNAGES ONT DÉJÀ INTERAGI PEUVENT ÊTRE PRÉSENTS DANS LEURS CHAPELLES RESPECTIVES DANS LE TEMPLE SI VOUS LE SOUHAITEZ, MAIS LEUR PRÉSENCE N'EST PAS REQUISE. LES CHUCHOTEURS DE DRAGON QUI NE SONT PAS ICI SONT À L'EXTÉRIEUR, À LA TÊTE DE LA DÉFENSE DU PUITS DES DRAGONS.

L'ACCOMPLISSEMENT DU RITUEL

Pour réussir à faire venir Tiamat des neuf enfers dans le monde, les magiciens rouges doivent réussir à concentrer le rituel d'invocation pendant 10 rounds après l'entrée des aventuriers dans le temple de Tiamat. Chaque round, au moins cinq magiciens rouges doivent utiliser une action pour effectuer le rituel afin qu'il soit concentré avec succès pour ce round, aidant à guider Tiamat à travers les plans.

À la fin du tour des magiciens rouges, si moins de cinq magiciens rouges ont utilisé une action pour effectuer le rituel, le portail flottant dans la grande abside (zone 7) vacille et aucune progression du rituel n'est effectuée. Si moins de cinq magiciens rouges effectuent le rituel pendant 2 rounds consécutifs, le portail s'effondre et le compte des rounds focalisés avec succès est remis à 0.

Le Masque de la Reine Dragon est essentiel au rituel, et Severin ne peut pas quitter le sanctuaire. Son sort de lévitation durera toute la durée du rituel et le maintiendra en lévitation dans le sanctuaire même s'il est frappé d'incapacité ou tué. Severin peut attaquer et se défendre pendant qu'il porte le masque de la reine dragon. Il n'est même pas nécessaire qu'il soit vivant pour que le rituel se poursuive, tant que son corps porte le masque et reste dans le sanctuaire.

ENNEMIS ET ALLIES

En consultant la fiche de score remplie lors des quatre sessions du Conseil de Waterdeep (voir annexe B), vous pourrez évaluer la force des forces en présence contre le Culte du Dragon. Les alliances forgées par les personnages au cours de l'aventure sont essentielles pour arrêter le culte.

La table "Atouts de la bataille finale" liste les créatures et les forces combattant dans les deux camps. Le tableau "Atouts des factions" couvre les principales possibilités d'alliances créées au cours de l'aventure, mais vous pouvez modifier la liste selon les besoins, en fonction des événements de votre campagne.

L'AFFECTATION DES ACTIFS

Lorsque vous avez noté quels sont les atouts qui luttent contre le culte, il est temps de décider comment les forces du bien attaquent. Les aventuriers sont des figures clés de la force alliée qui marche sur le Puits des Dragons, et leurs voix ont un poids énorme. En tant que tel, assurez-vous que les joueurs savent qu'ils ont un rôle clé à jouer dans la planification de la bataille.

L'approche la plus simple est une correspondance un à un, avec de bons atouts spécifiques annulant les atouts cultes. Laissez les joueurs libres d'assortir les atouts, mais intervenez pour déterminer si un plan spécifique est valable si vous en ressentez le besoin. Par exemple, les joueurs peuvent décider que les assassins fournis par les Zhentarim doivent neutraliser les prisonniers sacrifiés en infiltrant le complexe du culte et en escortant ces prisonniers vers la liberté. Dans ce cas, vous pourriez rappeler aux joueurs que les tueurs experts du Réseau Noir peuvent être utilisés à meilleur escient contre les chefs de culte du cercle intime de Severin, tandis que les agents ou les

forces de l'Alliance des Seigneurs de Ménestrels apportent leur aide dans les tunnels sous la caldeira.

Certains appariements sont évidents. Les dragons métalliques sont des ennemis instinctifs des dragons chromatiques, et on peut s'attendre à ce que ces deux forces s'occupent mutuellement pendant la bataille. Plus important encore, les dragons métalliques empêcheront les dragons chromatiques d'interférer avec les plans des aventuriers.

ACTIFS DE LA BATAILLE FINALE

ACTIFS DU CULTES	ACTIFS DES FACTIONS
SEVERIN	ORDRE DU GANTELET
RATH MODAR	ENCLAVE D'ÉMERAUDE
LES CHEFS DU CULTE*	ASSASSINS DE ZHENTARIM
TROUPES CULTISTES	AGENTS MÉNESTREL
DRAGONS CHROMATIQUES	DRAGONS MÉTALLIQUES
DIABLES	DIABLES
GÉANTS	GÉANTS
MERCENAIRES MALÉFIQUES	ARMÉE DE L'ALLIANCE DES SEIGNEURS
TEMPLE DE TIAMAT	CHÂTEAU DE SKYREACH**
MAGICIENS ROUGES	CONFRÉRIE DES ARCANES
MASQUE DE LA REINE DRAGON	

* Y compris les chuchoteurs de dragon libres avec lesquels les aventuriers ont interagi.

**S'il a survécu à l'aventure précédente et reste sous le contrôle des aventuriers joueurs ou a été rendu aux géants.

ACTIFS DU CULTES

Severin. Le chef du culte reste dans le sanctuaire du temple (zone 13), portant le masque de la reine dragon pendant que les magiciens rouges tissent leur magie. Il peut se battre de manière défensive ou offensive selon les besoins, et les cultistes de base se battent jusqu'à la mort tant qu'ils savent que Severin est en vie. Voir l'annexe D pour les statistiques de Severin.

Rath Modar. Rath Modar dirige le rituel d'orientation, mais n'importe quel magicien rouge peut assumer ce rôle. Lorsque le temple est attaqué, il cède son rôle dans le rituel et mène l'attaque contre les aventuriers. Voir l'annexe D pour les statistiques de Rath Modar.

Cult Leaders. Wearers of Purple are venerated leaders among the cultists, and most of them are powerful combatants in their own right.

Troupes cultistes. Le Culte du Dragon compte des milliers de combattants au Puits des Dragons, tous armés et dévoués à la gloire de la Reine Dragon.

Dragons chromatiques. Le nombre exact de dragons chromatiques présents au Puits des Dragons dépend de vous, et peut aller de quelques dizaines à une centaine ou plus.

Diables. Les diables qui combattent pour le culte ont été invoqués par les magiciens rouges et servent des maîtres diaboliques désireux de voir Tiamat quitter Avernus.

Géants. Les quelques géants qui se battent pour le culte croient que le retour de Tiamat est inévitable, mais ils sont maussades et peu coopératifs. Ils se battent lorsqu'ils voient une victoire facile, mais se retirent lorsqu'ils sentent la défaite.

Mercenaires maléfiques. Les compagnies de mercenaires constituent l'épine dorsale de l'armée de la secte. Mieux entraînés que les cultistes, ces mercenaires sont capables de se mesurer aux meilleurs guerriers de Faerûn.

Temple de Tiamat. Le temple est nécessaire comme site du rituel. L'endommager peut aider à affaiblir Tiamat si le rituel est réussi.

Magiciens rouges. Les magiciens rouges qui ne pratiquent pas le rituel sont intégrés à des unités de mercenaires et à des troupes de cultistes armés pour fournir une puissance de feu supplémentaire.

Masque de la Reine Dragon. La magie du masque est essentielle à la réussite du rituel. S'il est réclamé ou détruit, le rituel échoue, mais Severin utilise tout le pouvoir du masque pour le garder en sa possession.

Actifs des factions

L'Ordre du Gantelet. Les troupes de l'Ordre du Gantelet comptent parmi les soldats les plus robustes et les plus inébranlables de la Sword Coast. En plus de servir dans leurs propres unités, leurs chefs soutiennent les autres troupes.

Emerald Enclave. Les druides et les rôdeurs de l'Emerald Enclave répondent à l'appel aux armes en faisant venir leurs alliés Sylvaniens et griffons des forêts et des montagnes de la Sword Coast.

Assassins Zhentarim. Ces tueurs silencieux traquent et tuent les chefs et les messagers ennemis. Bien que seule une poignée d'assassins Zhentarim ait rejoint le combat, ils peuvent paralyser une unité ennemie à un moment décisif ou empêcher un ordre crucial d'atteindre sa destination.

Agents Ménestrels. Intercepter les renseignements pendant la bataille est une spécialité des Ménestrels, et les agents Ménestrels peuvent fournir des informations clés sur les plans et les déploiements du Culte. De même, les archers, l'infanterie et les lanceurs de sorts Ménestrels peuvent avoir un impact énorme sur la bataille.

Dragons métalliques. Les dragons métalliques seront en infériorité numérique par rapport à leurs cousins chromatiques. Cependant, ils coopèrent mieux avec leurs alliés que les dragons maléfiques, ce qui leur donne un plus grand impact sur le champ de bataille.

Diables. Certains diables puissants ne veulent pas voir Tiamat se déchaîner sur Faerûn, sachant que leur propre pouvoir sera limité dans un monde où les humanoïdes ne règnent plus. Les agents des neuf enfers sont des combattants féroces, mais leur présence dans la bataille rend de nombreux autres soldats mal à l'aise.

Géants. Si les factions de Waterdeep se sont assurées l'allégeance des géants, ceux-ci se réjouissent de se mesurer aux dragons chromatiques. Des problèmes peuvent toutefois survenir entre les géants et les dragons métalliques, si les deux troupes ne se voient pas confier des missions d'importance égale et ne sont pas séparées.

Armée de l'Alliance des Seigneurs. Les forces massives des différents membres de l'Alliance des Seigneurs se placent juste derrière l'Ordre du Gantelet en termes de puissance de combat, et sont bien plus nombreuses. Elles constituent l'épine dorsale de la force d'attaque.

Château Skyreach. S'il est disponible, le château volant pourrait s'avérer d'une grande utilité dans la bataille. Skyreach sera assailli par les dragons chromatiques dès qu'il apparaîtra au-dessus du Puits des Dragons, détournant ces puissants combattants de la défense de la caldeira.

Confrérie des Arcanes. Les membres de la Confrérie des Arcanes sont à la hauteur des magiciens rouges qui se battent pour le culte. Cependant, les lanceurs de sorts de la Confrérie des Arcanes ne reçoivent d'ordres de personne d'autre que d'autres lanceurs de sorts puissants - ce qui signifie presque certainement un autre membre de la Confrérie des Arcanes.

CONTRECARER LA REINE DRAGON

Le processus visant à ramener Tiamat comporte quatre éléments clés : le trésor amassé par le culte, le masque de la Reine Dragon, le sacrifice des prisonniers et le rituel qui est l'aboutissement de tous les plans fous de Severin. L'effondrement ou la capture du château de Skyreach a déjà fait reculer le culte dans son objectif de collecter un trésor approprié pour la Reine Dragon, ce qui rend les trois autres étapes du processus d'autant plus importantes.

Le masque, les sacrifices et le rituel peuvent tous être ciblés par les aventuriers. En agissant efficacement, ils pourraient mettre fin au rituel et empêcher l'apparition de Tiamat. Même si les héros ne parviennent pas à mettre fin à la menace avant qu'elle ne commence, le fait de perturber une partie du processus du rituel affaiblit la reine dragon.

FACE À TIAMAT

Lorsque les forces du bien auront été déployées et que la bataille aura commencé, les aventuriers s'attaqueront à l'objectif le plus important : le temple de Tiamat. En se frayant un chemin dans les cavernes situées sous la caldeira, ils disposent de plusieurs options pour atteindre le temple.

Que les aventuriers combattent Tiamat directement ou qu'ils empêchent l'accomplissement du rituel d'invocation dépend de leurs actions au cours de la bataille finale. Mais lorsque les aventuriers verront les têtes de Tiamat se frayer un chemin à travers le portail des magiciens rouges, ils comprendront que ce n'est pas un simple monstre qu'ils affrontent. Comme le montrent clairement ses statistiques à l'annexe D, Tiamat est un dieu. Si elle se manifeste à travers le portail à pleine puissance, elle peut démolir plusieurs groupes de niveau 15 avec facilité. Une énorme bataille contre Tiamat pendant que son temple s'effondre en cendres et en os est une façon mémorable de conclure une campagne - mais les aventuriers risquent de n'en garder que des souvenirs.

Au cours de la bataille dans le temple, lisez le texte suivant à haute voix après que 10 rounds du rituel d'invocation aient été focalisés avec succès par cinq magiciens rouges ou plus.

LE MAELSTRÖM QUI REMPLIT L'ABSIDE CENTRALE DU TEMPLE S'OUVRE SOUDAINEMENT DANS UN BRUIT DE TONNERRE. LES TÊTES GARGANTUESQUES DE CINQ DRAGONS COMMENCENT À SE DÉCHIRER ET À SE FRAYER UN CHEMIN HORS DE LA FOSSE DE FEU BORDÉE DE RUNES QUI S'Y FORME. TIAMAT, LA REINE DES DRAGONS, EST SUR LE POINT DE SORTIR DE SON ENFERMEMENT DANS LES NEUF ENFERS ET D'ENTRER DANS LE MONDE.

L'APPARITION DE TIAMAT

Les têtes de Tiamat entrent dans la bataille à partir du deuxième round après la fin du rituel, dans l'ordre suivant : blanche, noire, verte, bleue et rouge. Sa tête rouge annonce l'apparition complète de la reine dragon au sixième round après la fin du rituel. Jusqu'à ce round, Tiamat ne peut utiliser que ses attaques de morsure et ses armes à souffle. Cela donne aux aventuriers une dernière chance d'essayer d'affaiblir la Reine Dragon avant son apparition.

Une fois que Tiamat apparaît au complet, elle passe autant de tours que nécessaire pour dévorer en riant ses infortunés serviteurs, cinq par cinq : Rath Modar, les magiciens rouges

restants, puis Severin (ou son cadavre, à condition qu'il porte le masque de la reine dragon). Au tour suivant, elle tourne sa colère contre les aventuriers.

AFFAIBLIR LA REINE DES DRAGONS

Les actions des héros pendant et avant cette bataille finale peuvent réduire la puissance de Tiamat avant son apparition. Notez si l'un des événements suivants se produit :

- Le nombre de rounds sur lesquels le rituel est focalisé avec succès est remis à 0 lorsque le rituel est interrompu pendant deux rounds successifs.
- Le masque de la reine dragon est détruit, ou est retiré du corps de Severin et emmené dans le sanctuaire du temple (zone 13).
- Les aventuriers détiennent l'un des masques de dragon, ou peuvent autrement empêcher qu'un ou plusieurs masques soient utilisés dans le rituel. {Le masque de dragon noir a peut-être été récupéré dans l'aventure précédente}.
- De graves dommages sont infligés au temple de Tiamat, comme par un sort de tremblement de terre.
- Le sacrifice de prisonniers devant le temple est interrompu. Ceci a pu être accompli précédemment en attaquant les dragons ou en coupant le flux de prisonniers dans la zone.

Lorsque l'un des événements précédents se produit, les pénalités suivantes sont appliquées à Tiamat, dans cet ordre :

- Les dégâts des attaques et des armes à souffle de Tiamat sont réduits de 15, et son maximum de points de vie est réduit de 75.
- Tiamat perd son aptitude de régénération, son maximum de points de vie est réduit de 75, et son immunité aux dégâts contondants, perforants et tranchants des armes non magiques devient de la résistance.
- Tiamat perd son aptitude d'immunité magique limitée, et son maximum de points de vie est réduit de 75.
- Tiamat subit un malus de -5 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et à sa CA, et son maximum de points de vie est réduit de 75.
- Tiamat ne peut effectuer que trois actions légendaires, et son maximum de points de vie est réduit de 75.

Si toutes les pénalités ci-dessus sont appliquées avec succès, Tiamat est effectivement réduite à un ennemi de niveau de défi 21 - mais cela reste un combat mortel pour quatre aventuriers de niveau 15. Sans ces cinq réductions, les aventuriers ont peu de chances de survivre à un combat contre la reine dragon, et encore moins de le gagner.

Bannissement ; Tiamat. Si les aventuriers réduisent Tiamat à 0 point de vie, son trait de Discorporation entre en jeu. Le portail s'effondre alors que la reine dragon hurlante se désintègre et est ramenée sur Avernus. Elle y restera piégée jusqu'à ce que quelqu'un d'autre puisse recréer les conditions du rituel et tenter à nouveau de la libérer.

Jeu impitoyable et enjeux élevés. Sauf indication contraire, Tiamat ne doit pas être affaiblie arbitrairement dans l'intérêt d'un combat équitable. Présenter la Reine Dragon comme n'étant rien de moins qu'une divinité affaiblit l'ensemble de l'aventure. La survie d'un individu n'a aucune importance face à l'objectif d'empêcher le retour de la Reine Dragon, et les héros meurent parfois pour le bien de tous. Certes, les aventuriers déchus peuvent être ressusciter si Tiamat est vaincue. Et si elle n'est pas vaincue, mourir n'est peut-être pas la pire des options.

VICTOIRE OU DEFAITE

Le destin du monde est suspendu à cette bataille finale. Que les héros et leurs alliés gagnent ou perdent, les conséquences se feront sentir dans tout Faerûn.

L'HORREUR DE LA DEFAITE

Une victoire du Culte du Dragon est une réelle possibilité dans cette aventure, et serait catastrophique pour Faerûn. Avec l'ascension de Tiamat, l'âge des mortels prend fin et l'âge des dragons commence. Les nations et les royaumes se brisent, la civilisation s'effondre dans une guerre sanglante, et le chaos règne en maître.

Aucun des agents mortels de la Reine Dragon ne reçoit les récompenses qu'ils attendaient. Les magiciens rouges qui l'ont libérée sont dévorés ou chassés, traqués par les forces de Szass Tam. Les cultistes qui ont orchestré le retour de Tiamat ne sont guère mieux lotis, la Reine Dragon ne se souciant guère des mortels que ses sujets draconiques chassent, consomment et asservissent. Le glorieux règne des dragons que Severin espérait instaurer et diriger devient un monde brutal où les dragons maléfiques dominent tout.

Ces temps sombres ne signifient cependant pas forcément la fin de votre campagne. Les aventuriers ont perdu une bataille cruciale, mais ils peuvent survivre pour continuer la guerre. Leur nouvel objectif est de trouver un moyen de bannir ou de détruire Tiamat pour de bon, afin de ramener la paix dans le monde.

LES LENDEMAINS DE LA VICTOIRE

La menace de Tiamat prend fin si elle est renvoyée dans les neuf enfers, mais les conséquences de la victoire peuvent créer des défis que les aventuriers doivent relever. Cela inclut l'aide aux centaines de prisonniers restant dans le Puits des Dragons. La chute de Severin laisse également des centaines de cultistes impénitents en liberté dans le monde, avides de pouvoir et de vengeance à la lumière de leur récent échec.

De plus, une grande partie de la richesse de la Sword Coast se trouve dans le Puits des Dragons. En plus d'avoir à faire face à des cultistes vengeurs, les aventuriers pourraient jouer un rôle de premier plan dans la restitution du trésor à ses propriétaires d'origine ou à leurs proches, tout en faisant face à des escrocs, des voleurs et des chasseurs de trésor cherchant à exploiter ce qui est soudainement devenu le donjon le plus riche de Faerûn.

Parmi les anciens alliés du culte, les dragons chromatiques rancunières se dispersent pour retourner dans leurs repaires, mais seulement après que beaucoup d'entre eux aient essayé de réclamer des morceaux de choix de trésor ou des barils remplis d'or et de pierres précieuses provenant du trésor du culte. Furieux de voir leur reine vaincue, les dragons chromatiques peuvent se livrer à des destructions sans précédent à Faerûn depuis des siècles.

Même victorieuses, les armées du bien auront payé un lourd tribut dans la lutte contre Tiamat. Outre les soldats, des chefs représentant la noblesse dirigeante d'innombrables régions et maisons seront tombés au combat. La situation n'est cependant pas entièrement sombre. Des exemples émouvants de générosité et de coopération se distingueront au milieu des ténèbres, et aucun d'entre eux ne sera plus grand que la légende des aventuriers. Pendant des générations, les gens s'inspireront des exploits et des sacrifices des héros pour reconstruire et envisager des jours meilleurs.



L'ANNEXE A : LES BASES DE L'HISTOIRE

Cette annexe offre aux joueurs un moyen facile de créer des personnages ayant des liens étroits avec les événements de *Tyranny of Dragons*.

MODELE DE CONTEXTE

Vous trouverez ci-dessous un modèle de contexte qui s'applique à tout contexte que vous sélectionnez ou créez. Vous pouvez remplacer ou compléter tout ou partie des options du contexte que vous avez choisi par un ou plusieurs des éléments indiqués ci-dessous. Chaque section vous indique si elle remplace ou complète votre contexte.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRESENT ...

Le culte du dragon est devenu plus audacieux et ses actions ont attiré l'attention. Votre personnage est tombé dans le piège du culte d'une manière ou d'une autre ou a un lien avec les dragons. La table des liens de campagne fournit des liens adaptés à *Tyrannie des dragons*. Utilisez-les à la place ou en plus de ceux que vous avez sélectionnés (ou créés) dans votre contexte.

LIENS DE CAMPAGNE

d10 Lien

- 1 LEOSIN ERLANTHAR, UN MOINE ERRANT, VOUS A SAUVÉ LA VIE. IL A ENVOYÉ UN MESSAGE URGENT POUR QUE VOUS LE RENCONTRIEZ DANS UNE PETITE VILLE APPELÉE GREENEST. ON DIRAIT QU'IL EST TEMPS DE PAYER CETTE DETTE.
- 2 QUAND UN RAID SUR LE MINERAI A CHASSÉ VOTRE FAMILLE DE VOTRE MAISON, LE PEUPLE DE GREENEST VOUS A ACCUEILLI. QUICONQUE MENACE GREENEST EST VOTRE ENNEMI JURÉ.
- 3 TOUTES LES CINQ NUITS, VOUS FAITES UNE ÉTRANGE SÉQUENCE DE RÊVES APOCALYPTIQUES. LE MONDE EST DÉTRUIT PAR LE FROID, DES FUMÉES ÉTOUFFANTES, DES TEMPÈTES DE FOUDRE, DES VAGUES D'ACIDE ET UN FEU HORRIBLE. À CHAQUE FOIS, LE RÊVE SE TERMINE PAR DIX YEUX MALÉFIQUES QUI VOUS FIXENT DANS LES TÉNÈBRES. VOUS RESENTEZ UNE ÉTRANGE ENVIE DE VOUS RENDRE À GREENEST. PEUT-ÊTRE LA RÉPONSE À L'ÉNIGME DE VOS RÊVES VOUS Y ATTEND-ELLE.
- 4 ONTHARR FRUME, UN GUERRIER CROISÉ ET CHAMPION DU BIEN, EST VOTRE AMI ET MENTOR. IL VOUS A DEMANDÉ DE VOUS RENDRE À GREENEST À LA RECHERCHE DE RUMEURS SUR L'ACTIVITÉ CROISSANTE DES DRAGONS.
- 5 VOUS AVEZ ENTENDU DES RUMEURS SELON LESQUELLES VOTRE PROCHE AMI D'ENFANCE, UN DEMI-ELFE NOMMÉ TAILIS, A ÉTÉ ENLEVÉ PAR UN ÉTRANGE GROUPE DE CULTISTES DU DRAGON. VOTRE ENQUÊTE SUR LE CULTE VOUS A CONDUIT DANS LA VILLE DE GREENEST. VOUS DEVEZ LA SAUVER !
- 6 ÊTRE LE PETIT-FILS D'UN CÉLÈBRE TUEUR DE DRAGONS EST GÉNÉRALEMENT UN BON MOYEN D'IMPRESSIONNER LES GENS, MAIS LA SEMAINE DERNIÈRE, UNE BANDE DE VAURIENS VOUS A ATTAQUÉ. VOUS AVEZ ÉCHAPPÉ DE JUSTESSE À LA MORT, MAIS DANS VOTRE FUITE, LES VAURIENS VOUS ONT DIT QUE LE CULTE DU DRAGON N'OUBLIE JAMAIS ET SE VENGE TOUJOURS. VOUS ESPÉREZ FAIRE PROFIL BAS DANS UNE PETITE VILLE ENDORMIE APPELÉE GREENEST JUSQU'À CE QUE TOUT SE CALME.

d10 LIEN

- 7 SUR SON LIT DE MORT, VOTRE PÈRE A AVOUÉ QU'IL AVAIT ÉTÉ IMPLIQUÉ DANS UN GROUPE APPELÉ LE CULTE DU DRAGON. ILS LE PAYAIENT POUR FAIRE DE LA CONTREBANDE DE MARCHANDISES SUR LA SWORD COAST. RONGÉ PAR LA CULPABILITÉ, IL VOUS A SUPPLIÉ D'ENQUÊTER SUR LE CULTE ET DE DÉFAIRE LE MAL QU'IL A PEUT-ÊTRE CONTRIBUÉ À ENCOURAGER. IL VOUS A DEMANDÉ DE COMMENCER VOS RECHERCHES DANS UNE VILLE APPELÉE GREENEST.
- 8 LES DRAGONS ONT DÉTRUIT TOUT CE QUI VOUS ÉTAIT CHER. ILS ONT TUÉ VOTRE FAMILLE ET DÉTRUIT VOTRE MAISON. MAINTENANT, AVEC RIEN D'AUTRE QUE CE QUE VOUS PORTEZ SUR VOTRE DOS ET UNE HORRIBLE CICATRICE DES BLESSURES PRESQUE MORTELLES QUE VOUS AVEZ REÇUES LORS DE L'ATTAQUE, VOUS CHERCHEZ À VOUS VENGER.
- 9 VOUS ET VOTRE FAMILLE ÉTIEZ MEMBRES DU CULTE DU DRAGON, JUSQU'À CE QUE VOS RIVAUX DANS LE CULTE S'ARRANGENT POUR VOUS ÉLIMINER. BIEN QU'ILS AIENT MASSACRÉ VOTRE FAMILLE, VOUS AVEZ SURVÉCU, MAIS ILS PENSENT QUE VOUS ÊTES MORT. C'EST MAINTENANT L'OCCASION DE VOUS VENGER ! VOTRE LISTE DE CIBLES SE COMPOSE DE TROIS NOMS : UN CULTISTE HUMAIN NOMMÉ FRULAM MONDATH, UN DEMI-ORQUE NOMMÉ BOG LUCK, ET UN DEMI-DRAGON NOMMÉ REZMIR. VOUS ÊTES ARRIVÉ À GREENEST, SACHANT QUE C'EST LA PROCHAINE CIBLE SUR LA LISTE DU CULTE.
- 10 TU AS UN SECRET. TU ÉTAIS AUTREFOIS UN DRAGON D'OR QUI SERVAIT BAHAMUT. TU ÉTAIS TROP FIER ET VANITEUX, AU POINT QUE BAHAMUT A DÉCIDÉ DE TE DONNER UNE LEÇON. TU AS ÉTÉ PIÉGÉ DANS UN CORPS HUMANOÏDE ET FAIBLE, ET TES SOUVENIRS DE TON ANCIENNE VIE NE SONT PLUS QU'UNE OMBRE. TU NE TE SOUVIENS QUE D'UNE SEULE CHOSE AVEC UNE CLARTÉ PARFAITE : L'ORDRE DE BAHAMUT D'ALLER DANS LE MONDE ET DE PROUVER TA DÉVOTION À LA CAUSE DU BIEN. SI TU T'EN MONTRES DIGNE, À TA MORT, TU REVIENDRAS À SES CÔTÉS SOUS TA VÉRITABLE FORME.

CARACTERISTIQUES OPTIONNELLES

Vous trouverez ci-dessous deux caractéristiques optionnelles que vous pouvez choisir à la place de la caractéristique accordée par vos antécédents.

CARACTERISTIQUE : LE CULTE DU DRAGON

INFILTRE

Vous avez infiltré les rangs du Culte du Dragon. Ayant espionné l'organisation pendant un certain temps, vous êtes familier avec ses rouages et ses coutumes. Vous avez une seconde identité en tant qu'initié du culte, une façade suffisante pour vous fondre dans la masse comme un simple grognard ou un serviteur.

CARACTERISTIQUE : SPECIALISTE DU DRAGON

Vous avez étudié les dragons et leurs traditions pendant de nombreuses années. Vous pouvez automatiquement identifier les lieux construits ou utilisés par les dragons et vous pouvez identifier les œufs et les écailles de dragon à vue. Si vous échouez à un test d'Intelligence pour vous souvenir d'un savoir relatif aux dragons, vous connaissez quelqu'un ou un livre que vous pouvez consulter pour obtenir la réponse, à moins que le MD ne décide que le savoir est inconnu.

ANNEXE B : TABLEAU DE SCORE DU CONSEIL

Au cours de Tyrannie des Dragons, plusieurs factions et individus puissants peuvent être amenés à s'opposer aux machinations du Culte du Dragon. Certains groupes prêtent volontiers leur concours. D'autres ont besoin d'être plus convaincants..

Ce tableau de bord permet de suivre le soutien des différentes factions dans la lutte contre le Culte du Dragon. Si vous n'avez pas joué à Hoard of the Dragon Queen, supposez que les événements marqués d'un astérisque (*) se sont produits, mais que les événements non marqués ne se sont pas produits.

	MENESTRELS	L'ORDRE DU GANTELET	L'Enclave d'émeraude	LADY LAERAL SILVERHAND	DAGULT NERVEREMBER	CONNERRAD BRAWNANVIL	Le roi Melandrach	ULDER RAVENGARD	Taern Hornblade	Sir Isteval	
PREMIER CONSEIL (HOARD OF THE DRAGON QUEEN)	+/+	+/+	+	+	+/+	+	+	+/+	+	+	GARDER LA PROPRIÉTÉ DU CHÂTEAU DE SKYREACH
	+	+	+	+	+	-/-	+	+	+	+	LE CHÂTEAU DE SKYREACH RENDU AUX GÉANTS
	+					+				+	ONTHARR FRUME SOUTIENT LES AVENTURIERS *
	+			+					+	+	LEOSIN ERLANTHAR SUPPORTS CHARACTERS*
	-	+	-	-	-	+	+	+		+	COUVEUSE DE DRAGON DÉTRUIITE *
	+	-	+	+	+	-	-	-		-	LA COUVEUSE DE DRAGON EST RESTÉE INTACTE
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	A TUÉ REZMIR *
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	CAPTURÉ REZMIR
	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	A TUÉ RATH MODAR
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	CAPTURÉ RATH MODAR
											SOUS-TOTAL APRÈS LE PREMIER CONSEIL
DEUXIÈME CONSEIL	-	+	+	+	+	-	+	+	-	+	A TUÉ VARRAM
	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	CAPTURÉ VARRAM
	+	-	+	+	+		+	+	+	+	LA CONFRÉRIE DES ARCANES REJOINT L'ALLIANCE
	+	+	+	+	+	+/+	+	+	+	+	ARAUTHATOR TUÉ OU CHASSÉ DE SA TANIÈRE
											SOUS-TOTAL APRÈS LE DEUXIÈME CONSEIL
TROISIÈME CONSEIL	-	+	+	+	+	+	-/-	+	-	+	TUÉ NERONVAIN
	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	CAPTURÉ NERONVAIN
	+	+	+	+	+	+/+	+/+	+	+	+	CHUTH TUÉ OU CHASSÉ DE SA TANIÈRE
	+	+/+	+/+	+	+	+/+	+/+	+	+	+	RALLIÉ LES DRAGONS MÉTALLIQUES
	-	-	-	-	-	-/-	-/-	-	-		FAIT DES CONCESSIONS AUX DRAGONS MÉTALLIQUES
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	LES DRAGONS MÉTALLIQUES AIDENT LE TERRITOIRE DE LA FACTION
											SOUS-TOTAL APRÈS LE TROISIÈME CONSEIL
Quatrième Conseil	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	VAINCRE LES CULTISTES DE LA TOUR DE XONTHAL
	+/+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	A FAIT DON DE LA TOUR DE XONTHAL À LA FACTION
	-	-/-	-	-	-	-	-	-	-	-	VENTE DE LA TOUR DE XONTHAL AUX ZHENTARIM
	+	-/-	-	-	-	-	+	-	+	-	APPORT DE THAY À LA TABLE DES NÉGOCIATIONS
	+		-	-	-	-	-	-	-		AUCUNE AIDE DRACONIQUE OBTENUE AU SECOND CONSEIL
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	SOUTENU PAR LSTEVAL
	+	+	+		+	+	+	+	+	+	SOUTENU PAR LAERAL SILVERHAND
											SOUS-TOTAL APRÈS LE QUATRIÈME CONSEIL
											DÉCOMpte FINAL A
	5	7	5	7	5	7	6	7	6	6	SCORE NÉCESSAIRE POUR LE SOUTIEN

ANNEXE C : OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques présentés dans ce livre sont détaillés ici par ordre alphabétique, ainsi qu'une section sur les masques de dragon, qui ont une série de propriétés communes.

BAGUETTE DE L'HIVER

Baguette, rare (nécessite d'être accordée)

Cette baguette ressemble et se sent comme un glaçon.

La baguette possède 7 charges, qui sont utilisées pour alimenter les sorts qu'elle contient. Avec la baguette en main, vous pouvez utiliser votre action pour lancer l'un des sorts suivants à partir de la baguette, même si vous êtes incapable de lancer des sorts : rayon de givre (aucune charge, ou 1 charge à lancer au 5^e niveau ; +5 pour toucher avec une attaque de sort à distance), tempête de neige fondu (3 charges ; sauvegarde des sorts DD 15), ou tempête de glace (4 charges ; sauvegarde des sorts DD 15). Aucun autre composant n'est requis.

La baguette regagne 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un 20, la baguette fond, détruite à jamais.

DAGUE EN DENT DE DRAGON

Arme, rare

Une dague fabriquée à partir de la dent d'un dragon. Si la lame est manifestement un croc ou une dent de prédateur, le manche est en cuir enroulé autour de la racine de la dent, et il n'y a pas de garde transversale.

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts que vous effectuez avec cette arme. En cas de succès avec cette arme, la cible subit 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires.

Puissance draconique. Contre les ennemis du culte du dragon, le bonus de la dague aux jets d'attaque et aux jets de dégâts passe à +2, et les dégâts acides supplémentaires passent à 2d6.

HAZIRAWN

Arme (épée grise), légendaire (nécessite d'être accordée)

Une épée grise sensible (mal neutre), Hazirawn est capable de parler en commun et en néerlandais. Même si vous n'êtes pas accordé à l'épée, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts effectués avec cette arme magique. Si vous n'êtes pas accordé à Hazirawn, vous infligez 1d6 points de dégâts nécrotiques supplémentaires lorsque vous touchez avec cette arme.

DRAGONTOOOTH
DAGGER

Puissance accrue. Tant que vous êtes accordé à cette arme, son bonus aux jets d'attaque et aux jets de dégâts passe à +2, et une touche inflige 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires (au lieu de 1d6).

Sorts. Hazirawn dispose de 4 charges pour lancer des sorts. Tant que l'épée est accordée à vous et que vous la tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser le nombre de charges requis pour lancer l'un des sorts suivants à partir de l'épée : détecter la magie (1 charge), détecter le mal et le bien (1 charge) ou détecter les pensées (2 charges). Chaque nuit à minuit, Hazirawn récupère 1d4 charges dépensées.

Blessure. Tant que vous êtes accordé à l'arme, toute créature que vous touchez avec Hazirawn ne peut pas regagner de points de vie pendant 1 minute. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de chacun de ses tours, mettant fin prématurément à cet effet sur elle-même en cas de réussite.

INSIGNE DE GRIFFES

Objet merveilleux, peu commun

Les joyaux de cet insigne du culte du dragon s'illuminent d'une lumière violette lorsque vous entrez en combat, renforçant ainsi vos poings naturels ou vos armes naturelles.

Lorsque vous portez l'insigne, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts que vous effectuez avec des frappes sans arme et des armes naturelles. De telles attaques sont considérées comme étant magiques.

MASQUES DE DRAGON

Chaque masque de dragon est un objet merveilleux légendaire qui se remodelle pour s'adapter au visage et à la tête de celui qui le porte et qui s'y accorde. Lorsque vous portez un masque de dragon et que vous êtes en harmonie avec lui, vous bénéficiez des avantages suivants.

Absorption des dégâts. Vous avez une résistance contre le type de dégâts du masque. Si vous avez déjà une résistance à ce type de dégât d'une autre source, vous avez à la place une immunité à ce type de dégât. Si vous possédez déjà une immunité à ce type de dégâts d'une autre source, chaque fois que vous subissez des dégâts de ce type, vous n'en subissez aucun et regagnez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés de ce type.



WAND OF WINTER

Majesté draconique. Lorsque vous ne portez pas d'armure, vous pouvez ajouter votre bonus de Charisme à votre classe d'armure.

Souffle de dragon. Si vous avez une arme à souffle qui nécessite du repos pour se recharger, elle gagne une recharge de 6.

Vision du dragon. Vous gagnez la vision dans le noir jusqu'à 60 pieds, ou jusqu'à 60 pieds supplémentaires si vous avez déjà ce sens. Une fois par jour, vous pouvez gagner la vision aveugle jusqu'à 30 pieds pendant 5 minutes.

Langue du Dragon. Vous pouvez parler et comprendre le draconien. Vous avez également un avantage sur tous les tests de Charisme que vous faites contre les dragons qui partagent la couleur du masque.

Résistance légendaire (1/Jour). Si vous échouez à un jet de sauvegarde, vous pouvez choisir de le réussir à la place.

MASQUE DE DRAGON BLANC

Objet merveilleux, légendaire (nécessite d'être accordée)

Ce masque étincelant est blanc avec des reflets bleu pâle et est surmonté d'une crête épineuse. Son type de dégâts est le froid. Lorsque vous portez ce masque, vous bénéficiez des avantages suivants, en plus de ceux que partagent les masques de dragon.

Fureur de l'hiver. Tant que vos points de vie actuels sont égaux ou inférieurs à la moitié de votre maximum de points de vie, vous infligez 1d8 points de dégâts de froid supplémentaires avec vos attaques de mêlée.

MASQUE DRAGON BLEU

Objet merveilleux, légendaire (nécessite d'être accordée)

Ce masque d'azur brillant possède des pointes sur les bords et une corne striée en son centre. Son type de dégâts est la foudre. Lorsque vous portez ce masque, vous bénéficiez des avantages suivants, en plus de ceux que partagent les masques de dragon.

Choc persistant. Si vous infligez des dégâts de foudre à une créature, elle ne peut pas effectuer de réactions jusqu'à son prochain tour.

MASQUE DE DRAGON NOIR

Objet merveilleux, légendaire (nécessite d'être accordée)

Ce masque cornu d'ébène brillant a une allure de crâne. Son type de dégâts est l'acide. Lorsque vous portez ce masque, vous bénéficiez des avantages suivants, en plus de ceux que partagent les masques de dragon.

Respiration dans l'eau. Vous pouvez respirer sous l'eau.

MASQUE DE DRAGON ROUGE

Objet merveilleux, légendaire (nécessite d'être accordée)

Ce masque cramoisi brillant possède des cornes en arrière et des crêtes de joues en forme de pointes. Son type de dégâts est le feu. Lorsque vous portez ce masque, vous bénéficiez des avantages suivants, en plus de ceux que les masques de dragon partagent. (Le bloc de statistiques de Severin incorpore les propriétés de ce masque).

Feu de dragon. Si vous infligez des dégâts de feu à une créature ou un objet inflammable, elle commence à brûler. Au début de chacun de ses tours, une créature qui brûle de cette façon subit 1d6 points de dégâts de feu. Une créature qui peut atteindre la cible en feu peut utiliser une action pour éteindre le feu.



MASK OF THE
DRAGON QUEEN

MASQUE DE DRAGON VERT

Objet merveilleux, légendaire (nécessite d'être accordée)

Ce masque vert tacheté est surmonté d'une crête dentelée et possède des plaques de pointes en cuir le long de sa mâchoire. Son type de dégâts est le poison. Lorsque vous portez le masque, vous gagnez les avantages suivants, en plus de ceux que les masques de dragon partagent.

Respiration dans l'eau. Vous pouvez respirer sous l'eau.

MASQUE DE LA REINE DRAGON

Objet merveilleux, unique, requiert d'être accordé.

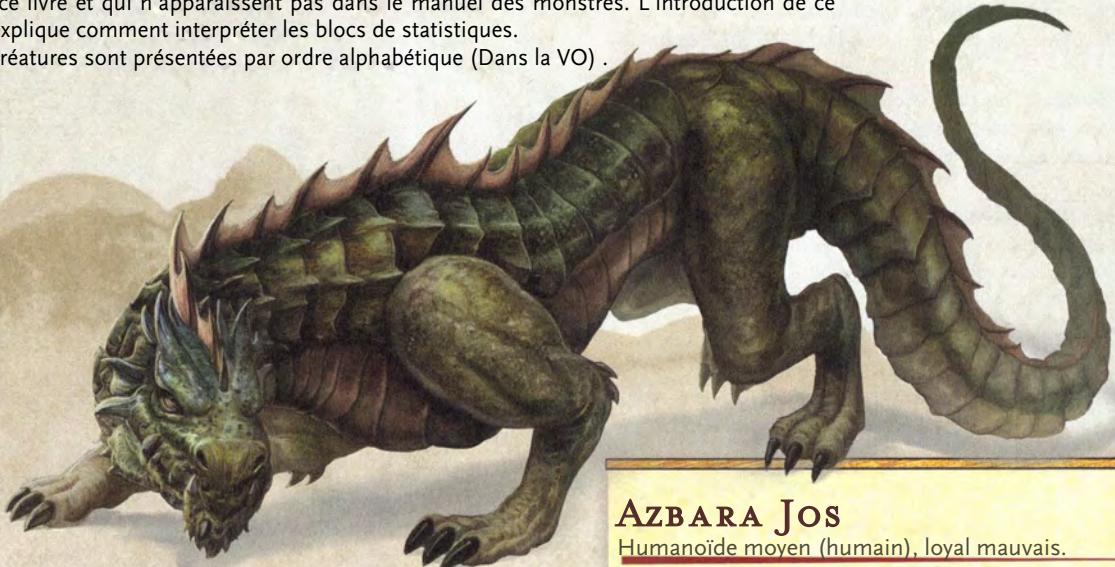
Individuellement, les cinq masques de dragon ressemblent aux dragons dont ils portent le nom. Cependant, lorsque deux ou plusieurs masques de dragon sont assemblés, ils se transforment magiquement en masque de la reine dragon. Chaque masque rétrécit pour devenir la tête modélisée d'un dragon chromatique, semblant rugir sa dévotion à Tiamat, où tous les masques réunis sont disposés comme une couronne sur la tête du porteur. Sous les cinq masques, un nouveau masque se forme, offrant au porteur un visage draconique qui couvre le visage, le cou et les épaules.

Tant que vous êtes accordé à ce masque et que vous le portez, vous pouvez bénéficier de toutes les propriétés de n'importe quel masque. De plus, vous gagnez l'absorption des dégâts de chacun des cinq masques de dragon, et vous gagnez cinq utilisations de la propriété Résistance légendaire.

ANNEXE D : MONSTRES

Cette annexe détaille les créatures et les personnages non joueurs qui sont mentionnés dans ce livre et qui n'apparaissent pas dans le manuel des monstres. L'introduction de ce livre explique comment interpréter les blocs de statistiques.

Les créatures sont présentées par ordre alphabétique (Dans la VO).



AMBUSH DRAKE

DRAKE EMBUSQUER

Dragon moyen, non aligné

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 22 (4d6 + 8)

Vitesse 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Compétences Perception +4, Discréption +4

Résistances aux dégâts poison

Sens vision dans le noir 60 pieds, Perception passive 14

Langues comprend le draconique mais ne le parle pas

Puissance 1/2 (100 XP)

Tactiques de meute. Le drake a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du drake se trouve à moins de 5 pieds de la créature et que l'allié n'est pas frappé d'incapacité.

Attaque surprise. Si le drake surprend une créature et la touche avec une attaque pendant le premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires de l'attaque.

ACTIONS

Mordre. Attaque avec une arme de mêlée : +4 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

AZBARA JOS

Humanoïde moyen (humain), loyal mauvais.

Classe d'armure 13 (16 avec une armure de mage)

Points de vie 39 (6d8 + 12)

Vitesse 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag+3

Compétences Arcane +5, Tromperie +2, Intuition +3, Discréption +5

Sens Perception passive 11

Langues Commun, Draconique, Infernal, Primaire, Thayan.

Puissance 4 (1,100 XP)

Equipement spécial. Azbara possède deux parchemins d'armure de mage.

Sort mineur puissant. Lorsque Azbara lance un sort mineur d'évocation et échoue son jet d'attaque, ou si la cible réussit son jet de sauvegarde, la cible subit quand même la moitié des dégâts du sort mineur mais ne souffre d'aucun autre effet

Sorts d'évocation. Quand Azbara lance un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures qu'il peut voir, il peut choisir un nombre d'entre elles égal à 1 + le niveau du sort pour réussir leurs jets de sauvegarde contre le sort. Ces créatures ne subissent aucun dégât si elles devaient normalement subir la moitié des dégâts du sort.

Lancer des sorts. Azbara est un lanceur de sorts de niveau 6 qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancement de sorts (sauvegarde contre les sorts DC 13, +5 pour toucher avec les attaques de sorts). Azbara dispose des sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de magicien :

Sorts mineurs (à volonté) : main de mage, prestidigitation, rayon de givre, prise choquante.

Niveau 1 (4 emplacements) : nuage de brume, projectile magique, bouclier, Vague tonnante.

Niveau 2 (3 emplacements) : invisibilité, Foulée brumeuse, rayon ardent

Niveau 3 (3 emplacements) : contre-sort, dissipation de la magie, boule de feu

ACTIONS

Dague. Attaque avec une arme de mêlée ou à distance : +5 pour toucher, portée de 5 pieds ou à distance de 20 pieds/60 pieds, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) points de dégâts perforants.



BLAGOTHKUS



CAPTAIN
OTHELSTAN

BLAGOTHKUS

Géant très grand (géant des nuages), mal neutre

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 138 (12d12 + 60)

Vitesse 40 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +6, Cha +6

Compétences Arcanes +7, Perspicacité +6, Intimidation +6, Perception +6

Sens Perception passive 16

Langues Commun, Draconique, Géant

Puissance 9 (5,000 XP)

Odorat aiguisé. Blagothkus a un avantage sur les tests de Sagesse (Perception) qui font appel à l'odorat.

Sorts innés. Blagothkus peut lancer de manière innée les sorts suivants (sauvegarde DD 15), ne nécessitant aucun composant matériel :

3/jour chacun : nappe de brouillard, lévitation

Lancer de sorts. Blagothkus est un lanceur de sorts de 5e niveau qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancement de sorts (sauvegarde contre les sorts DD 15, +7 pour toucher avec les attaques de sorts). Blagothkus dispose des sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de magicien :

Sorts mineurs (à volonté) : main de mage, lumière, prestidigitation

Niveau 1 (4 emplacements) : détection de la magie, projectile magique, identification, bouclier

Niveau 2 (3 emplacements) : bourrasque, foulée brumeuse, fracassemment

Niveau 3 (2 emplacements) : vol, éclair

ACTIONS

Multi-attaque. Blagothkus attaque deux fois avec son morningstar.

Morningstar. Attaque avec une arme de mêlée : +10 pour toucher, portée de 10 pieds, une cible. Touché : 21 (3d8 + 8) points de dégâts perforants.

CAPITAINE OTHELSTAN

Humanoïde moyen (humain), loyal mauvais.

Classe d'armure 19 (clibanion, bouclier)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +6

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +4, Perception +5, Religion +4

Sens Perception passive 15

Langues Commun, Draconique, Géant

Puissance 5 (1,800 XP)

Action Sursaut (se recharge quand Othelstan termine un repos court ou long). À son tour, Othelstan peut effectuer une action supplémentaire.

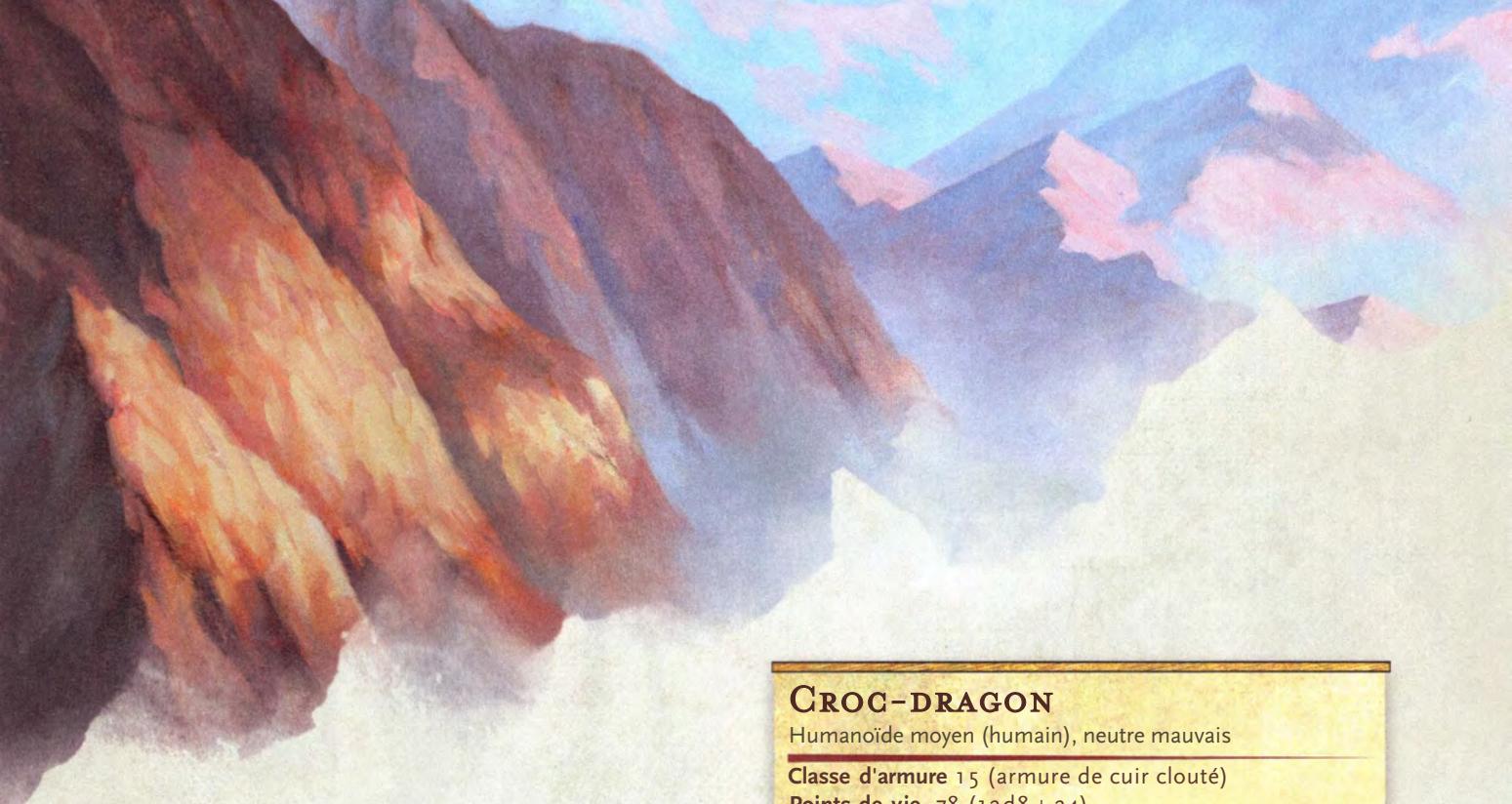
Bénédiction de Tiamat. Quand Othelstan subit des dégâts qui le réduisent à 0 point de vie, il regagne immédiatement 20 points de vie. S'il a 20 points de vie ou moins à la fin de son prochain tour, il meurt.

ACTIONS

Multi-attaque. Othelstan attaque deux fois avec son fléau ou sa lance, ou effectue deux attaques à distance avec ses lances.

Fléau. Attaque avec une arme de mêlée : +7 pour toucher, portée de 1,5 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants.

Lance. Attaque d'arme de mêlée ou à distance : +7 pour toucher, portée de 5 pieds ou à distance de 20 pieds/60 pieds, une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) points de dégâts perforants.



GRIFFE-DRAGON

Humanoïde moyen (humain), neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2

Compétences Tromperie +3, Discréption +5

Sens passive Perception passive 10

Langues Commun, Draconique

Puissance 1 (200 XP)

Fanatique du dragon. La griffe - dragon a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre charme ou effrayé. Tant que le dragonnier peut voir un dragon ou un cultistes du culte du dragon de rang supérieur qui lui est sympathique, il ignore les effets du charme et effrayé.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si la griffe-dragon effectue une attaque d'arme avec un avantage sur le jet d'attaque et touche, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires du type de l'arme.

Tactiques de meute. La griffe-dragon a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés de la griffe - dragon se trouve à moins de 5 pieds de la créature et que l'allié n'est pas frappé d'incapacité.

ACTIONS

Multi-attaque. La griffe-dragon attaque deux fois avec son cimeterre.

Cimeterre. Attaque avec une arme de mêlée : +5 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) points de dégâts tranchants.

CROC-DRAGON

Humanoïde moyen (humain), neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 78 (12d8 + 24)

Vitesse 30 Pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +4

Compétences Tromperie +4, Discréption +5

Résistances aux dégâts un des types suivants : acide, froid, feu, foudre, ou poison

Sens Perception passive 11

Langues Commun, Draconique, Infernal

Puissance 5 (1,800 XP)

Fanatique du dragon. Le croc-dragon a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme ou effrayé. Tant que le croc-dragon peut voir un dragon ou un cultistes du culte du dragon de rang supérieur qui lui est favorable, il ignore les effets charme et effrayé.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si le croc-dragon effectue une attaque d'arme avec un avantage sur le jet d'attaque et qu'il touche, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires du type de l'arme.

Vol limité. Le croc-dragon peut utiliser une action bonus pour gagner une vitesse de vol de 30 pieds jusqu'à la fin de son tour.

Tactiques de meute. Le croc-dragon a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du croc-dragon se trouve à moins de 5 pieds de la créature et que l'allié n'est pas frappé d'incapacité.

ACTIONS

Multi-attaque. Le croc-dragon attaque deux fois avec son épée courte.

Epée courte. Attaque avec une arme de mêlée : +6 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts du type auquel le croc-dragon a une résistance aux dégâts.

Orbe du souffle du dragon (2/Jour). Attaque de sort à distance : +5 pour toucher, portée de 90 ft, une cible. Touché : 22 (5d8) points de dégâts du type auquel le croc-dragon a une résistance aux dégâts.



AME-DRAGON

Humanoïde moyen (humain), neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 110 (17d8 + 34)

Vitesse 30 Pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4

Compétences Tromperie +6, Discréption +7

Résistances aux dégâts un des types suivants : acide, froid, feu, foudre, ou poison

Sens Perception passive 11

Langues Commun, Draconique, Infernal

Puissance 6 (2,300 XP)

Fanatique des dragons. L'âme-dragon a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre charme ou effrayé. Tant que l'âme de dragon peut voir un dragon ou un cultistes du culte du dragon de rang supérieur qui lui est favorable, elle ignore les effets charme et effrayé.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si l'âme-dragon effectue une attaque d'arme avec un avantage sur le jet d'attaque et qu'elle touche, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires du type de l'arme.

Vol limité. L'âme-dragon peut utiliser une action bonus pour gagner une vitesse de vol de 30 pieds jusqu'à la fin de son tour.

Tactiques de meute. L'âme-dragon a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés de l'âme-dragon se trouve à moins de 5 pieds de la créature et que l'allié n'est pas frappé d'incapacité.

ACTIONS

Multi-attaque. L'âme-dragon attaque deux fois avec son épée courte.

Epée courte. Attaque avec une arme de mêlée : +7 pour toucher, portée de 1,5 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts du type auquel l'âme-dragon résiste.

Orbe du souffle du dragon (3/jour). Attaque de sort à distance : +7 pour toucher, portée de 90 pieds, une cible. Touché : 27 (6d8) points de dégâts du type auquel l'âme de dragon a une résistance aux dégâts.

AILE-DRAGON

Humanoïde moyen (humain), neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 30 Pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2

Compétences Tromperie +3, Discréption +5

Résistances aux dégâts un des types suivants : acide, froid, feu, foudre, ou poison

Sens Perception passive 10

Langues Commun, Draconique

Puissance 2 (450 XP)

Fanatique du dragon. L'aile-dragon a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre charme ou effrayé. Si l'aileron dragon voit un dragon ou un cultistes du culte du dragon de rang supérieur qui lui est sympathique, il ignore les effets charme et effrayé.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si l'aile-dragon effectue une attaque d'arme avec un avantage sur le jet d'attaque et qu'elle touche, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires .

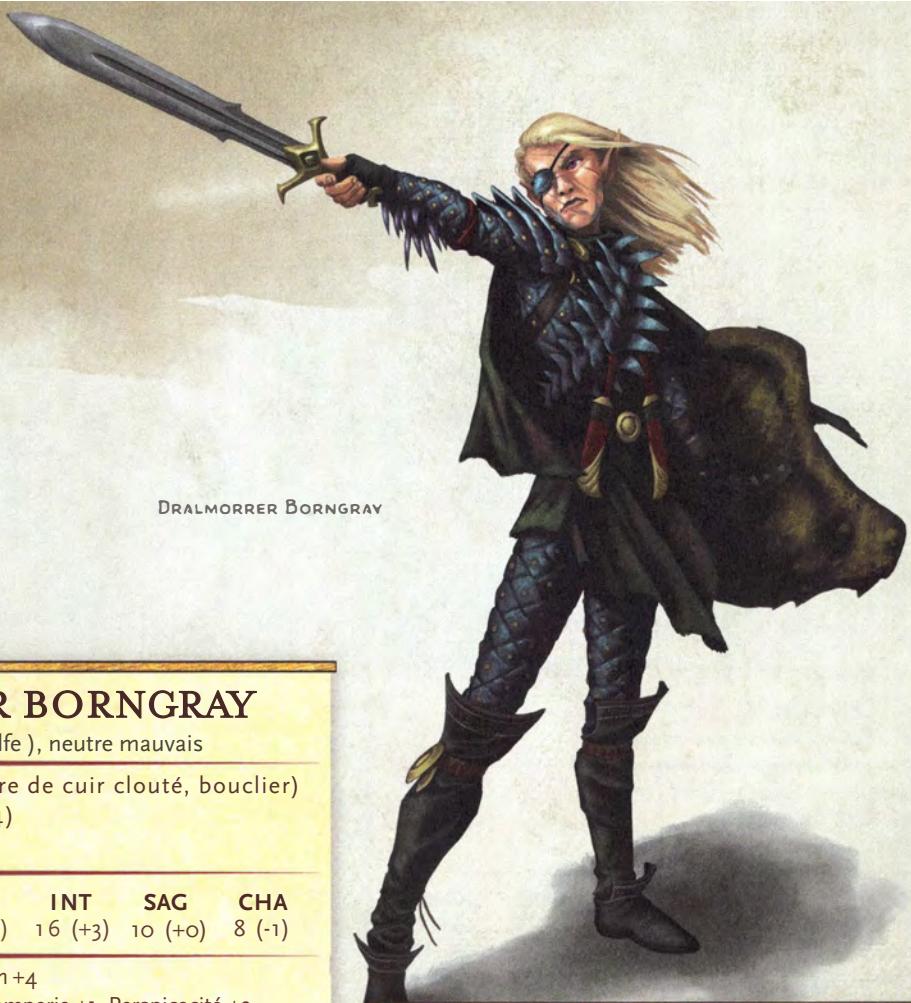
Vol limité. L'aile-dragon peut utiliser une action bonus pour gagner une vitesse de vol de 30 pieds jusqu'à la fin de son tour.

Tactique de meute. L'aile-dragon a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés de l'aileron dragon se trouve à moins de 5 pieds de la créature et que l'allié n'est pas frappé d'incapacité.

ACTIONS

Multi-attaque. L'aile-dragon attaque deux fois avec son cimeterre.

Cimeterre. Attaque avec une arme de mêlée : +5 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 13 (3d6) dégâts du type auquel le cultistes a une résistance aux dégâts.



DRALMORRER BORNGRAY

DRALMORRER BORNGRAY

Humanoïde moyen (haut-elfe), neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 52 (7d10 + 14)

Vitesse 30 Pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +4

Compétences Arcanes +5, Tromperie +1, Perspicacité +2, Perception +2, Religion +5

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12

Langues Commun, Brutacien, Draconique, Elfique, Gobelin, Sylvestre

Puissance 3 (700 XP)

Ancêtre féérique. Dralmorrer a un avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas l'endormir..
Lancer des sorts. Dralmorrer est un lanceur de sorts de niveau 7 qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancement de sorts (sauvegarde contre les sorts DD 13, +5 pour toucher avec les attaques de sorts). Dralmorrer dispose des sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de magicien :

Sorts mineurs (à volonté) : trait de feu, décharge électrique, prestidigitation

Niveau 1 (4 emplacements) : grande foulée, onde de choc, projectile magique, bouclier

Niveau 2 (2 emplacements) : arme magique, foule brumeuse

Magie de guerre. Lorsque Dralmorrer utilise son action pour lancer un sort mineur, il peut également bénéficier d'une action bonus pour effectuer une attaque d'arme.

Lien avec l'arme. A condition que son épée longue soit sur le même plan, Dralmorrer peut prendre une action bonus pour la téléporter dans sa main.

ACTIONS

Multi-attaque. Dralmorrer attaque deux fois, soit avec son épée longue, soit avec sa dague.

Epée longue. Attaque avec une arme de mêlée : +6 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) points de dégâts tranchants.

Dague. Attaque avec une arme de mêlée ou à distance : +6 pour toucher, portée de 5 pieds ou à distance 20 pieds/60 pieds, une cible. Touché : 6 (1d4 + 4) points de dégâts perforants.

FRULAM MONDATH

Humanoïde moyen (humain), loyal mauvais.

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse 30 Pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +4

Compétences Tromperie +4, Histoire +2, Religion +2

Sens Perception passive 14

Langues Commun, Draconique, Infernal

Puissance 2 (450 XP)

Sorts. Frulam est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Frulam a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : lumière, flamme sacré, thaumaturgie

Niveau 1 (4 emplacements) : injonction, soins, mot de guérison, sanctuaire

Niveau 2 (3 emplacements) : apaisement des émotions, immobilisation de personne, arme spirituelle

Niveau 3 (2 emplacements) : mot de guérison de groupe, esprits gardiens

ACTIONS

Multi-attaque. Frulam attaque deux fois avec sa hallebarde.

Hallebarde. Attaque avec une arme de mêlée : +5 pour toucher, portée de 10 pieds, une cible. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts contondants.

DRAKE GARDIEN

Medium dragon, unaligned

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d8 + 21)

Vitesse 30 Pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Perception +2

Résistances aux dégâts foudre

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12 a

Langues comprend le Draconique mais ne peut pas parler

Puissance 2 (450 XP)

ACTIONS

Multi-attaque. Le drake attaque deux fois, une fois avec sa morsure et une fois avec sa queue.

Morsure. Attaque avec une arme de mêlée : +5 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Queue. Attaque avec une arme de mêlée : +5 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts

CRAPAUD DE GLACE

Monstruosité moyenne, neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 30 pieds., nage 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Perception +2

Immunités aux dégâts froid

Sens Vision dans le noir 60 pieds , Perception passive 12

Langues Crapaud de glace

Puissance 1 (200 XP)

Amphibien. Le crapaud peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Aura de froid. Toute créature qui débute son tour à 1,50 mètre ou moins du crapaud subit 3 (1d6) dégâts de froid.

Saut arrêté. Le crapaud peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 11). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, le crapaud ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.



JAMNA
GLEAMSILVER

JAMNA GLEAMSILVER

Petit humanoïde (gnome), neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 22 (4d6 + 8)

Vitesse 25 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +4

Compétences Acrobatie +5, Tromperie +3, Perspicacité +2, Perception +4, Persuasion +3, Discréption +7

Sens Vision dans le noir à 60 pieds, Perception passive 14

Langues Commun, Gnome, Gobelin, Sylvestre

Puissance 1 (200 XP)

Action de ruse. Jamna peut prendre une action bonus pour effectuer l'action Foncer, Se Désengager, ou Se Cacher.

La ruse des gnomes. jamna a un avantage sur les jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme contre la magie

Lancer de sorts. Jamna est un lanceur de sorts de 4ème niveau qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancer des sorts (sauvegarde contre les sorts DC 12, +4 pour toucher avec les attaques de sorts). jamna a les sorts suivants préparés à partir de la liste de sorts de magicien :

Sorts mineurs (à volonté) : main de mage, illusion mineure, prestidigitation, rayon de givre

Niveau 1 (3 emplacements) : charme personne, déguisement, grande foulée, couleurs dansantes

ACTIONS

Multi-attaque. Jamna attaque deux fois avec ses épées courtes.

Epée courte. Attaque avec une arme de mêlée : +5 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 9 (1d6 + 3 plus 1d6) dégâts perforants si la cible est Moyenne ou plus grande.

LANGDEDROSA
CYANWRATH



LANGDEDROSA CYANWRATH

Humanoïde moyen (demi-dragon), loyal mauvais

Classe d'armure 17 (splint)

Points de vie 57 (6d12 + 18)

Vitesse 30 pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +5

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +3, Perception +4

Résistances aux dégâts foudre

Sens Vision aveugle 10 pieds, Vision dans le noir à 60 pieds, Perception passive 14

Langues Commun, Draconique

Puissance 4 (1,100 XP)

Sursaut (Recharge après un repos court ou long de Langdedrosa). Au cours de son tour, Langdedrosa peut utiliser une action supplémentaire.

Critique amélioré. Les attaques d'arme de Langdedrosa sont considérées comme un critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

ACTIONS

Attaques multiples. Langdedrosa effectue deux attaques, soit d'épée à deux mains, soit de lance.

Epée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Dégâts : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Langdedrosa crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

NAERGOTH
BLADELORD



NAERGOTH BLADELORD

Mort-vivant moyen, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 135 (18d8 + 54)

Vitesse 30 pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +6

Compétences Perception +6, Discréption +5

Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas argent

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états épuisement, empoisonné

Sens Vision dans le noir à 60 pieds, Perception passive 16

Langues Commun, Draconique

Puissance 11 (7,200 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, Naergoth a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Naergoth effectue trois attaques d'épée longue ou d'arc long. Il peut utiliser Absorption d'énergie à la place d'une attaque d'épée longue.

Absorption d'énergie. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 20 (5d6 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution

perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Un humanoïde tué par cette attaque revient d'entre les morts au bout de 24 heures sous l'aspect d'un zombie contrôlé par Naergoth, à moins que l'humanoïde n'ait été ramené à la vie avant ou que son corps ait été détruit. Naergoth ne peut pas avoir plus de douze zombies sous son contrôle en même temps.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants, ou 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants si tenue à deux mains, +10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +5 autoucher, portée 45/180 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants +10 (3d6) dégâts nécrotiques.



NERONVAIN

Humanoïde moyen (elfe), neutre mauvais

Classe d'armure 17 (Bonus de Charisme)

Points de vie 117 (18d8 + 36)

Vitesse 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +4

Compétences Arcanes +6, Perception +4

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux états charmé, effrayé, empoisonné

Sens Vision dans le noir à 60 pieds, Perception passive 14

Langues Commun, Draconique, Elfique, Infernal

Puissance 6 (2,300 XP)

Majesté draconique. Neronvain ajoute son bonus de Charisme à sa CA (Déjas inclus)

Héritage des fées. La magie ne peut pas endormir Neronvain.

ACTIONS

Multi-attaques. Neronvain effectue deux attaques, soit avec son épée courte, soit avec sa flèche eldritch

Epée courte. Attaque avec une arme de mêlée : +7 pour toucher, portée de 1,5 pieds, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants plus 13 (3d8) dégâts de poison.

Flèche Eldritch. Attaque de sort à distance : +7 pour toucher, portée de 120 pieds, une cible. Touché : 11 (2d10) dégâts de force plus 9 (2d8) dégâts de poison.

Nuage empoisonné (2/jour). Du gaz empoisonné remplit une sphère de 20 pieds de rayon centrée sur un point que Neronvain peut voir dans un rayon de 50 pieds autour de lui. Le gaz se répand dans les coins et reste jusqu'au début du prochain tour de Neronvain. Chaque créature qui commence son tour dans le gaz doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.



PHARBLEX SPATTERGOO

Humanoïde moyen (bullywug), chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 59 (7d8 + 28)

Vitesse 20 pieds, nage 40 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)

Jets de sauvegarde For +4, Con +6

Compétences Perception +5, Religion +2, Discréption +3

Sens Perception passive 15

Langues Commun, Brutacien

Puissance 3 (700 XP)

Amphibie. Le Pharblex peut respirer dans l'air et dans l'eau.

Frappe empoisonnée (3/jour). Une fois par tour, lorsque Pharblex touche avec une attaque de mêlée, il peut dépenser une utilisation de ce trait pour infliger 9 (2d8) dégâts de poison supplémentaires.

Lancer des sorts. Pharblex est un lanceur de sorts de niveau 6 qui utilise la Sagesse comme capacité de lancement de sorts (sauvegarde contre les sorts DD 13, +5 pour toucher avec les attaques de sorts). Pharblex dispose des sorts suivants préparés à partir de la liste de sorts des druides :

Sorts mineurs (à volonté) : druidisme, guide, vaporisation de poison

Niveau 1 (4 emplacements) : soins, enchevêtrement, mot de guérison, onde de choc

Niveau 2 (3 emplacements) : peau d'écorce, croissance d'épines, sens animal

Niveau 3 (3 emplacements) : croissance végétale, marche sur l'onde

Saut arrêté Dans le cadre de son mouvement et sans départ en courant, Pharblex peut faire un saut en longueur jusqu'à 20 pieds et un saut en hauteur jusqu'à 10 pieds.

Camouflage dans les marais. Pharblex a l'avantage sur les tests de Dexterity (Discréption) effectués pour se cacher en terrain marécageux.

ACTIONS

Multi-attaque. **Pharblex** attaque deux fois, une fois avec sa morsure et une fois avec sa lance.

Morsure. Attaque avec une arme de mêlée : +5 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Lance. Attaque avec une arme de mêlée ou à distance : +5 pour toucher, portée de 5 pieds ou distance de 20 pieds/60 pieds, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) points de dégâts perforants.

RATH MODAR

Humanoïde moyen (humain), loyal mauvais.

Classe d'armure 13 (16 avec armure de mage)

Points de vie 71 (11d8 + 22)

Vitesse 30 pieds

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +5

Compétences Arcanes +7, Tromperie +3, Perspicacité +5, Discréption +6

Sens Perception passive 12

Langues Commun, Draconique, Infernal, Primaire, Thayan

Puissance 6 (2,300 XP)

Equipement spécial. Rath possède un bâton de feu et trois parchemins de sorts : porte dimensionnelle, feuille morte et boule de feu.

Lancer des sorts. Rath est un lanceur de sorts de niveau 11. Son aptitude à lancer des sorts est l'intelligence (sauvegarde contre les sorts DD 15, +7 pour toucher avec les attaques de sorts). Il a les sorts préparés de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : trait de feu, illusion mineure, décharge électrique, prestidigitation

Niveau 1 (4 emplacements) : armure de mage, projectile magique, orbe chromatique, couleurs dansantes

Niveau 2 (3 emplacements) : détection des pensées, image miroir, force fantasmagorique

Niveau 3 (3 emplacements) : contresort, boule de feu, image accomplie

Niveau 4 (3 emplacements) : confusion, invisibilité supérieure

Niveau 5 (2 emplacements) : double illusoire, faux-semblant

Niveau 6 (1 emplacement) : globe d'invulnérabilité

ACTIONS

Bâton magique. Attaque avec une arme de mêlée : +4 pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants, ou 4 (1d8) dégâts contondants si utilisée à deux mains.

REACTIONS

Illusion de soi (se recharge après un repos court ou long).

Lorsqu'une créature que Rath peut voir effectue un jet d'attaque contre lui, il peut interposer un duplicat illusoire entre l'attaquant et lui, lui-même. L'attaque rate automatiquement Rath, puis l'illusion se dissipe.

REZMIR

Humanoïde moyen (demi-dragon noir), neutre mauvais

Classe d'armure 13 (15 avec le Masque du Dragon Noir)

Points de vie 90 (12d8 + 36)

Vitesse 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +4

Compétences Arcanes +5, Discréption +9

Immunités aux dégâts acide

Immunités aux états charmé, effrayé

Sens Vision aveugle à 10 pieds, Vision dans le noir à 120 pied, passive 11

Langues Commun, Draconique, Infernal, Géant, Néthérissé

Puissance 7 (2,900 XP)

Equipement spécial. Rezmir possède le masque du dragon noir, le Hazirawn, et un insigne de griffes (voir l'appendice C pour tous les objets).

Amphibie. Rezmir peut respirer dans l'air et dans l'eau.

Avantage sombre. Une fois par tour, Rezmir peut infliger 10 (3d6) dégâts supplémentaires lorsqu'elle touche avec une attaque d'arme, à condition que Rezmir ait l'avantage sur le jet d'attaque.

Majesté draconique. Lorsqu'il ne porte pas d'armure et qu'il porte le masque de dragon noir, Rezmir ajoute son bonus de Charisme à sa CA (Déjâ inclus).

Immolation. Lorsque Rezmir est réduit à 0 point de vie, son corps se désintègre en un tas de cendres.

Résistance légendaire (1/jour). Si Rezmir échoue à un jet de sauvegarde alors qu'elle porte le masque du dragon noir, elle peut choisir de réussir à la place.

ACTIONS

Epée à deux mains (Hazirawn). Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle ne peut pas récupérer de points de vie pendant 1 minute. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Acide caustique. Attaque à distance avec un sort : +8 au toucher, portée 90 pieds une cible. Dégâts : 18 (4d8) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Rezmir crache un jet d'acide dans une ligne de 30 pieds de long et de 5 pied de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LEGENDAIRES

Si elle porte le Masque du Dragon Noir, Rezmir peut effectuer 2 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Rezmir récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sphère de ténèbres (coûte 2 actions). Des ténèbres magiques se répandent dans un rayon de 15 pieds autour d'un point que Rezmir peut voir et situé à 60 pieds de lui maximum. Les ténèbres contournent les angles de mur. Les ténèbres restent en place tant que Rezmir maintient sa concentration, jusqu'à 1 minute. Une créature qui possède la vision dans le noir ne peut pas voir au travers de ces ténèbres, et aucune lumière naturelle ne peut les éclairer. Si une portion de la zone chevauche une zone de lumière magique créée par un sort de niveau 2 ou inférieur, le sort qui produit la lumière est dissipé.

Attaque. Rezmir effectue une attaque de corps à corps.

Camouflage. Rezmir effectue l'action Se Cacher.

SEVERIN

Medium humanoid (human), neutral evil

Classe d'armure 16 (Charisma bonus)

Points de vie 150 (20d8 + 60)

Vitesse 30 ft.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +5

Compétences Arcanes +7, Religion +7

Immunités aux dégâts* feu

Résistances aux dégâts* acide, froid, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques

Immunités aux états* charmé, effrayé, empoisonné

Sens Vision dans le noir à 60 pieds,* Perception passive 11

Langues Commun, Draconique, Infernal

Puissance 11 (7,200 XP)

*Severin possède ces statistiques tant qu'il est équipé du Masque de la Reine Dragon.

Equipement spécial. Severin possède le Masque de la Reine Dragon.

Majesté draconique. Severin ajoute son bonus de Charisme à sa CA (bonus déjà inclus).

Immolation d'ennemi. Si Severin inflige des dégâts de feu à une créature pendant qu'il est équipé du Masque de la Reine Dragon, la cible prend feu. Au début de chacun de ses tours, une cible embrasée subit 5 (1d10) dégâts de feu. Une créature à portée des flammes peut utiliser une action pour les éteindre.

Résistance légendaire (5/jour). Tant qu'il est équipé du Masque de la Reine Dragon, si Severin échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

ACTIONS

Contact brûlant. Attaque au corps à corps avec un sort : +5 au toucher, allonge 5 pieds, une cible. Dégâts : 18 (4d8) dégâts de feu.

Orbe de flammes. Attaque à distance avec un sort : +5 au toucher, portée 90 pieds, une cible. Dégâts : 40 (9d8) dégâts de feu.

Explosion ardente. Severin choisit un point qu'il peut voir et situé à 60 pieds de lui maximum. Chaque créature présente dans un rayon de 5 pieds autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 18 (4d8) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

S'il porte le Masque de la Reine Dragon, Severin peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Severin récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Severin effectue une attaque.

Téléportation féerique (coûte 2 actions). Severin, ainsi que tout objet qu'il porte ou transporte, se téléporte sur un espace inoccupé qu'il peut voir situé à 60 pieds de lui maximum. Chaque créature se trouvant à 5 pieds autour de Severin avant qu'il ne se téléporte subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Chaînes Infernales (coûte 3 actions). Severin cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 30 pieds de lui maximum. La cible est enveloppée par des chaînes de feu magique et entravée. La cible entravée subit 21 (6d6) dégâts de feu au début de chacun de ses tours. A la fin de ses tours, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 17, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



NELVIK LE PSEUDODRAGON

Severin a un compagnon pseudodragon neutre mauvais nommé Nelvik. Le pseudodragon n'est jamais loin de son maître. Pendant le rituel d'invocation de Tiamat, il se recroqueille sur une corniche de la flèche centrale du temple de la reine dragon. Si Severin est tué, Nelvik tente de se lier d'amitié avec les tueurs de Severin, attendant le moment opportun pour se venger.

TALIS LA BLANCHE

Medium humanoid (half elf), loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure d'écaillles +1, bouclier)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 30 pieds.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +6

Compétences Tromperie +6, Perspicacité +6, Perception +6, Persuasion +6

Sens Vision dans le noir à 60 pieds, Perception passive 16

Langues Commun, Draconique, Elfique, Infernal

Puissance 5 (1,800 XP)

Equipement spécial. Talis possède une armure d'écailles +1 et une baguette de l'hiver (voir annexe C)

Héritage des fées. Talis a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts. Talis est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Talis a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : guide, résistance, thaumaturgie

Niveau 1 (4 emplacements) : injonction, soins, mot de guérison, blessure

Niveau 2 (3 emplacements) : cécité/surdité, restauration partielle, arme spirituelle (lance)

Niveau 3 (3 emplacements) : dissipation de la magie, soins de groupe, communication à distance

Niveau 4 (3 emplacements) : protection contre la mort, liberté de mouvements

Niveau 5 (1 emplacement) : nuée d'insectes

Frappe hivernale. Une fois par tour, lorsque Talis touche avec une attaque de corps à corps, elle peut dépenser une utilisation de ce trait pour infliger 9 (2d8) dégâts de froid supplémentaires

ACTIONS

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 5 pieds ou portée 20/60 pieds, une cible. Dégâts : 6 (1d6 + 2) dégâts perforants.

TIAMAT

Fiélon (démon) gargantuesque, chaotique mauvais.

Classe d'armure 25 (natural armor)

Points de vie 615 (30d20 + 300)

Vitesse 60 ft., fly 120 ft.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Jets de sauvegarde For +19, Dex +9, Sag+17

Compétences Arcane +17, Perception +26, Religion +17

Immunités aux dégâts acide, froid, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques

Immunités aux états aveuglé, charmé, Assourdi, effrayé, empoisonné, étourdi.

Sens Vision dans le noir à 240 pieds, vision véritable à 120 pieds

Perception passive 36

Langues Commun, Draconique, Infernal

Puissance 30 (155,000 XP)

Discorporation. Lorsque Tiamat tombe à 0 point de vie ou meurt, son corps est détruit mais son essence retourne à son domaine dans les Neuf Enfers, et elle est incapable de prendre une forme physique pendant un certain temps.

Lancer de sorts inné (3/jour). Tiamat peut lancer un sort divin de manière innée (sauvegarde contre les sorts DC 26). Sa capacité de lancer des sorts est le Charisme.

Résistance légendaire (5/Jour). Si Tiamat échoue à un jet de sauvegarde, elle peut choisir de le réussir à la place.

Immunité limitée à la magie. À moins qu'elle ne souhaite être affectée, Tiamat est immunisée contre les sorts de niveau 6 ou moins. Elle a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques des armes de Tiamat sont magiques.

Têtes multiples. Tiamat peut effectuer une réaction par tour, au lieu d'une seule par round. Elle a également un avantage sur les jets de sauvegarde contre l'inconscience. Si elle rate un jet de sauvegarde contre un effet qui étourdirait une créature, elle dépense une de ses actions légendaires non dépensées.

Régénération. Tiamat regagne 30 points de vie au début de son tour.

ACTIONS

Multi-attaques. Tiamat peut utiliser sa Présence effrayante. Elle effectue alors trois attaques : deux avec ses griffes et une avec sa queue.

Griffe. Attaque avec une arme de mêlée : +19 pour toucher, portée de 15 pieds, une cible. Touché : 24 (4d6 + 10) points de dégâts tranchants.

Queue. Attaque avec une arme de mêlée : +19 pour toucher, portée de 25 pieds, une cible. Touché : 28 (4d8 + 10) points de dégâts perforants.

Présence effrayante. Chaque créature choisie par Tiamat qui se trouve dans un rayon de 240 pieds autour d'elle et qui est consciente de sa présence doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 26 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée contre la Présence effrayante de Tiamat pendant les 24 heures suivantes.

ACTIONS LEGENDAIRES

Tiamat peut effectuer 5 actions légendaires, en choisissant parmi les options ci-dessous. Une seule option d'action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Tiamat regagne les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Les options d'action légendaire de Tiamat sont associées à ses cinq têtes de dragon (une arme de morsure et une arme de souffle pour chacune). Une fois que Tiamat a choisi une option d'action légendaire pour l'une de ses têtes, elle ne peut pas en choisir une autre associée à cette tête avant le début de son prochain tour.

Morsure. Attaque avec une arme de mêlée : +19 pour toucher, portée de 20 pieds, une cible. Touché : 32 (4d10 + 10) dégâts tranchants plus 14 (4d6) dégâts d'acide (tête de dragon noir), dégâts de foudre (tête de dragon bleu), dégâts de poison (tête de dragon vert), dégâts de feu (tête de dragon rouge), ou dégâts de froid (tête de dragon blanc).

Tête de dragon noir : Souffle acide (coûte 2 actions). Tiamat crache de l'acide sur une ligne de 120 pieds de long et de 10 pieds de large. Chaque créature de cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, subissant 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.

Tête de dragon bleu : Souffle de foudre (coûte 2 actions). Tiamat crache des éclairs sur une ligne de 120 pieds de long et de 10 pieds de large. Chaque créature de cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, subissant 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Tête de dragon vert : Souffle empoisonné (coûte 2 actions). Tiamat exhale un gaz毒ique dans un cône de 90 pieds. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 27, subissant 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Tête de dragon rouge : Souffle de feu (coûte 2 actions). Tiamat crache du feu dans un cône de 90 pieds. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, subissant 91 (26d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Tête de dragon blanc : Souffle froid (coûte 2 actions). Tiamat crache un souffle glacé dans un cône de 90 pieds. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, subissant 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.



ANNEXE E : GALERIE DE CONCEPTS

Tout comme la plupart des aventuriers ne pénètrent pas dans l'antre d'un dragon sans plan, les monstres emblématiques de D&D n'ont pas non plus été développés sans une réflexion considérable. Cette galerie explore les coulisses de la création de Tyrannie des Dragons, ainsi que la définition d'un éventail de monstres, d'alliés et d'ennemis qui figureront dans les offres de DUNGEONS & DRAGONS pour les années à venir.

Dans les pages suivantes, vous trouverez un certain nombre d'images conçues pour servir de fil conducteur à la campagne de la Tyrannie des Dragons. Ces images ont été créées pour définir les moments forts d'une hypothétique histoire de la Tyrannie des Dragons, qui pourrait ensuite être explorée par plusieurs équipes au cours de plusieurs projets, qu'il s'agisse de jeux, de fictions ou autres. Vous reconnaîtrez certains éléments des événements de la campagne publicitaire de la Tyrannie des Dragons, tandis que d'autres étaient destinés à servir d'inspiration pour des événements que des histoires parallèles pourraient détailler.

En outre, cette galerie comprend également un certain nombre de dessins axés sur les menaces qui font partie intégrante de la campagne de la Tyrannie des Dragons. Cela inclut des explorations de méchants bien connus des Royaumes oubliés, comme le Culte du Dragon et les Magiciens rouges de Thay. Les images présentées ici ne montrent que quelques pistes explorées pour mettre à jour ces ennemis dans l'édition la plus récente du jeu, ainsi que des notes tirées de documents internes de conception et d'histoire. Certaines présentent des idées qui n'ont jamais été pleinement exprimées dans la Tyrannie des Dragons, tandis que d'autres révèlent les profondeurs d'éléments de l'aventure qui cachent des éléments conceptuels entiers. Certains éléments centraux de l'aventure font également l'objet d'une exploration approfondie, comme les vêtements des magiciens Rouges, l'iconographie du Culte du Dragon, et bien sûr les multiples aspects mortels de l'un des objets magiques centraux de la campagne, le Masque de la Reine Dragon.

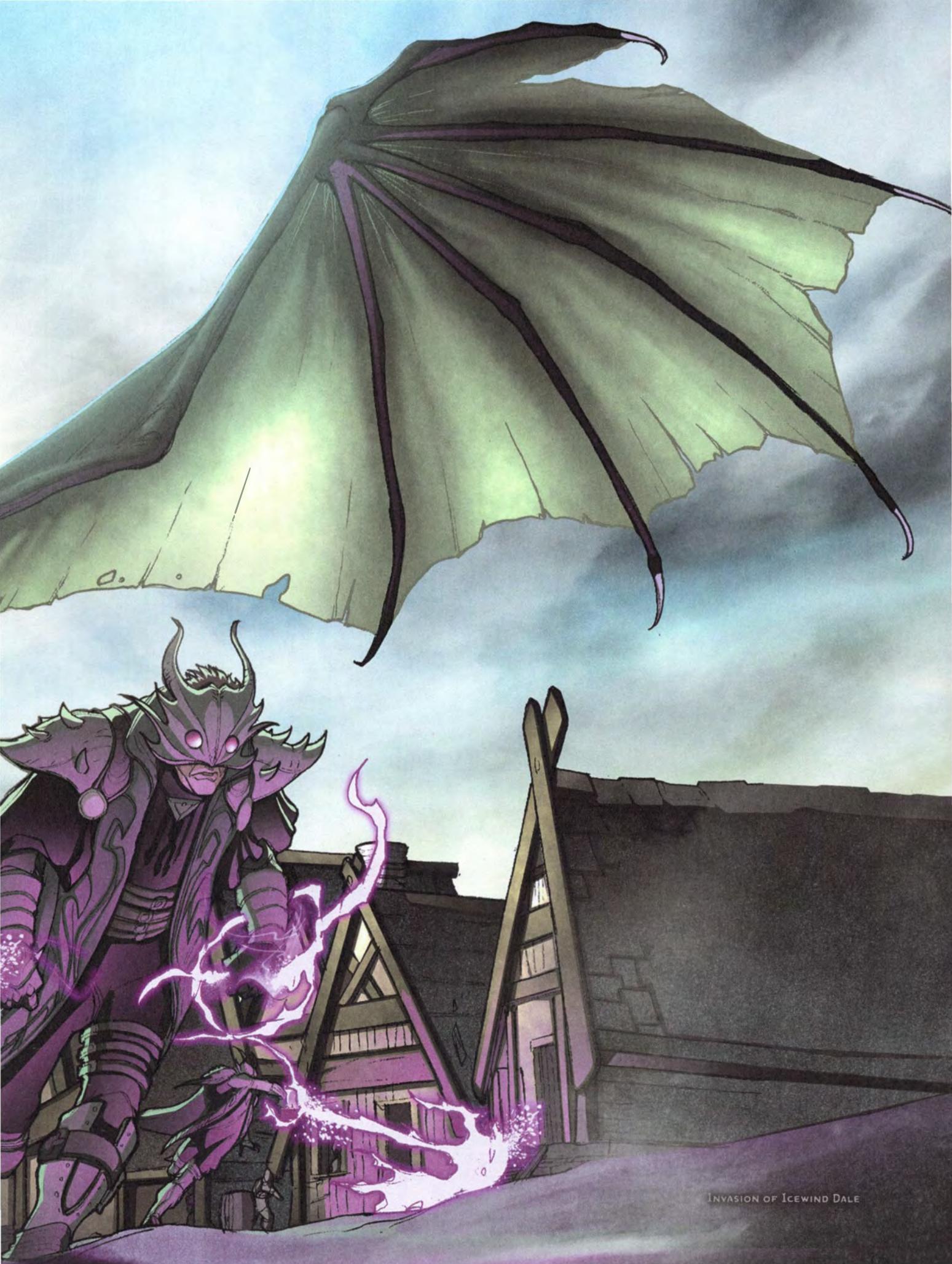
Plusieurs autres lieux et personnages figurent également en bonne place dans cette collection, beaucoup étant des aspects des Royaumes oubliés ou sous-tendant le multi-vers de D&D au sens large qui ont connu des évolutions artistiques au fil des ans. Les croquis détaillés des dragons chromatiques, par exemple, laissent entrevoir la profondeur des détails écologiques qui ont permis de réaliser les monstres les plus emblématiques de D&D et les ennemis centraux de l'intrigue de la Tyrannie des Dragons.

C'est à vous de décider comment vous allez utiliser cette galerie de concepts. Peut-être que ces détails vous inspireront, tout comme ils l'ont fait pour les concepteurs de la Tyrannie des Dragons. Peut-être qu'une image particulière résonnera en vous, vous amenant à apporter votre propre contribution à la campagne. Des informations supplémentaires sur les outils et les techniques des méchants de l'aventure peuvent vous aider à leur donner l'impression d'être des habitants plus essentiels d'un monde plus vaste, tandis que les nuances des dragons et des autres créatures de l'univers vous aideront à donner vie à ces monstres. Ces pages peuvent également être partagées avec les joueurs si vous le jugez bon, afin de renforcer l'impact des moments les plus forts de la campagne. Que cette galerie serve d'aide au jeu ou qu'elle inspire vos propres créations, utilisez-la comme bon vous semble, en détaillant davantage les aventures existantes ou en expliquant les histoires de la Tyrannie des Dragons qui doivent encore être racontées !









INVASION OF ICEWIND DALE



ATTACK ON LUSKAN





SIEGE OF NEVERWINTER







ASSASSINATION IN WATERDEEP





BATTLE AT TIAMAT'S TEMPLE





COUP AT DRAGONSPEAR CASTLE





RED WIZARDS OF THAY STRONGHOLD

RED WIZARDS ARE THE WOULD-BE MAGICAL OVERLORDS OF FAERÙN.

RATH MODAR
(FORMAL)

Magiciens rouges

Craint par le grand public comme des tyrans maléfiques, les magiciens rouges échangent leurs inventions magiques contre des esclaves, de l'acier, de la soie et de l'or. En tant qu'artificiers magiques de grande compétence, ils exigent des prix élevés et n'hésitent pas à faire crédit, car rares sont ceux qui pourraient survivre à une dette impayée envers ces magiciens.

DREAD WARRIORS MAKE UP THE TERRIFYING UNDEAD ARMY OF THE RED WIZARDS.



DREAD WARRIOR

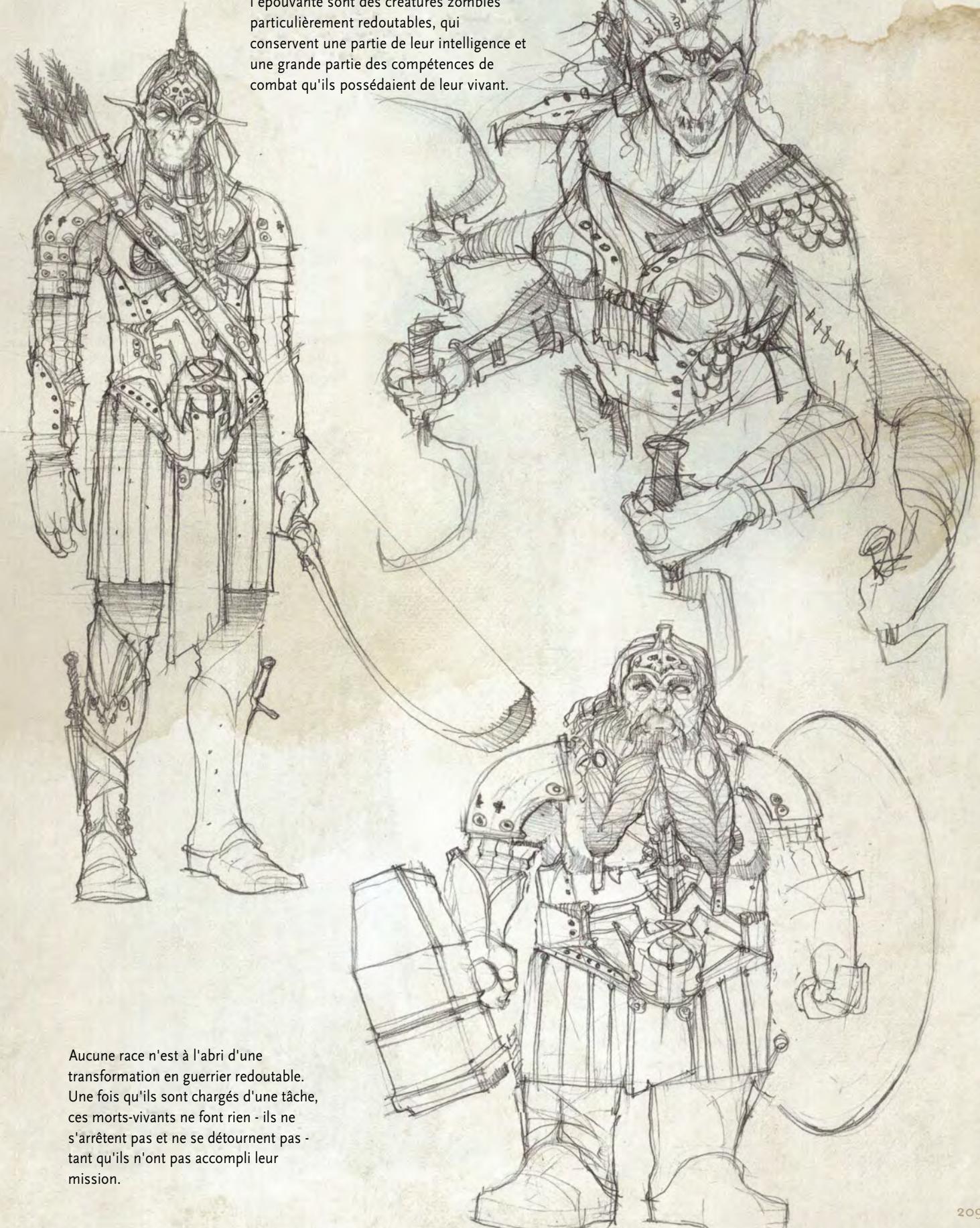
ZHENTARIM,
ALSO KNOWN AS THE
BLACK NETWORK, AND
WINGED SNAKE

Le Réseau Noir

Les agents du Réseau Noir ont des compagnons serpents ailés qui leur servent de messagers. Les membres des Zhentarim utilisent ces créatures pour délivrer des messages sur des parchemins et rester en contact les uns avec les autres. Un serpent ailé est entraîné pour servir un maître particulier. Si son maître meurt, le serpent est connu pour rester à proximité et mourir de faim.

Guerriers de l'épouante

Créés à partir des corps fraîchement morts de guerriers expérimentés, les guerriers de l'épouante sont des créatures zombies particulièrement redoutables, qui conservent une partie de leur intelligence et une grande partie des compétences de combat qu'ils possédaient de leur vivant.



Aucune race n'est à l'abri d'une transformation en guerrier redoutable. Une fois qu'ils sont chargés d'une tâche, ces morts-vivants ne font rien - ils ne s'arrêtent pas et ne se détournent pas - tant qu'ils n'ont pas accompli leur mission.



MASK OF TIAMAT

Un masque de dragon améliore la capacité d'une personne à communiquer avec les dragons d'une couleur particulière. Si le porteur est exceptionnellement bien versé dans le comportement et les manières du dragon de la couleur appropriée, le masque permet au porteur de devenir "l'homme qui murmure à l'oreille des dragons."".



Masques de dragon

Les masques de dragon permettent à celui qui les porte de penser comme un dragon de la couleur appropriée, d'influencer ces dragons et de gagner leurs faveurs. Cette capacité est cruciale pour garder les dragons alignés avec le culte.

Les cinq masques de dragon peuvent être combinés dans un rituel pour former le masque suprême de la reine dragon. Le porteur de ce masque peut canaliser son pouvoir pour faire venir Tiamat de son royaume infernal, bien qu'elle le fasse de son plein gré, et non parce que le masque l'y contraint.



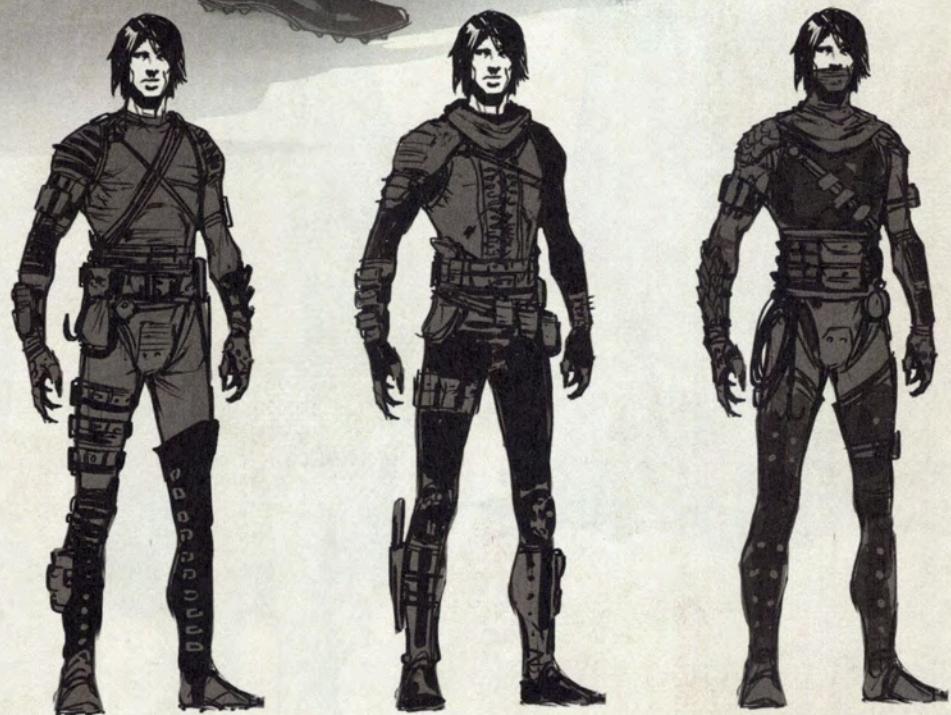
THE FIVE DRAGON MASKS
(WITH WYRMSPEAKER REGALIA)



CULT OF THE DRAGON
CULTIST STRONGHOLD



DRAGON CULT ASSASSIN/THIEF ELITE TIER



DRAGON CULTIST: ROGUE IDEATIONS



CULT OF THE DRAGON MASKS/HEADGEAR

CULT OF THE DRAGON
DECORATIVE REGALIA



GLOVE AND HAND TATTOOING DETAILS DRAGON LOYALTY





CULT INITIATE

1ST RANK:
DRAGONCLAW

2ND RANK:
DRAGONWING

3RD RANK:
DRAGONFANG

4TH RANK:
DRAGONSOUL



DRAGON
CULT RECRUITER
FORMAL WEAR



DRAGON
CULT RECRUITER
STREET CLOTHES



WATERDEEP



Temple de Tiamat

Le Culte du Dragon cherche à soulever le temple de Tiamat des neuf enfers, en le faisant naître dans la caldeira d'un ancien volcan connu sous le nom de Puits des Dragons. Depuis ce rempart, qui sait quelles terribles destructions la reine des dragons maléfiques pourrait infliger aux royaumes ?

Icewind Dale

Région la plus reculée au nord de Sword Coast, Icewind Dale est une terre impitoyable où les habitants rudes de dix petites villes se consacrent à gagner leur vie sur la glace et la neige. L'elfe drow Drizzt Do'Urden compte parmi les héros les plus légendaires de ce pays.

Waterdeep

La Cité des Splendeurs est la plus grande des villes de la Côte de l'Épée. Comptant jusqu'à deux millions d'habitants, Waterdeep est une ville stable et généralement paisible. Cependant, certaines parties de Waterdeep peuvent être dangereuses pour les imprudents, comme le quartier des docks.

CULT OF THE DRAGON
TEMPLE OF TIAMAT

SAVAGE NORTH

REMI HAVENTREE,
WATERDHAVIAN
FORMAL WEAR



REMI HAVENTREE,
MILITARY
COMMANDER
UNIFORM

MEI,
FEMALE
HUMAN ROGUE



CALIA, FEMALE HUMAN RANGER



TILO, MALE HUMAN WIZARD

Les habitants de Sword Coast

De nombreuses personnes ont élu domicile sur la Sword Coast. Qu'ils soient roturiers ou nobles, commerçants ou aventuriers, tous ont beaucoup à perdre aux mains du Culte du Dragon, mais peuvent aussi faire preuve d'un grand héroïsme.



FINAN, MALE HUMAN CLERIC



RED DRAGONS

RED DRAGONS ARE YAIN,
REFLECTED IN THEIR PROUD,
UPRIGHT BEARING AND
DISDAINFUL EXPRESSION

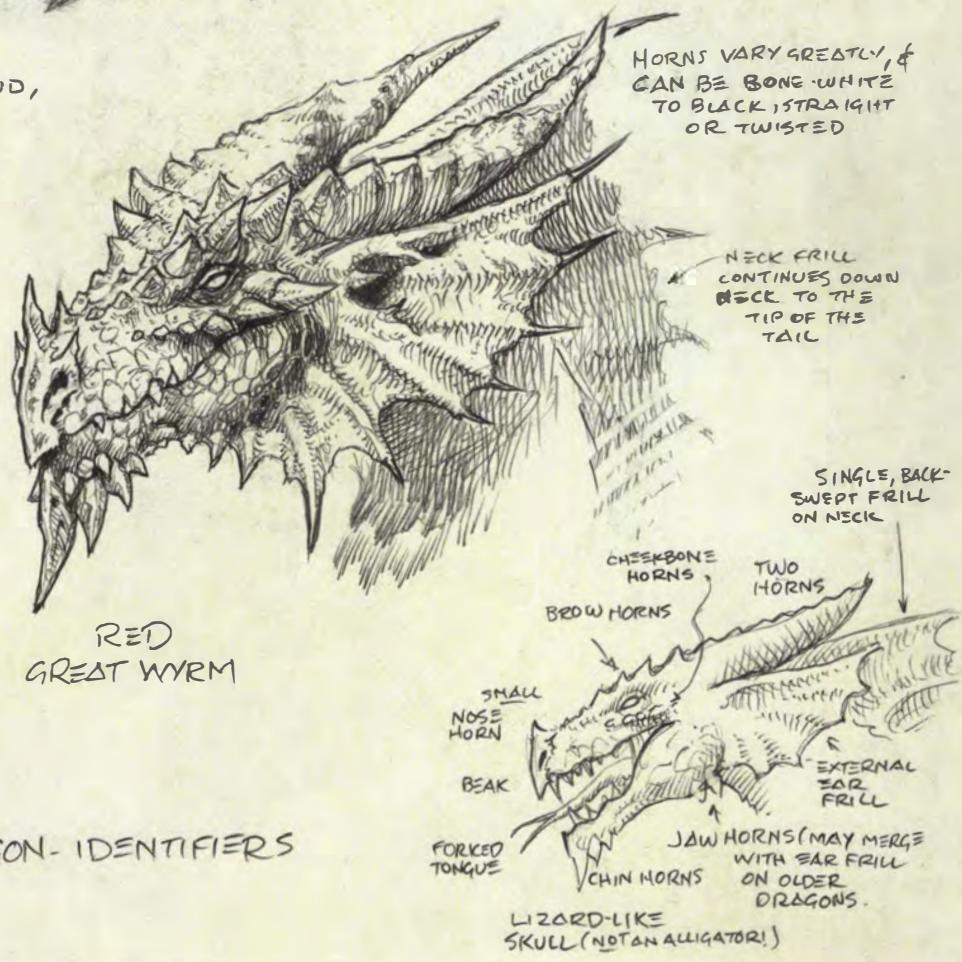
THEIR PUPILS FADE AS
THEY AGE, UNTIL THE
OLDEST HAVE EYES
WITH THE APPEARANCE
OF MOLTEN ORBS —

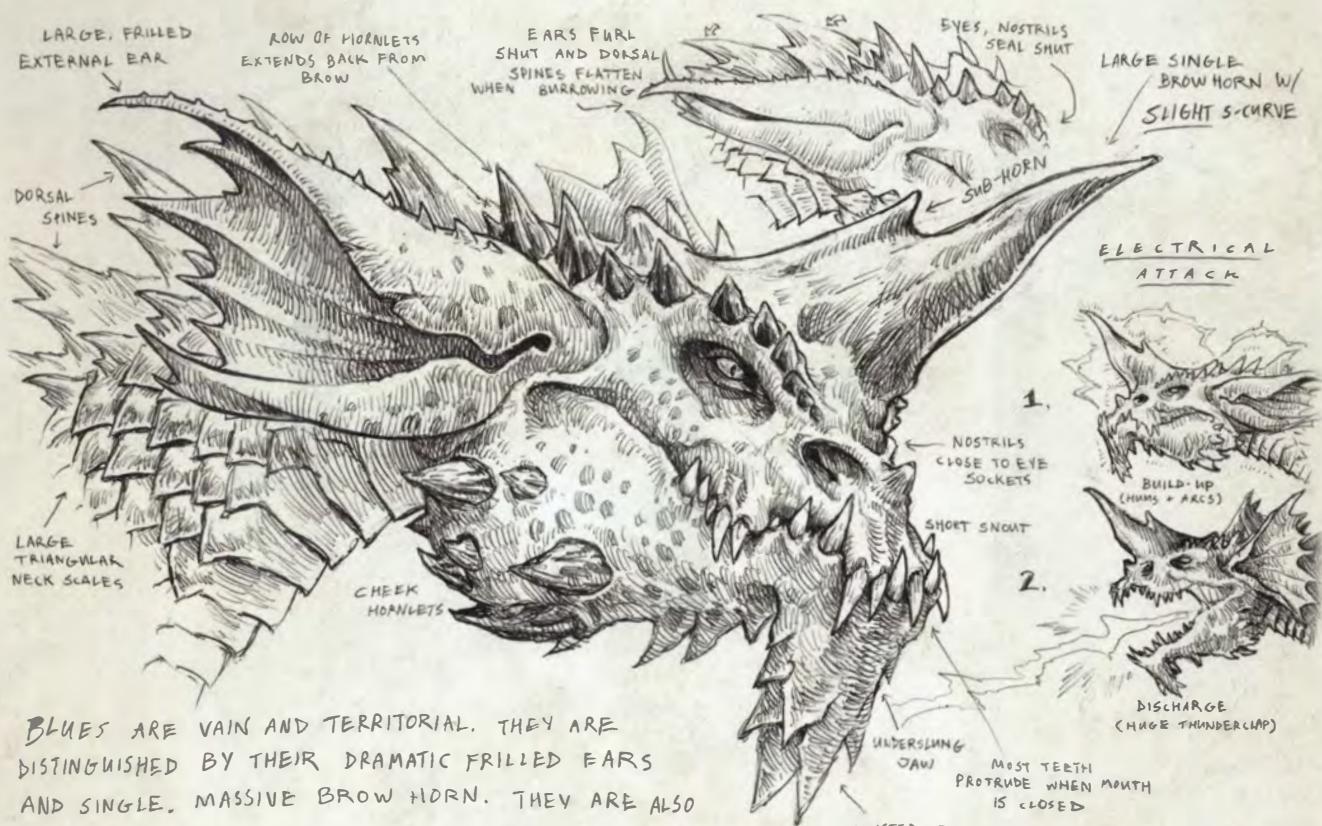
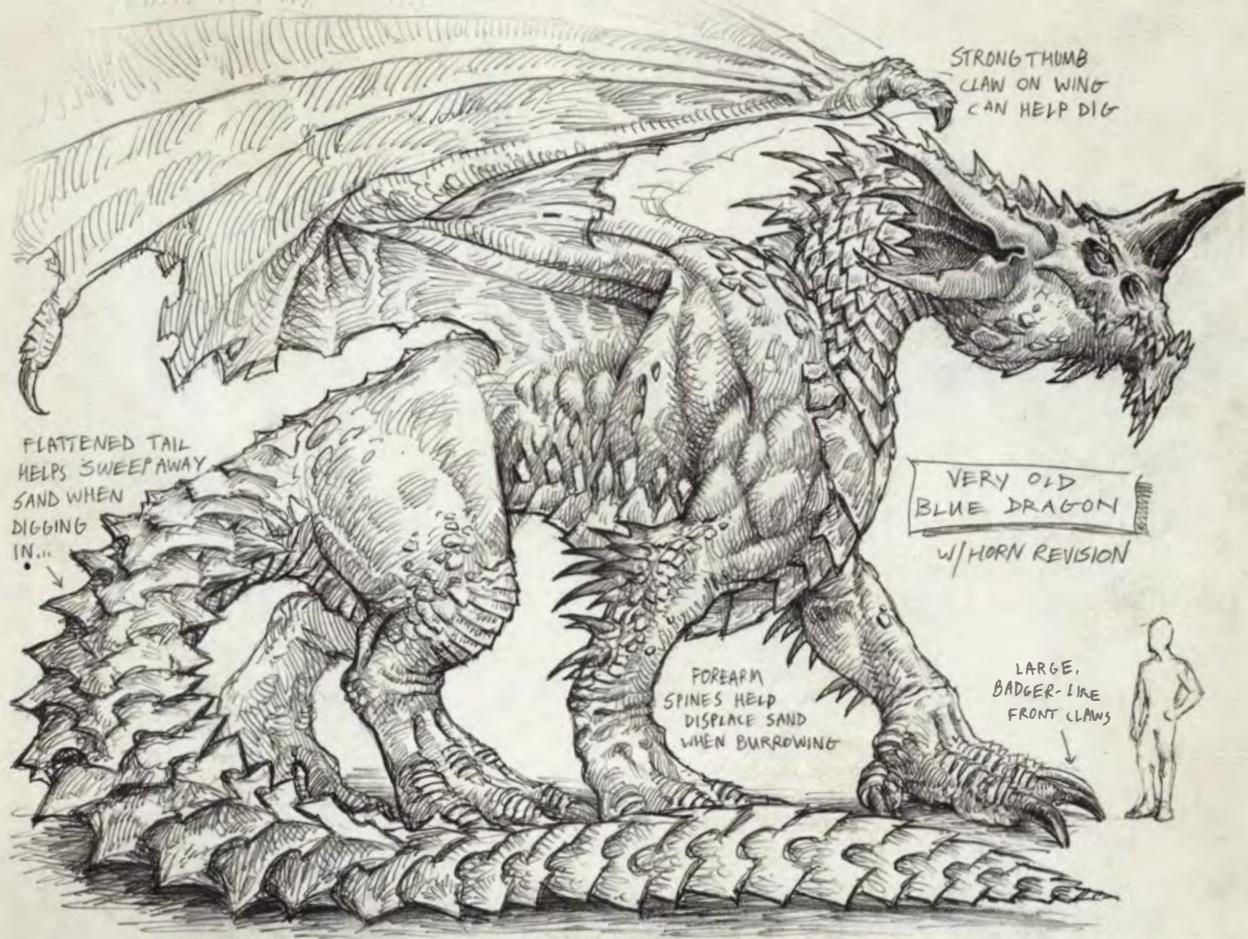
AN ANGRY RED MAY
HAVE FLAMES LICKING
UP FROM EYES AND
NOSTRILS — AND AN
ENVELOPE OF HEAT-
SHIMMER AROUND THEM.

THEIR FRILL AND WINGS
ARE AN ASHY BLUE OR
PURPLE GREY TOWARD
THE EDGES, BECOMING
DARKER WITH AGE —
NEARLY BLACK ON OLDER
SPECIMENS.

REDS SMELL LIKE SMOKE
AND SULPHUR

RED DRAGON- IDENTIFIERS





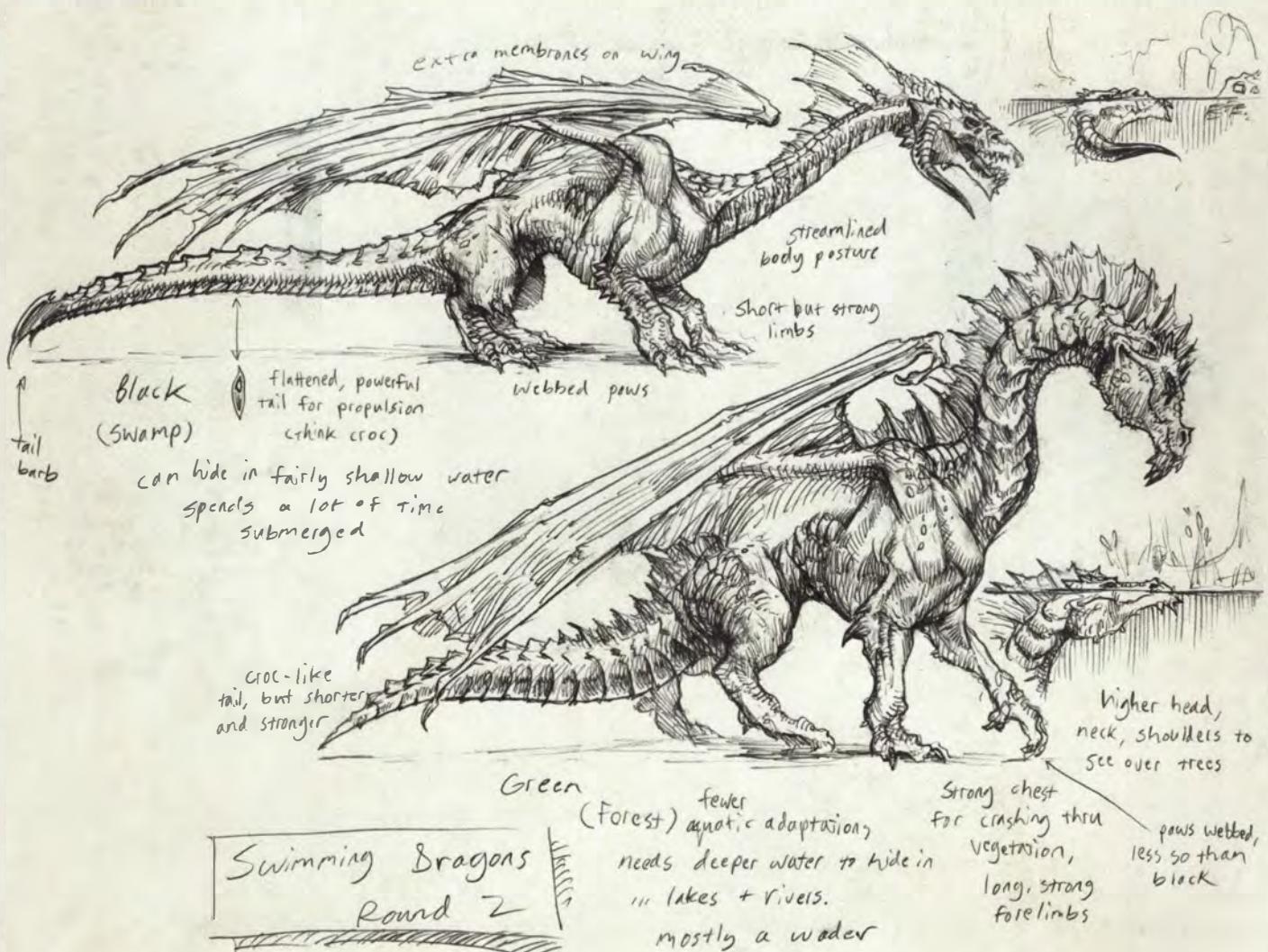
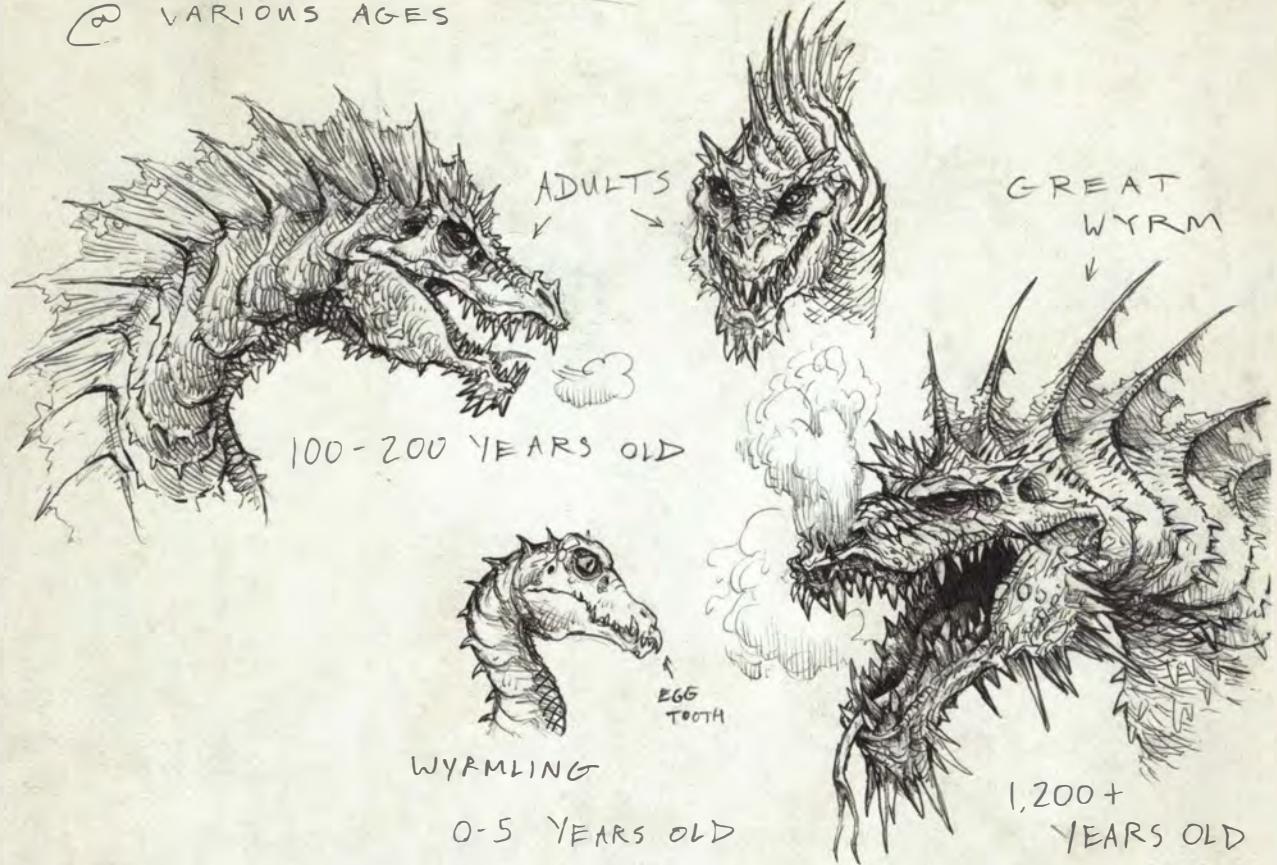
Blues are vain and territorial. They are distinguished by their dramatic frilled ears and single, massive brow horn. They are also one of the best-adapted dragon breeds for digging into sand. Their hides tend to hum and crackle faintly with built-up static electricity, and to emit small arcs of electricity. These effects intensify when the dragon is angry or about to attack. They smell of ozone + sand.

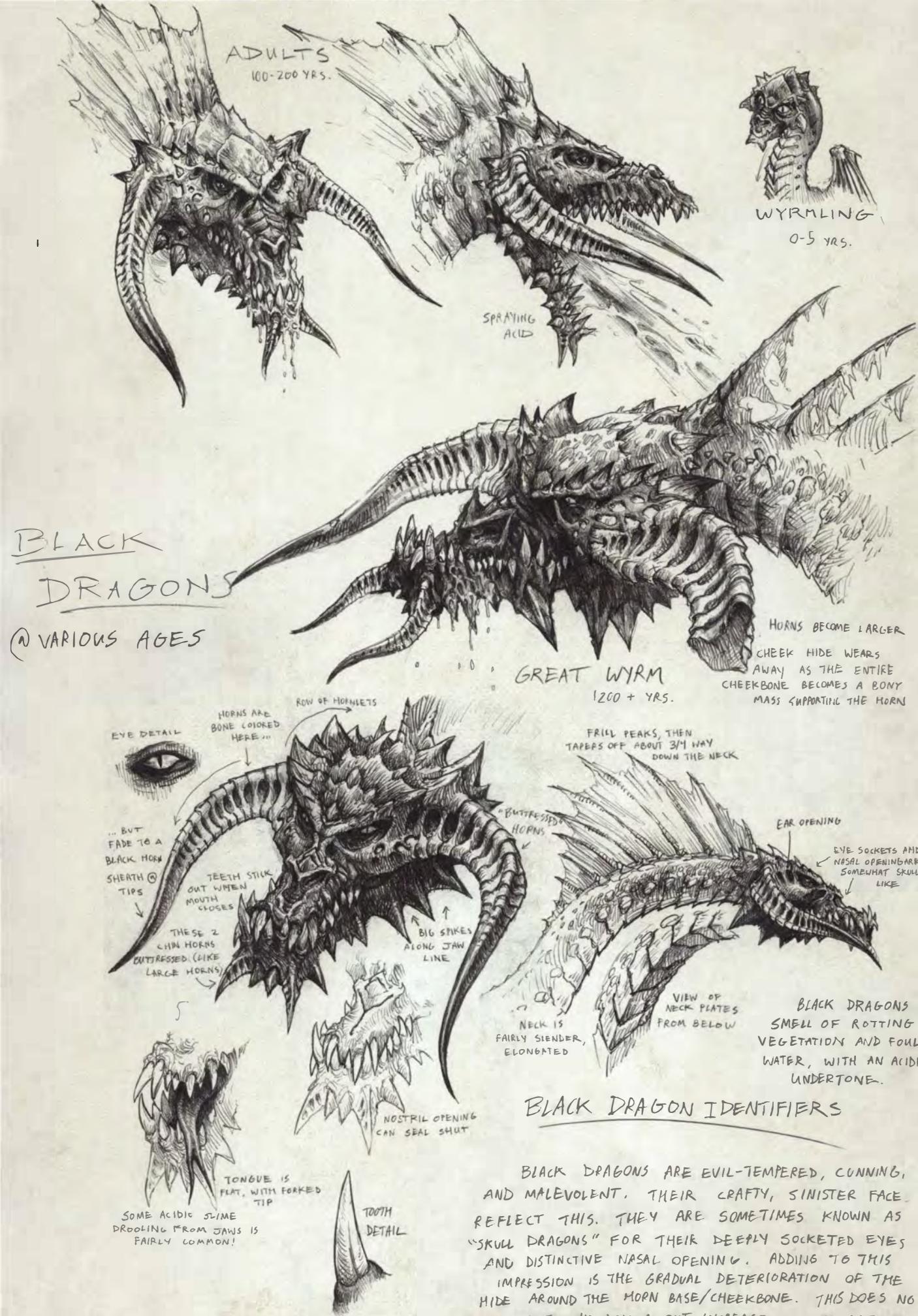
BLUE DRAGON IDENTIFIERS

w/ HORN REVISION

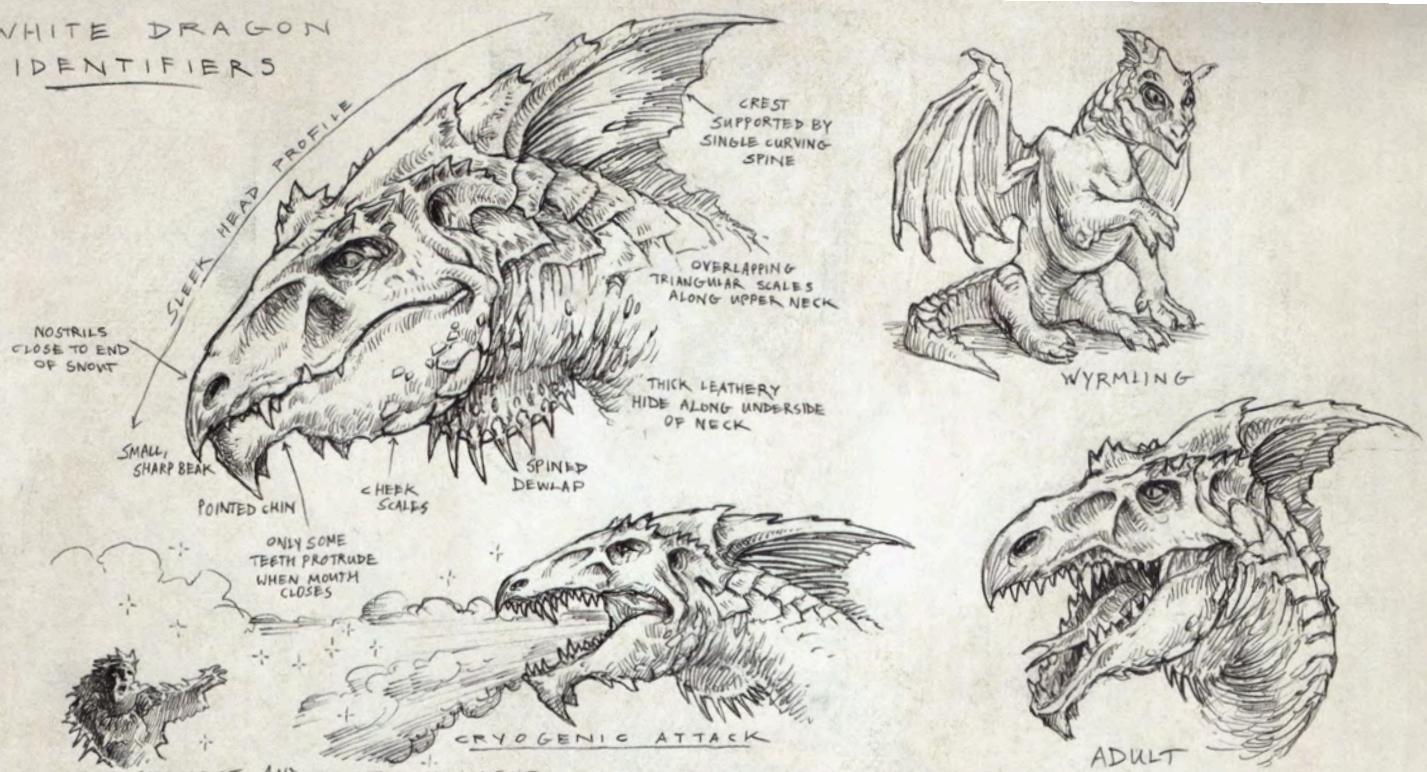
GREEN DRAGONS

© VARIOUS AGES





WHITE DRAGON IDENTIFIERS



AMONG THE SMALLEST AND LEAST INTELLIGENT OF DRAGONKIND, MOST WHITE DRAGONS ARE SIMPLY ANIMALISTIC PREDATORS. THEIR FACES EXPRESS A HUNTER'S SINGLE-MINDEDNESS AND FEROCITY RATHER THAN THE SHREWDNESS AND INSIGHT OF THE MORE POWERFUL EVIL DRAGONS. THEIR BEAKED, CRESTED HEADS ARE DISTINCTIVE. (A CRISP, FAINTLY CHEMICAL ODOR)



WHITE DRAGON

(old)



ISBN 978-0-7869-6697-4



5 4 9 9 5 >

EAN

9 780786 966974

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$65.00
Printed in USA C77410000