

FUIR L'EL TURGARD

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 1



Scénario original : Rich Lescouflair

Traduction et adaptation : blueace

Relecture : boblebuter

Version du 29/02/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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



FUIR L'ELTURGARD

CONTEXTE

La cité d'Elturel et ses habitants ont été brusquement entraînés dans Avernus, première strate des Neuf enfers et l'un des champs de bataille de l'éternelle Guerre du sang. Si le destin de la ville et de ses habitants reste encore inconnu, l'événement a aussi dévasté les environs de la cité, entraînant avec elle des fermes et de petits villages, ce qui plonge la région dans le chaos.

Les quelques habitants des faubourgs de la ville qui ont été épargnés par cette calamité infernale se sont alors regroupés pour former une caravane avec l'intention de rejoindre la Porte de Baldur, une ville voisine où ils espèrent trouver de l'aide et un refuge.

AU MD

Cette aventure, conçue pour servir d'introduction à la storyline *The Descent*, est composée de quatre mini-aventures. Les trois premières peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, la quatrième devant forcément être la dernière.

Le ton général de cette aventure devrait être sombre, menaçant et plein d'incertitudes. Les survivants sont pessimistes sur leur avenir et les personnages pourraient bien être les seuls à pouvoir provoquer une lueur d'espoir en Elturgard.

ACCROCHES D'AVENTURE

Les personnages escortent une caravane qui devait passer par l'Elturgard pour se rendre à la Porte de Baldur. Ou bien ils vont rendre visite à un membre de leur famille ou à un ami résidant à Elturel.

Dans les deux cas, la ville et les villages environnants disparaissent juste avant leur arrivée.

INTRODUCTION

Les personnages viennent d'assister à la téléportation de la ville d'Elturel dans les Neuf enfers :

Tout s'est passé si vite. Sous vos yeux, le Compagnon, un orbe brillant qui déversait sa lumière sainte sur Elturel, est devenu noir, plongeant la ville dans les ténèbres. Et après un bref instant, il ne reste en lieu et place de la ville qu'un énorme cratère.

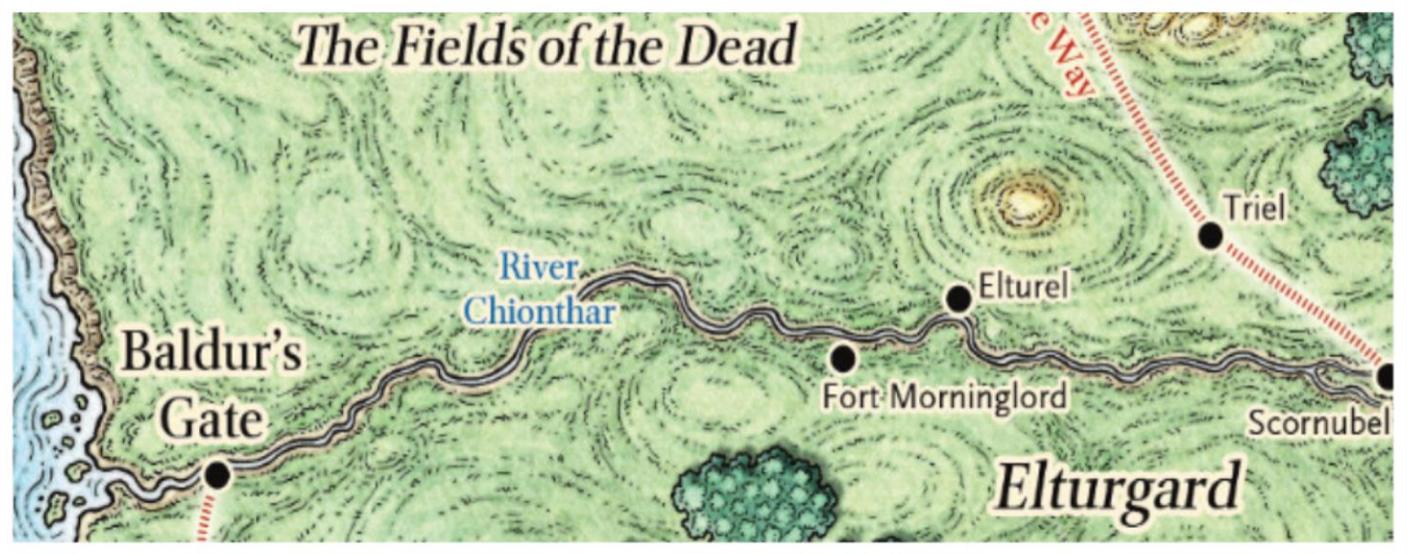
D'Elturel il ne reste plus qu'un cratère au bord de la falaise surplombant le turbulent fleuve Chionthar qui coule au sud. De jour, la vue est dégagée depuis la falaise surélevée de la ville, mais la poussière et la fumée suspendues au-dessus du cratère rendent la zone faiblement éclairée. De plus, une odeur de fumée et de cendre, combinée à plusieurs odeurs méconnaissables mais néanmoins dérangeantes, se répand dans toute la zone.

Plusieurs survivants ont déjà commencé à se rassembler autour d'une caravane improvisée constituée de charrettes, de tentes et de chariots. Cependant, leur nombre est encore faible comparé à tous ceux qui ailleurs sont encore aux prises avec les retombées.

Lorsque les personnages arrivent au bord du cratère afin d'examiner la situation et comprendre ce qu'il vient de se passer, une femme (Dara), accompagnée d'un vieux berger (Ghorin) et de sa chèvre (Clyde), s'approche d'eux. **Dara** recherche des personnes pour accompagner la caravane jusqu'à la Porte de Baldur. En attendant, elle et Ghorin ont commencé à rassembler les survivants.

Dara et Ghorin expliquent également aux personnages que plusieurs personnes ont vu des diables errer dans la région suite à la catastrophe. Ils espèrent avoir le temps de trouver et de sauver le plus de monde possible avant que les fiélons ne les localisent.

Dara, jeune Élue d'Ilmater qui voyage depuis de nombreuses semaines en direction de la porte de Baldur, est en quelques



sortes soulagée d'être si proche de sa destination. Elle sait qu'Elturel a été entraîné dans les Neuf enfers, mais elle ne sait pas pourquoi ni comment.

MISSIONS

Dara propose alors aux personnages trois tâches, toutes situées dans les faubourgs au nord et à l'est de la ville, et d'une importance vitale. Une fois ces missions terminées, la caravane pourra prendre la route. Notez que les missions peuvent être complétées dans n'importe quel ordre.

- Le forgeron** : aller à la forge de Wellum Granfer et ramener le forgeron avec autant d'armes que possible.
- Le meunier** : aller au moulin d'Ippon Vertami et ramener le propriétaire avec tous les outils et toutes les fournitures possibles.
- L'aubergiste** : aller à l'auberge du Faon Fabuleux et ramener les propriétaires avec d'éventuels clients de l'auberge.

La quatrième et dernière partie est à jouer une fois que les trois premières auront été terminées.

DARA (HUMAINE)

Cette jeune femme a été élevée par des prêtres dans un temple d'Illmater à Eshpurta, en Amn. Elle effectue un pèlerinage jusqu'à la Porte de Baldur, mais sa principale préoccupation pour le moment est de trouver de l'aide et d'évacuer les habitants d'Elturgard pour les mettre à l'abri. Mûre pour son âge, elle est concentrée sur sa tâche et n'en sous-estime pas l'importance.

GHORIN (HUMAIN)

Le compagnon de Dara est un homme âgé de 70 ans. Il porte des vêtements poussiéreux et usés par des années de dur labeur en tant que berger. Sa démarche courbée est soutenue par un long bâton. Il est accompagné d'une vieille chèvre à la fourrure grise nommée Clyde. Ghorin s'est fixé pour mission de servir Dara et de la protéger de tous les dangers, quel qu'en soit le prix, et il est prudent de présumer que Clyde fera de même. En dépit de son âge Ghorin est encore vigoureux et a toujours une bonne histoire à raconter. Il a l'œil sur tout et ne laisse jamais Dara disparaître de sa vue.

1. LE FORGERON

Le voyage jusqu'à la forge se déroule sans incident. La forge est un vieux bâtiment situé dans les faubourgs d'Elturel, au bout d'un chemin de terre bordé par un petit mur de pierre. Une enseigne en bois indique « Forge de Wellum ». Le seul autre bâtiment à proximité est un petit hangar auquel il manque une porte.

LA FORGE

L'endroit est inhabituellement calme. Le bruit typique auquel on pourrait s'attendre à proximité d'une forge est curieusement absent. Le ciel est encore rempli de poussière et de fumée, ce qui rend la zone faiblement éclairée.

En fait la forge vient d'être pillée par des bandits et **Wellum** le forgeron, avec son assistant le nain **Gordrick**, sont en train de décider de ce qu'ils vont faire. Ils chuchotent, au cas où les bandits reviendraient.

Lorsque vous vous approchez, une voix grave qui provient du bâtiment vous crie : « Si vous revenez pour en voler plus, vous devrez me passer dessus ! »

Wellum expliquera ce qu'il s'est passé. Des bandits ont attaqué sa forge il y a de cela quelques heures, alors qu'il était en train de rassembler des fournitures suite à la destruction d'Elturel. Ils ont ligoté Gordrick, qui frotte encore avec une main une grosse bosse sur sa tête, et sont repartis avec toutes les armes et tous les outils qu'ils ont trouvés, ne laissant presque rien. Gordrick peut indiquer que les bandits portaient des capes vertes et noires.

Le forgeron est hors de lui mais il ne sait pas quoi faire. Il se plaint aussi que les bandits lui ont volé toute sa réserve de bière mais il se dit prêt à accompagner les personnages jusqu'à la caravane. Toutefois il insiste pour que le groupe retrouve les bandits et toutes ses fournitures car la caravane en aura bien besoin !

Sur ce, une demi-elfe blonde qui dit se nommer **Vollis Foote (fanatique)** arrive à la forge à bout de souffle en quête d'un abri. Elle dit s'être échappée de bandits qui l'ont attaquée alors qu'elle se dirigeait vers la caravane. Elle confirme la description de Gordrick et les capes vertes et noires.

En réalité Vollis est membre du culte de Zariel de la Porte de Baldur mais elle fait très attention à n'éveiller aucun soupçon. En cas de confrontation, elle admettra avoir pillé des maisons

abandonnées par les habitants en fuite dans la région et offrira une dizaine de pièces d'argent et des babioles sans grande valeur en guise de preuve.

Les personnages devraient donc suivre la trace des bandits pour récupérer les armes volées, mais Wellum et Gordrick hésitent à les accompagner. Bien que Wellum sache manier une épée, ni lui ni Gordrick ne sont des aventuriers. Ils préfèrent donc rassembler ce qui leur reste et rejoindre directement la caravane. Vollis indiquera aux personnages où se trouve selon elle le repaire des bandits puis elle accompagnera le forgeron jusqu'à la caravane.

WELLUM GRANDFER (HUMAIN BANDIT NB)

Veuf et sans enfant, Wellum a la cinquantaine. Le forgeron veut bien aider les survivants à se rendre à la Porte de Baldur et il est même prêt à faire don de ses marchandises pour y parvenir, mais il espère toutefois une compensation une fois arrivé à destination. Il a un penchant pour la boisson et le manque d'alcool le met mal à l'aise à certains moments.

GORDRICK (NAIN)

C'est l'assistant de Wellum. Il se rase régulièrement la barbe depuis qu'il s'est exilé de l'Épine dorsale du monde pour une raison qu'il refuse de donner. Le nain est fréquemment sujet à des épisodes de dépression car il se sent seul et craint de mourir avant d'avoir pu racheter l'honneur de sa famille. Gordrick veut lui aussi aider les habitants et est même enthousiaste à l'idée de pouvoir visiter la Porte de Baldur, mais il se sent dépassé par les événements actuels.

VOLLIS FOOTE (DEMI-ELFE FANATIQUE LM)

Jeune, blonde, Vollis est membre d'un culte de Zariel dirigé par un diable nommé Gharizol. Elle a été envoyée de la Porte de Baldur pour se fondre parmi les survivants et les espionner. C'est une très bonne actrice, rusée et doué avec les mots. Wellum et Vollis sont probablement les deux seuls survivants compétents avec une épée.

LES BANDITS

Les traces d'un vieux chemin de terre mènent à un petit temple, autrefois abandonné avant d'être investi par les bandits, niché près d'une colline qui projette son ombre tout au long de la journée. C'est un bâtiment de plein pied à côté duquel s'étend la friche d'un petit jardin orné de statues. Un jet d'Intelligence (Religion) DD 12 permet de reconnaître des symboles de Torm, suggérant que cet endroit était autrefois un temple du dieu du courage et du sacrifice de soi. L'une des deux portes en bois menant au bâtiment est ouverte.

Le ciel est rempli de poussière et de fumée, rendant là aussi la zone faiblement éclairée.

HALL D'ENTRÉE

Cette pièce carrée est sale, poussiéreuse et presque vide. Jadis ornée de tapisseries et de décorations, il ne reste aujourd'hui que de petits morceaux de bois et des poteries brisées. Cependant, des traces de pas dans la poussière indiquent qu'il y a eu beaucoup de circulation récemment. Une double porte en bronze contre le mur nord ne mène nulle part ; elle a été piégée pour alerter les bandits de toute intrusion.



Une fontaine en pierre en forme de demi-lune située contre le mur est, près de la double porte, semble être le seul élément de décor encore intact. Les bords et l'intérieur du bassin sont tachés de ce qui ressemble à du sang séché, et un petit couteau est posé de manière précaire sur le rebord du bassin. La phrase « Offrez et passez librement » est gravée dans la pierre au-dessus de la fontaine. Les personnages avec une Perception passive de 13 ou plus remarquent qu'il y a plus de traces de pieds autour de la fontaine que vers la porte à proximité.

Piège. La double porte au nord est équipée d'un piège à poulie qui se déclenche lorsqu'une personne tente de l'ouvrir. Le piège peut être repéré avec jet de Sagesse (Perception) DD 13 réussi et désarmé avec un jet de Dextérité DD 13 réussi à condition de posséder des outils de voleurs. Un échec fait s'effondrer le plafond sur une zone de 3 x 3 mètres au-dessus de la porte. Les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 et subir 7 (2d6) dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Les débris ouvrent alors la porte secrète de la fontaine mais alertent les bandits et les cultistes de la chambre rituelle.

La fontaine dissimule donc une porte secrète qui peut être détectée et ouverte avec un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 réussi. Les personnages qui ont remarqué les traces de pas dans la poussière au sol ont l'avantage au jet. Le couteau et le bassin ensanglanté ne sont là que dans l'espoir de distraire les intrus. Un personnage qui se couperait volontairement pensant faire une "offrande" perd simplement 1 point de vie pour rien.

CHAMBRE RITUELLE

Derrière la porte secrète, un escalier étroit mène à la chambre rituelle en dessous.

Sur une dalle de pierre imbibée de sang, un humain est entravé par des chaînes et encerclé d'humanoïdes vêtus d'une robe verte et noire. L'un d'entre eux est en train de tracer un symbole dans la poitrine de l'homme avec un couteau à dents tranchantes, tandis que les autres chantent sur un ton envoûtant.

Les murs de cette grotte de 12 mètres de côté sont recouverts de symboles infernaux. Les braseros aux extrémités nord et sud de la chambre projettent une lumière vive dans toute la pièce. Une légère odeur de soufre se fait sentir dans la grotte. Même lorsque les cultistes ne chantent plus, des murmures semblent flotter dans l'air, provenant de nulle part. L'homme attaché à l'autel gémit de douleur. Trois **bandits** et deux **cultistes** sont en train de réaliser le sacrifice rituel de l'un des leurs.

Si les personnages ont déclenché le piège du hall d'entrée, les cultistes ont eu suffisamment de temps pour terminer le rituel d'invocation. Lorsque le groupe arrive, le cultiste attaché meurt et un **diable épineux** sort alors de son corps.

Sinon, les bandits et les cultistes sont concentrés sur leur rituel. Mais à moins que le groupe ne s'approche discrètement, les cultistes détectent les personnages lorsqu'ils descendent dans l'escalier et les attaquent. Un des cultistes reste près de l'autel. S'il parvient à laisser sa dague durant 2 rounds dans le corps du sacrifié, il invoque le diable épineux qui apparaît à la fin du round 3.

DIABLE ÉPINEUX AFFAIBLI

Le diable épineux invoqué n'est pas aussi puissant que celui décrit dans le MM. Prenez en compte les modifications suivantes :

- Supprimer sa résistance aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
- Supprimez le trait Résistance à la magie.

Les bandits et les cultistes appartiennent à un culte de Dispater. Ils sont tout aussi confus que les autres habitants de la région quant au transfert d'Elturel dans les enfers. Le sacrifice rituel qu'ils mènent a d'ailleurs pour but de deviner la cause de la chute d'Elturel et de faire appel à un puissant démon pour les protéger.

Dans la partie sud de la pièce, recouvertes de bâches, se trouvent des caisses qui contiennent les armes et les fournitures de Wellum. Un petit sac contenant une *potion de guérison* est posé sur l'une des caisses. L'un des cultistes porte de modestes bijoux d'une valeur de 10 po, tandis que les autres ont des pièces dans leurs bourses (9 po, 14 pe, 19 pc et 15 pc).

CONCLUSION

Wellum se réjouit de la récupération de ses armes et demande à ce qu'on ouvre une bouteille de vin pour fêter l'événement. Dara semble contente également. Gordrick est enthousiasmé à l'idée de pouvoir prochainement connaître la Porte de Baldur.

2. LE MEUNIER

Ghorin pointe un cheval de trait et une charrette avec son bâton de berger et dit aux personnages que le véhicule appartient à une halfeline nommée Ippon Vertami, propriétaire d'un moulin dans les faubourgs au nord-est. Il leur demande de conduire le chariot au moulin et de le remplir de provisions. S'ils trouvent Ippon et son assistant, Pal, ils doivent les raccompagner à la caravane.

RENCONTRE FORTUITE

La route menant au moulin est bien entretenue, il n'y a aucun problème avec la charrette. À mi-chemin, les personnages rencontrent Ippon et le jeune Pal. Ils allaient rejoindre la caravane avec ce qu'ils ont pu emporter, mais voyant la charrette, Ippon suggère de retourner au moulin pour s'approvisionner davantage.

Ippon ne sait rien de précis au sujet d'Elturel. Un voisin lui a simplement parlé de la caravane et la halfeline a alors essayé de convaincre tout le monde de la rejoindre. Pal n'en sait pas plus et tente de tranquilliser un peu Ippon qui a tendance à prendre sa tâche un peu trop au sérieux.

Une fois au moulin, et alors qu'Ippon commence à charger la charrette de fournitures, Pal mentionne aux personnages qu'un des voisins n'a pas suivi l'appel de la halfeline à rejoindre la caravane. Le jeune homme leur demande alors d'essayer une dernière fois de convaincre ce poète solitaire nommé Billiam, qui vit près du moulin, de rejoindre la caravane. Pal apprécie depuis longtemps le travail de Billiam et il est triste de savoir que le poète ne veut pas les accompagner.



BILLIAM LE POÈTE

La demeure du poète est située dans une zone isolée au nord du moulin, près d'un petit bosquet d'arbres. La terre autour de la petite maison est couverte de broussailles et de mauvaises herbes. La maison, qui semble avoir été endommagée récemment, semble toutefois bien entretenue.

Lorsque le groupe arrive, Billiam Murvoie, assis sur une chaise sous son porche, écrit dans son journal. Billiam ne se mêle pas des affaires locales, mais il essaie toutefois de se tenir au courant de ce qui se passe. Il se considère comme un historien amateur et souhaite consigner autant d'informations que possible dans son journal. Il sait qu'il s'est passé quelque chose de terrible à Elturel et qu'une caravane se rassemble, et il admire Ippon pour les efforts qu'elle a déployés afin de le persuader de les rejoindre, mais Billiam estime qu'elle devrait consacrer plus de temps à ceux qui ont réellement besoin d'aide.

Billiam a entendu parler de fiélons et de cultistes dans la région, mais il ne s'en soucie guère car c'était relativement loin de chez lui. D'autres sont plus en danger :

« Je ne suis qu'un simple poète. Une épée, un marteau de forgeron, une louche ? Je suis inutile avec tout cela ; à quoi servirais-je dans cette caravane ?

Laissez les joueurs plaider leur cause et faites lancer aux plus convaincants un jet de Charisme (Persuasion) DD 12. S'ils réussissent à convaincre Billiam, cela affectera la fin de ce deuxième épisode. Mais qu'ils réussissent ou échouent, Billiam accepte finalement de rejoindre la caravane à condition que les personnages l'aident à rassembler tout le matériel nécessaire afin qu'il puisse rédiger un journal du « voyage ». Après tout, cette grande aventure exige un véritable chroniqueur. De manière concrète, il a besoin des éléments suivants :

- **D'encre.** Pour cela il utilise les noix et une poignée de baies de caroba d'un bosquet voisin.
- **De papier.** Sa demande est de 150 pages de vélin de haute qualité, reliées en cuir, que lui vend un ami dans un village voisin, Tilly Ciele.
- **De plumes pour écrire.** Pas moins de trois plumes spéciales à récupérer sur une petite île au milieu du fleuve Chionthar.

Une fois ces objets rassemblés (l'ordre n'est pas important), Billiam sera finalement heureux de raccompagner les personnages jusqu'au moulin d'Ippon et de les suivre jusqu'à la caravane.

IPPON VERTAMI (HALFELINE)

Propriétaire du moulin, elle a commencé à récupérer les fournitures laissées par les habitants dans les ruines de leurs maisons. C'est une pragmatique débrouillarde qui prend son rôle dans la caravane très au sérieux, peut-être trop même. Elle a peu de patience avec ceux qui fuient leurs responsabilités.

PAL (DEMI-ELFE)

C'est l'assistant d'Ippon. Le jeune homme, qui vient de fêter ses 22 ans, est compétent et charmant, mais son humour souvent inapproprié contraste avec le sérieux d'Ippon. Pal vit l'instant présent sans trop se soucier du lendemain, aidant Ippon et la caravane avec enthousiasme.

BILLIAM MURVOIE (HUMAIN)

Morose et souvent en proie au doute, Billiam est un écrivain qui vit dans une maison isolée à proximité du moulin d'Ippon. On le trouve fréquemment en train d'écrire dans son journal, à tel point qu'il néglige souvent les autres et les tâches qui pourraient lui être confiées. Il parle souvent mal de lui-même et se sous-estime beaucoup.

Billiam veut réaliser la plus grande chronique jamais écrite dans les Royaumes. Il veut qu'elle provoque joie, tristesse et émerveillement... elle doit être parfaite. Mais vouloir et faire sont deux choses différentes...

L'ENCRE

Le bosquet est la zone la plus proche de la maison de Billiam. Les personnages peuvent y trouver les noix et les baies dont le poète a besoin pour créer son encre. Les baies de caroba poussent sur des arbustes tandis que les noix sont à récupérer sur de grands arbres.

Buissons de caroba. Ces baies en forme de grappe sont entourées d'épines acérées et toxiques. Un personnage qui rassemble une poignée de baies doit effectuer un jet de Dextérité (Escamotage) ou de Sagesse (Nature) DD 12. En cas d'échec, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou subir 7 (2d6) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 heure. Dans les deux cas le personnage récupère les baies de caroba nécessaires.

Noyers. Les noix sont sur de petites branches à environ 9 mètres au-dessus du sol, dans de grands arbres imposants. Un personnage peut grimper aux arbres s'il réussit un jet de Force (Athlétisme) DD 12. S'il utilise une corde ou un équipement d'escalade similaire il a l'avantage au jet.

Nids de guêpes. Un personnage qui réussit un jet de Sagesse (Perception) DD 11 remarque plusieurs nids de guêpes le long du tronc des arbres. S'il est assez facile de cueillir des noix dans les arbres, ne pas s'attirer la colère des guêpes demande de réussir un jet de Dextérité (DD 12). En cas d'échec, le personnage est attaqué par un **essai de guêpes**. Le personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir 5 dégâts perforants. Un échec de 5 ou plus fait également tomber de l'arbre et subir 10 (3d6) dégâts de chute. Ensuite les guêpes se dispersent...

LE PAPIER

Les personnages se dirigent vers le village voisin. Un panneau en bois indiquant le nom du propriétaire, Tilly Ciele, est suspendu devant une petite maison au bord de la route. Les maisons voisines ont des fenêtres et des portes cassées et semblent avoir été saccagées. Les alentours sont par ailleurs déserts.

Le sol devant l'entrée porte des marques de brûlure d'environ 30 cm de diamètre et un morceau de parchemin cloué sur la porte indique « Fermé indéfiniment à la suite d'incidents infernaux ».

Un personnage qui réussit un jet de Sagesse (Perception) DD 13 trouve des morceaux de tissu vert et noir. Si le groupe a participé à la partie 1 « Le forgeron » il fera rapidement le rapprochement avec les vêtements des cultistes.

La porte de la boutique est protégée par un glyphe magique creusé dans le bois derrière l'affiche. Le glyphe peut être détecté avec le sort *détection de la magie* ou après un jet d'Intelligence (Investigation) DD 13 réussi. Ouvrir la porte déclenche le glyphe et les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de la porte

doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 dégâts de foudre en cas d'échec ou seulement la moitié en cas de réussite.

L'intérieur de la boutique de 12 x 9 mètres est un désastre : des morceaux de papier, de bois et de fil recouvrent le sol qui est éclaboussé d'encre et de cire de bougie. De plus, une masse d'énergie magique de couleur bleu clair de 1,50 mètre de large tourbillonne à environ 2 mètres au-dessus du sol. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 14 révèle qu'il pourrait s'agir d'une forme de protection magique ou d'une aura enchantée qui aurait mal tourné. Une créature qui touche le globe énergétique doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou subir 4 (1d8) dégâts de foudre. Toutes les cinq minutes, le globe déclenche une onde d'énergie chez deux créatures au hasard situées à 1,50 mètre ou moins de celle-ci. Ces créatures doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou subir 4 (1d8) dégâts de foudre. Étant donné que l'orbe est en lévitation au-dessus du sol, les créatures à plat ventre ne sont pas affectées par l'explosion d'énergie.

Finalement, si les personnages réussissent un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12, ils trouvent tout le papier nécessaire et la reliure en cuir en 10 minutes. Sinon, cela leur prend 20 minutes. Réussir un deuxième jet d'Intelligence (Investigation) DD 16 permet également de trouver un *parchemin de protection contre une énergie* caché dans l'une des piles de papier et une petite boîte derrière le comptoir qui contient quatre gemmes de 25 po chacune.

LES PLUMES

Les personnages descendent vers le fleuve Chiontar et aperçoivent l'île est à environ 18 mètres de la berge. D'où ils sont, ils peuvent également voir des plumes sur la rive de la petite île. Le débit du fleuve à cet endroit est rapide et plusieurs rochers émergent, mais il y a plusieurs façons de l'atteindre :

- À la nage. Nager jusqu'à l'île demande de réussir un jet de Force DD 12 (Athlétisme). En cas d'échec, le personnage est ramené contre les rochers, subissant 3 (1d6) dégâts contondants.
- En sautant. Une longue branche peut être utilisée pour passer de rocher en rocher et atteindre l'île si on réussit un jet de Dextérité (Acrobates) DD 12. En cas d'échec, le personnage tombe à l'eau et est précipité contre les rochers, subissant 3 (1d6) dégâts contondants.

Les personnages peuvent également s'encorder et trouver d'autres solutions.

L'île fait environ 60 mètres de long et la moitié de large en son point le plus large. Le sol est recouvert d'herbe et il y a plusieurs petits arbres. Des morceaux de brindilles et de broussailles sont épargnés sur l'herbe. L'air y est frais. Il fait inhabituellement calme dans cette zone et le son de la rivière environnante ne s'entend pratiquement plus. Une douzaine de plumes peuvent être repérées sur l'herbe et peuvent être cueillies facilement.

DE RETOUR CHEZ BILLIAM

Après avoir récupéré toutes les fournitures, les personnages peuvent retourner voir Billiam.

Lorsque vous arrivez en vue de la demeure de Billiam, vous entendez les sons assourdissants d'un cheval hennissant devant la maison. Billiam a jusque-là réussi à éviter la bête en furie, mais cela ne durera peut-être pas bien plus longtemps !

Si les personnages observent la scène sans intervenir, Billiam s'enferme dans sa maison. Le pégase frappe alors ses sabots contre la maison pendant trois tours puis s'envole.

S'ils attaquent le **pégase**, celui-ci se défend mais dès qu'il perd la moitié de ses points de vie, il s'envole.

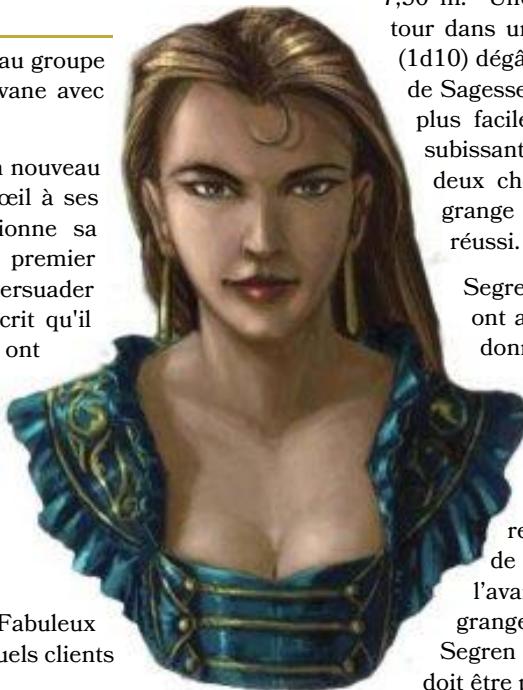
S'ils essayent d'attirer l'attention du pégase et de le calmer, demandez un jet de Charisme (Persuasion) DD 13. En cas de réussite, le pégase est convaincu qu'ils ne lui veulent en fait pas de mal et qu'ils ont pris ses plumes avec une intention pacifique.

Une fois la rencontre terminée, Billiam remercie les personnages pour leur aide (s'ils la lui ont donnée). Il affirme ne pas savoir pourquoi le pégase l'a soudainement attaqué.

CONCLUSION

Billiam range alors ses affaires et se joint au groupe pour retourner au moulin, puis à la caravane avec toutes les fournitures d'Ippon.

Puis le poète commence à écrire dans son nouveau journal de voyage. Si quelqu'un jette un œil à ses écrits, il remarque que le poète mentionne sa rencontre avec le groupe dans le tout premier chapitre. Si les personnages ont réussi à persuader Billiam au début de cette rencontre, il écrit qu'il s'est inspiré de leur héroïsme. S'ils ont échoué, ils parlent d'eux comme des personnes désespérées et raconte qu'il n'a accepté de les accompagner que par pitié.



3. L'AUBERGISTE

Le groupe se rend à l'auberge du Faon Fabuleux pour escorter les propriétaires et les éventuels clients jusqu'à la caravane.

LE FAON FABULEUX

Vous avancez sur la route et apercevez des créatures semblables à des diables qui tapent sur la porte de l'auberge. Une épaisse fumée noire monte du toit de la grange voisine, qui est en feu. Vous percevez également des cris qui proviennent de l'intérieur de l'auberge et qui maudissent les envahisseurs. Juste à ce moment les diables défoncent la porte et entrent dans l'auberge.

La porte d'entrée de l'auberge a été enfoncee et à l'intérieur des chaises et des bancs cassés sont dispersés dans la salle commune. La grange à côté brûle depuis un certain temps et les flammes s'attaquent maintenant à la structure.

L'auberge est attaquée par dix **lémures**. **Vasha Hall**, la propriétaire de l'auberge, s'est barricadée dans la réserve avec une voyageuse répondant au nom d'**Hastrine Tendrefeuille**. Les deux femmes se préparent à devoir affronter les diables prochainement, mais la principale préoccupation de Vasha concerne son mari, Segren, qui est dans la grange en feu.

Dès que Vasha entend les personnages, elle leur crie de l'intérieur du placard : "S'il vous plaît, sauvez mon mari ! Il est dans la grange !" À ce stade, le groupe devra choisir entre faire face à la menace des diables et sauver Vasha et Hastrine ou bien courir vers la grange pour sauver Segren.

Lorsque Vasha appelle les personnages pour la première fois, ils ont 7 rounds pour sauver Segren des flammes. Un personnage qui réussit un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 13 confirmera en regardant par une fenêtre que le feu se propage rapidement et qu'il n'y a pas de temps à perdre. Si on demande à Vasha où se trouve Segren dans la grange, elle mentionne qu'il allait s'occuper de l'un de leurs chevaux. À ce stade, il est donc probable que le groupe décide de se séparer.

Dans l'auberge, les tables renversées peuvent servir d'abri partiel pendant le combat.

LA GRANGE

Dans la grange, les flammes et la fumée réduisent la visibilité à 7,50 m. Une créature qui se déplace ou termine son tour dans une case occupée par des flammes subit 5 (1d10) dégâts de feu. Un personnage qui réussit un jet de Sagesse (Survie) DD 14 arrive toutefois à se frayer plus facilement un passage entre les flammes, ne subissant que 3 (1d6) dégâts de feu. Chacun des deux chevaux peut être conduit à la porte de la grange avec un jet de Sagesse (Dressage) DD12 réussi.

Segren Hall est inconscient. Lorsque les diables ont attaqué, l'un des chevaux a paniqué et lui a donné un coup de sabot dans la tête, l'assommant. Le retrouver au milieu des flammes et le sauver est en fait une tâche bien plus ardue que de lutter contre les diables. Un jet réussi de Sagesse (Perception) DD 13 permet de le repérer. Si un personnage a eu la bonne idée de monter à l'étage, ce jet se fait avec l'avantage. Une échelle qui descend dans la grange constitue le seul moyen d'atteindre Segren sans passer par les flammes. L'homme doit être porté ; même un soin magique ne le réveille pas.

À la fin de chaque tour, les personnages à l'intérieur de la grange doivent lancer un d8 et consulter les effets décrits dans la table ci-dessous.

d8 Complication

- 1 Du bois tombe du plafond ou de l'étage. Vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir 7 (2d6) dégâts contondants.
- 2 Un courant d'air envoie des braises dans toutes les directions. Vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 pour vous abriter dans un endroit dégagé ou subir 3 (1d6) dégâts de feu.
- 3 Vous êtes pris dans un épais nuage de fumée noire. Vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonné jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 4 Un des chevaux se précipite sur vous. Vous devez réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 ou subir 4 (1d8) dégâts et tomber à terre. Si les chevaux ont été sortis de la grange, rien ne se passe.
- 5-8 Rien ne se passe.

Le temps est compté pour Segren, alors assurez-vous bien de garder le décompte. Si 7 rounds passent et que les personnages n'ont pas encore sauvé Segren, une poutre de bois en flammes lui tombe dessus, l'écrasant et le tuant sur le coup.

VASHA HALL (HUMAINE)

Vasha, jolie femme, est la propriétaire de la modeste auberge du Faon Fabuleux, située à la périphérie d'Elturel. Une fois qu'elle rejoint la caravane, elle se convertit de facto en leader des survivants. Très concentrée sur le rétablissement de son mari, elle ne veut toutefois pas laisser tomber les autres personnes qui comptent sur elle pour les mettre à l'abri.

HASTRINE TENDREFEUILLE (ELFE ÉCLAIREUSE LB)

La brune Hastrine est une voyageuse qui traversait la région lorsqu'Elturel s'est effondrée dans les enfers. Herboriste de métier, elle rejoint les survivants en espérant que ses compétences puissent être utiles. C'est une personne curieuse par nature et une fervente défenseuse de la nature et de son cycle.

CONCLUSION

Les PNJ survivants accompagnent le groupe jusqu'à la caravane.

Si Segren a survécu, il est physiquement indemne mais ne reprend toujours pas conscience, même après des soins. Vasha remet alors aux personnages une *potion de soin* et une bourse contenant 50 po en guise de récompense pour leur aide.

Dans le cas contraire, Vasha reste silencieuse la majeure partie du voyage ; elle n'accepte aucune forme de réconfort.

4. LE MENTEUR

Une fois tous les survivants rassemblés, la caravane entame son voyage vers la Porte de Baldur. Le voyage devrait durer entre 9 et 10 jours, mais en cours de route une tragédie va engendrer de la peur, de la confusion et de la suspicion au sein de la caravane.

UN MEURTRE DANS LA NUIT

Au petit matin du sixième jour, toute la caravane est brusquement réveillée par des cris glacés ! En regardant autour de vous, vous remarquez plusieurs personnes rassemblées autour de la tente de Billiam. Les cris et les pleurs indiquent clairement que quelque chose d'horrible vient d'arriver.

La tente de Billiam est située à une trentaine de mètres des autres. Il n'y a aucun signe de passage d'animaux de grande taille ou de véhicules autres que ceux de la caravane. Le feu de camp près de la tente est éteint et froid.

Le corps du poète est couché sur le dos devant sa petite tente, la gorge tranchée brutalement. Une tache rouge-sang entoure sa tête et ses épaules. Un étrange symbole, d'environ 20 cm de long, lacère sa poitrine. Il n'y a aucune trace de lutte et à priori ses affaires sont encore là. Un personnage qui réussit un jet de Sagesse (Perception) DD 12 remarque toutefois que le journal de Billiam est introuvable.

Les personnes rassemblées autour du cadavre ont déjà diverses théories sur ceux qui auraient pu commettre le crime.

TROUVER LE TUEUR

Dara arrive peu de temps après les personnages, accompagnés de Ghorin. Elle est visiblement secouée par la scène. Ghorin pose alors rapidement une main calleuse sur les yeux de la jeune femme qui demande à tout le monde, sauf aux personnages, de

quitter les lieux. Vasha Hall organise ça et presse tout le monde à dégager du lieu du crime.

Dara explique aux personnages qu'ils sont les seuls membres de la caravane à n'avoir aucun motif évident d'assassiner Billiam car les seuls à ne pas le connaître. C'est donc naturellement à eux qu'elle demande d'enquêter afin de découvrir l'identité du meurtrier pour qu'il puisse être soumis à la justice.

Ghorin pense qu'il est peu probable qu'un étranger ait pu entrer et sortir du camp sans être vu par la garde. Le meurtre a donc probablement été commis par un membre au sein de la caravane. Ghorin et Dara suggèrent alors que les personnages interrogent les membres de la caravane qui connaissaient Billiam, soit principalement ceux qui viennent du nord et de l'est :

- Wellum Granfer (forge)
- Gordrick (forge)
- Vollis Foote (forge)
- Ippon Vertami (moulin)
- Pal (moulin)
- Vasha Hall (auberge)
- Hastrine Tendrefeuille (auberge)

Si les personnages suggèrent que Dara ou Ghorin sont également suspects, la jeune femme accepte qu'ils soient rajoutés à la liste. Il sera toutefois facile de vérifier qu'ils étaient tous les deux à l'avant de la caravane toute la nuit, mais elle encourage les personnages à douter de tous.

Si les personnages enquêtent sur la scène du crime, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 réussi confirme les théories de Ghorin. Ils peuvent également effectuer des jets de compétences supplémentaires avec un DD 12 et obtenir certaines informations, comme indiqué dans le tableau suivant.

Jet de compétence	Indice révélé
Intelligence (Arcanes)	Le motif sur la poitrine faisait probablement partie d'une sorte de rituel diabolique.
Intelligence (Religion)	Le symbole est la marque de l'archidiable Zariel. Il est différent de celui des cultistes de Dispater.
Sagesse (Médecine)	Le motif sur la poitrine de Billiam a été fait avant sa mort.
Sagesse (Perception)	Le journal de Billiam est introuvable.
Sagesse (Survie)	Le feu de camp a été éteint, il ne s'est pas éteint tout seul.

USUAL SUSPECTS

En l'absence de preuves pointant un PNJ en particulier, les personnages devront les interroger. Les descriptions suivantes détaillent les informations qu'ils peuvent fournir.

GORDRICK

Gordrick affirme qu'il montait la garde cette nuit. Il n'a vu personne entrer ou sortir de la caravane. Billiam lui a rendu visite avant la tombée de la nuit pour lui demander la permission d'écrire une histoire à son sujet. Après son départ, Vollis Foote est venu lui tenir compagnie un moment avant de se diriger vers la tente de Vasha, située proche de là.

Si le groupe mentionne l'altercation entre Pal et Wellum (voir ci-dessous) et réussit un jet de Charisme (Persuasion) DD 13, Gordrick dit aux personnages que l'animosité entre Pal et

Wellum peut venir du fait qu'ils ont tous les deux de l'affection pour Hastrine.

HASTRINE TENDREFEUILLE

Hastrine se trouve aux abords du campement. Elle prétend avoir médité toute la nuit après s'être promenée jusqu'au couche du soleil. Elle a vu Billiam parler avec Vasha – ils l'ont salué – à la fin de sa promenade, mais n'a pas voulu interrompre leur conversation. Hastrine ne voit pas qui avait un intérêt à tuer Billiam. Le poète était le plus souvent seul, mais Hastrine l'a vu plusieurs fois parler avec Ippon et Vollis.

IPPON VERTAMI

Ippon est près de son chariot. Elle insiste sur le fait que rien ne serait arrivé si Vasha avait mieux organisé la garde. Elle souligne également que Vasha était un peu agitée cette nuit, sûrement à cause de la situation avec son mari (qui est toujours inconscient... ou mort). Elle ne sait rien d'autre, notamment parce que le poète était la plupart du temps tout seul, bien qu'elle pense être celle qui le connaissait le mieux.

VASHA HALL

Lorsque les personnages s'approchent d'elle, Vasha semble examiner quelque chose avec attention, mais le cache rapidement quand elle les aperçoit. Les personnages avec une Perception passive de 12 ou plus auront reconnu le journal de Billiam. S'ils ne l'ont pas reconnu, elle le leur révèle s'ils la questionnent. Elle affirme avoir trouvé le journal dans son sac après la découverte du corps de Billiam et ne sait plus à qui faire confiance.

Vasha se reproche la mort de Billiam. Hier soir à la nuit tombée elle est allée parler avec lui ; il était distrait et continuait à dire à quel point il était inutile et pathétique et, au lieu de l'aider, elle l'a réprimandé. Elle aurait dû essayer une approche plus douce, mais au lieu de cela elle a préféré retourner sous sa tente pour s'occuper de Segren. Vasha peut confirmer avoir vu et salué Hastrine si on le lui demande, mais pas avoir parlé avec Vollis.

Elle n'a vu personne d'autre le reste de la nuit. Elle a juste remarqué à son retour que la porte de sa toile était entre-ouverte mais a simplement pensé que quelqu'un était venu la voir pendant qu'elle parlait avec Billiam. Le journal de Billiam contient le récit poétique du voyage vers la Porte de Baldur, mais les dates s'arrêtent il y a deux jours. Il n'y a rien d'écrit depuis la veille de sa mort.

S'ADAPTER

Bien entendu, le MD devra adapter les interactions ci-dessous en fonction de ce qu'il s'est passé durant les trois premières parties de l'aventure. Par exemple, si Vasha est morte dans son auberge, vous pourriez la remplacer ici par Ippon.

Indépendamment des informations obtenues, les éléments de preuve devraient finalement amener le groupe à conclure que Vollis, après avoir parlé à Gordrick, s'est rendu à la tente de Vasha pour y déposer le journal, puis qu'elle est allée voir Billiam. Si les joueurs ne parviennent pas à cette conclusion, donnez-leur des indices supplémentaires s'ils réussissent un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 12, ou dans le pire des cas faites que Ghorin les aide à arriver à cette conclusion.

WELLUM GRANDFER ET PAL

Pal et Wellum ont une discussion animée. « Menteur ! » crie le forgeron avant de frapper Pal au visage. Une bagarre commence alors entre eux. Wellum a clairement trop bu.

Une fois séparés, Wellum racontera avoir repéré Pal avec des papiers dont l'écriture ressemble à celle de Billiam, et Pal refuse de lui dire comment il est entré en possession de ces papiers.

De son côté Pal semble bouleversé par la mort de Billiam. Il refuse de parler devant Wellum, mais une fois à l'écart il explique que la veille il avait demandé au poète de l'aider à écrire un poème (pour Hastrine, mais il ne révèlera pas pour qui était destiné ce sonnet sur la beauté et l'amour). Mais plus tard Wellum l'a aperçu en train de réciter le poème et s'est mis en colère. Pal offre le poème aux personnages, il lui rappelle trop Billiam et cela le rend triste maintenant.

VOLLIS FOOTE

Lorsque le groupe parle avec Vollis, elle exprime ses condoléances pour Billiam et propose son aide. Elle mentionne que Pal a souvent rendu visite à Billiam la veille, tout comme Vasha qui semble avoir agi récemment de manière très erratique, voire surexcitée.

S'ils demandent à Vollis si elle a rencontré Vasha la nuit dernière, elle répondra premièrement que non. Mais si les personnages mentionnent que Gordrick l'a vu se diriger vers la tente de l'aubergiste, elle se contredira, affirmant que oui, elle a bien parlé avec Vasha au sujet de son aide dans la caravane, mais très rapidement (ce qui bien entendu est un mensonge). Les personnages qui réussissent à ce moment un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 12 notent que non seulement elle semble mentir, mais que son comportement est différent de celui des jours précédents.

Vollis porte une *amulette d'anti-détection* ainsi qu'une douzaine de pièces vertes en acier.

CONFRONTER LE TUEUR

Après avoir discuté avec tous les suspects, les personnages devraient pouvoir accuser Vollis Foote (**fanatique**) d'être la meurtrière, soit parce qu'ils ont réussi à reconstituer les faits (voir encadré), soit parce qu'ils confrontent la version de Vollis qui affirme maintenant avoir parlé avec Vasha avec celle de cette dernière qui nie catégoriquement avoir eu cette conversation.

Dans tous les cas, dès que Vollis sent qu'elle a été découverte ou qu'elle est sur le point de l'être, elle maudit les personnages en infernal et attaque. Elle se bat jusqu'à la mort.

Si elle est capturée vivante, elle se mure dans son silence jusqu'à la Porte de Baldur.

LES FAITS

Durant la nuit du quatrième au cinquième jour, Vollis prépare son coup et dérobe le journal de Billiam dans sa tente. C'est pour cela qu'il n'y a aucun récit du cinquième jour dans le journal.

Durant la nuit du cinquième au sixième jour, Vollis va parler avec Gordrick seulement pour pouvoir voir quand Vasha quittera sa tente. Quand l'aubergiste sort pour aller parler avec Billiam, Vollis quitte le nain et va placer le journal dans la tente de Vasha pour que les soupçons se portent sur elle. Et dès que Vasha quitte Billiam, Vollis neutralise le poète.

CONCLUSION

Une fois Vollis vaincue, les membres de la caravane se rassemblent. La présence d'un membre de la secte de Zariel inquiète énormément Dara et ses compagnons. Le véritable motif de Vollis étant inconnu, elle encourage tous les membres de la caravane à rester unis et vigilants, car la route vers la Porte de Baldur est loin d'être terminée.

En fait Billiam était l'hôte d'un diable de Zariel. Le pégase avait d'ailleurs senti sa présence et c'est ce qui a déclenché sa colère. Après avoir rencontré Vollis Foote, le diable a pu mentalement lui demander de l'aider, et si la demi-elfe a gravé un sceau infernal sur la poitrine de Billiam c'est bien pour libérer le diable du corps du poète. Billiam étant désormais inutile, Vollis lui a ensuite tranché la gorge, pendant que le diable, qui a des projets bien plus important que le sort de cette caravane, s'enfuyait.

Mais à ce stade les personnages ignorent encore tout cela et la seule chose qu'ils peuvent déduire pour le moment est que quelque chose de grave se prépare.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 350 PX à la fin de cette aventure.

Si aucun des PNJ hormis Vollis n'est mort durant l'aventure, ajoutez 100 PX par personnage.

Si Vollis est capturée au lieu d'être tuée, puis livrée à la justice à la Porte de Baldur où elle finira par tout avouer, ajoutez 150 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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