

# DOUZE FONTAINES

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 3



## 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

**Scénario original :** Stefan Schultz et Dorothea Sautter

**Adaptation :** blueace

**Selecture :** Stellaire et Benoît B. aka Ulvert

**Aides de jeu :** blueace

Version du 14/07/2021.

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

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



## DOUZE FONTAINES

### CONTEXTE

**L**'Empereur-Démon est un vampire sanguinaire dénué de tout scrupule qui n'a qu'une idée en tête : renverser le Roi-Dieu de Laelith et devenir maître de la cité. Il a déjà tenté à plusieurs reprises, en vain, de s'emparer du pouvoir et n'abandonne pas l'espoir de réussir un jour. Il vient d'ailleurs d'avoir une nouvelle idée : empoisonner de nombreuses fontaines d'eau potable de Laelith pour provoquer la mort de centaines de personnes, puis organiser un soulèvement populaire pour renverser le Roi-Dieu.

Très imbu de sa personne et convaincu d'être une créature intellectuellement supérieure, l'Empereur-Démon ne compte bien entendu pas se charger lui-même de cette tâche sordide. Il a donc fait appel pour cela aux services d'un assassin *freelance* de la cité, un certain Mork Zaro, qui a recruté deux équipes distinctes pour jeter le poison fatal dans douze fontaines : les armuriers Smitt et Weston d'une part ; et les bien moins compétents Thrad Redaff et Bartabas Diavolo d'autre part. Une avance de 30 pièces d'or a été versée à chacun d'eux.

Mais Mork, qui n'est pourtant pas stupide, ne s'imaginait pas que Thrad ne saurait cacher sa nouvelle richesse et qu'à peine empoché son argent il se précipiterait dans une taverne et commencerait à faire le malin en racontant à qui voulait l'entendre qu'un événement d'une grande importance allait bientôt se produire dans la ville. Il attira ainsi l'attention de Rufus Cairn, chroniqueur à la Gazette de Laelith de son état et toujours à l'affût du moindre événement concernant les bas-fonds de la ville.

Rufus eut alors un premier entretien avec Thrad, au cours duquel il apprit que l'affaire avait un lien avec les fontaines de Laelith et qu'une force obscure était derrière tout ça. Mork fut toutefois averti du contact entre les deux hommes et, après avoir rudement corrigé le fautif, il essaya d'empêcher Rufus de poursuivre ses investigations en organisant le rapt de sa sœur Esmeralda et en lui envoya une lettre de menaces.

Deuxième malchance pour Mork : Esmeralda était sur le point de rejoindre la guilde des courtisanes de Laelith. Alertées de la disparition d'une de leur future recrue, trois courtisanes, Diedra, Enira et Faromé, proposèrent alors leur aide à Rufus afin de retrouver sa sœur. Le chroniqueur accepta et arrangea une seconde rencontre avec Thrad, à laquelle les courtisanes assisteraient. Malheureusement pour notre chroniqueur, cette fois-ci Thrad avertit Mork du rendez-vous et l'assassin décida d'en finir une fois pour toute avec Rufus.

### LAELITH DÉCIMÉE ?

Quelle que soit l'issue de cette aventure, les habitants de Laelith ne devraient pas être empoisonnés en masse. Si les personnages se montrent incapables de réussir la mission qui leur a été confiée, faites en sorte que les courtisanes, qui mènent aussi l'enquête de leur côté, réussissent là où le groupe a échoué.

### AU MD

Ce scénario de découverte de Laelith peut être joué entre n'importe quelles autres aventures afin de rattraper un éventuel retard d'XP si vous jouez les scénarios d'AideDD en mode campagne.

### LAELITH

La cité de Laelith, qui sert de contexte géographique à cette aventure, est décrite en détails sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org) dans la rubrique Univers.

### INTRODUCTION

Nous sommes le 8 de Grises Lumières. C'est l'hiver à Laelith ; le soleil a été absent toute la journée.

L'auberge de la Lune ivre, au 27 de l'échelle du Départ, sur la Chaussée du lac, est l'un des endroits les plus mal famés de Laelith. C'est une petite mesure sordide, enfumée et bruyante, en plus d'être un modèle de vulgarité.

Les jambes lourdes d'avoir erré dans la ville, vous vous êtes tous assis à la dernière table libre de l'auberge de la Lune ivre et conversez autour d'un verre. La nuit vient de tomber, vous n'avez rien fait de la journée et vous vous ennuiez à mourir ; pas la moindre mission à vous mettre sous la dent depuis des jours.

Soudain, à une table voisine de la vôtre, un colosse barbu au poil roux qui doit faire plus de 100 kilos se dresse convulsivement de son siège. Il vacille, secoué par des spasmes, le visage grimaçant. De sa bouche sortent quelques sons inarticulés, puis l'homme s'écrase sur votre table, une dague plantée dans son dos. Dans ses doigts crispés il tient un document qu'il vous tend et, dans un dernier souffle, il murmure « Sauvez Laelith ».

Enfin un événement qui sort de l'ordinaire !

La victime, que personne ici ne connaît, est Rufus Cairn, un chroniqueur à la Gazette de Laelith. Il était assis à une table avec une autre personne, Thrad Redaff, qui profite de la panique pour s'enfuir. Un jet de Sagesse (Perception) DD 12 permet à ce moment de se rendre compte que trois femmes qui étaient assises à l'une des tables voisines (habillées tout en cuir noir : bottes, pantalon, tunique) s'élancent vers la sortie donnant dans l'arrière-cour et disparaissent dans la nuit. Les trois courtisanes qui étaient venues là pour veiller sur Rufus ont aperçu l'assassin, Mork Zaro, par la fenêtre. La porte de derrière était entrebâillée et Mork a lancé dans le dos de la victime une dague empoisonnée ; fatal. À ce stade elles ne dévoileront pas leur identité aux personnages.

Tout s'enchaîne alors très vite. Les autres clients s'attroupent autour de vous et vous désignent d'un doigt accusateur :

« Assassins, assassins !!! »

« Arrêtez-les, j'appelle la garde » s'écrie l'aubergiste.

Mais cet ordre n'atteint pas le but escompté car les clients semblent alors saisis de panique et détalent comme des lapins.

« Déguepissons, cet enfoiré va nous faire mettre au trou ! »

Le document remis par Rufus est une carte de Laelith sur laquelle ont été tracés douze croix (voir l'aide de jeu). Elles indiquent l'emplacement de douze fontaines, mais à ce stade les personnages ne le savent pas encore. Ils devront se rendre dans les endroits signalés pour découvrir ce qu'ils ont en commun. Deux lettres en majuscules, « E.D. » sont inscrites en haut de la feuille. Elles désignent l'Empereur-Démon, car Rufus le soupçonnait de tirer toutes les ficelles du crime.

Si le groupe ne s'enfuit pas lui aussi, les gardes arrivent bientôt, suivis quelques minutes plus tard d'un fouineur plutôt hautin et arrogant. Celui-ci annoncera qu'il se charge de l'enquête, recueillera le témoignage des personnages, leur annoncera qu'ils sont consignés en ville avec interdiction de sortir de la cité car « possibles suspects » de meurtre, terme qui serait remplacé par

le terme moins effrayant de « témoins » dans d'autre villes, avant d'ordonner à tout le monde de sortir de l'établissement.

## ENGRENAGE

Alors que les personnages prennent leur petit déjeuner, les événements de la veille devraient être au cœur de la conversation. Espérons que les personnages agissent en héros et qu'ils soient bien décidés à inspecter les endroits indiqués par Rufus, ou qu'ils soient au moins curieux, voire désireux de préparer leur défense en cas de procès.

Les croix désignent donc douze des fontaines de Laelith. Lorsque le groupe se rend sur les lieux, indiquez aux joueurs ce que les personnages peuvent voir, en n'oubliant pas d'indiquer à chaque fois qu'il y a une fontaine.

S'ils ne font pas de rapprochement suite à vos descriptions, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10 devrait les mettre sur le bon chemin.

Au cours de leur périple, les personnages tombent également sur un marchand de journaux ambulant qui hèle les passants en criant « un chroniqueur de la Gazette de Laelith assassiné à l'auberge de la Lune ivre ». Les personnages devraient alors dresser l'oreille et acheter le parchemin. L'article (voir l'aide de jeu) leur fournira d'importants renseignements, comme l'identité de la victime, son adresse et le rapt d'Esméralda Cairn, ainsi que d'autres informations dont les personnages ne comprendront l'utilité que plus tard. En attendant, ils devraient avoir compris qu'il leur faut se rendre au domicile de Rufus.

## CHEZ RUFUS CAIRN

La demeure de Rufus Cairn est située sur la terrasse du Nuage, au 44 rue des Vents vacillants. C'est un logement propre dans un immeuble de trois étages avec deux appartements par étage et un commerce au rez-de-chaussée. Les personnages s'aperçoivent que la porte de chez Rufus est très légèrement entrouverte. Une fois à l'intérieur, il est facile de constater que toutes les pièces ont été fouillées. Les voisins n'ont rien vu et rien entendu.

Dans la chambre de Rufus, sur sa table de travail, se trouve encore la lettre de menaces évoquée dans l'article de la Gazette. Celle-ci est formulée d'une écriture maladroite et approximative :

**NOUS AVON TA SEUR SI TU VEU L'A  
RETROUVÉ VIVANTE OUBLI THRAD !**

Une cache secrète dans un mur (jet de Sagesse (Perception) DD 16) contient tous les documents que le chroniqueur mettait en sûreté. Il s'agit d'archives secrètes, de notes prises au cours d'un voyage et d'un monceau d'anciens numéros de la Gazette de Laelith. Sous ses papiers, une serviette de cuir contient plusieurs fiches donc l'une au nom de nom de Thrad Redaff :

**THRAD REDAFF**

**DEPUIS PEU EN POSSESSION D'UNE GROSSE SOMME  
D'ARGENT.**

**FAIT PEUT-ÊTRE PARTIE DU POIGNARD SANGLANT.**

**VÉRIFIER LIEN AVEC LES ARMURIERS SMITT ET WESTON.**

**E.D. POUR EMPEREUR-DÉMON ?**

Les autres fiches concernent d'autres habitants de Laelith qui, manifestement, ont quelques occupations parallèles des plus suspectes mais... qui n'ont rien à voir avec l'affaire Rufus.

Tous ces éléments devraient engager les personnages à rendre visite à Thrad (si l'idée ne leur vient pas à l'esprit, faites intervenir les trois courtisanes qui elles aussi voulaient fouiller les affaires de Rufus et de sa sœur), et pour retrouver leur homme le groupe a le choix entre deux options :

1) Les personnages ont l'idée de faire le tour des tavernes sans que personne le leur suggère, et sans être au préalable passés à la rédaction de la Gazette de Laelith.

2) Le groupe se rend à la Gazette de Laelith située au bout de la rue du Nuage, près du temple. Les personnages y font la connaissance du rédacteur en chef, Ansar Allamra, qui peut leur apprendre que le Poignard sanglant est la guilde des assassins de Laelith. Il ne sait pas où loge Thrad, mais il peut leur conseiller de faire un tour dans les tavernes, spécialement celles de la Chaussée du lac – on finit toujours par y glaner ce que l'on cherche.

Quelle que soit l'option choisie, ils rencontreront un homme qui ne voudra pas livrer son identité, mais qui pour 10 pièces d'or saura leur indiquer où habite Thrad.

Les personnages devraient donc à ce stade se diriger soit vers le domicile de Thrad, soit à l'armurerie de Smitt et Weston, dont l'adresse figure sur le numéro de la Gazette.

## CHEZ THRAD REDAFF

Si les personnages font le guet devant la maison de Thrad, ils aperçoivent l'homme quitter son domicile une fois la nuit tombée. Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 14 permet de le reconnaître : c'est la personne qui était assis à la même table que Rufus au moment de sa mort. Les personnages le suivent alors jusqu'à son rendez-vous au pont des Pêcheurs (voir « Au pont des Pêcheurs »).

Si les personnages décident d'entrer dans la maison de Thrad Redaff, ils se heurtent d'abord à un groupe de 7 marins (**bandits**) qui en sort. Ceux-ci, d'emblée très agressifs, cherchent clairement la bagarre. Ces loups de mer ne sont toutefois pas prêts à y laisser leur vie et, dès que le combat tourne mal, ils filent sans demander leur reste. Ils ont respectivement sur eux 13 po, 7 pe, 22 pc, 15 pc, 15 pc et 7 pa.

L'appartement n'est constitué que d'une seule pièce. Thrad (**malfrat**) vient juste de s'allonger sur son lit pour se reposer en vue de sa prochaine sortie nocturne. Plusieurs cadavres de bouteilles jonchent l'endroit. Si l'homme est interrogé, il finira par lâcher tout ce qu'il sait, qu'on l'a payé pour empoisonner des fontaines et qu'il a rendez-vous ce soir sur le pont des Pêcheurs avec son compère Bartabas Diavolo et avec son commanditaire, un demi-orque baraquée dont il jure ne pas connaître le nom. C'est ce dernier qui doit leur donner le poison. Thrad dispose d'une carte de Laelith qui ne comporte que six des douze croix, toutes celles situées au sud de la faille. Il a aussi une bourse qui contient encore 18 pièces d'or.

Thrad sait où vit Bartabas et donnera l'adresse au groupe s'il en est contraint, mais cela ne les avancera guère car celui-ci ne sait rien de plus que Thrad. Les personnages n'ont plus qu'une solution : se rendre cette nuit au lieu du rendez-vous.

## CHEZ SMITT & WESTON

Le bâtiment est situé au 86 échelle de la Tempête, sur la terrasse de la Prospérité. Il est de plein pied et divisé en deux par une grande cheminée. La première partie constitue la boutique où sont reçus les clients. Elle contient de nombreuses armes importées (les propriétaires ne fabriquent pas les armes ; ils les achètent principalement dans les provinces du royaume des Deux lacs, les acheminent à Laelith et les revendent en ville avec une belle plus-value). La seconde comprend le bureau et les pièces d'habitation.

Si le groupe visite l'armurerie avant que le couple (Smitt, l'homme et Weston, la femme) ne soit allé la nuit sur le pont des Pêcheurs pour récupérer le poison, ceux-ci nieront toute implication dans quoi que ce soit. Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 20 met fortement en doute leur innocence sans toutefois pouvoir prouver leur culpabilité.

Par contre, si le groupe visite le couple le lendemain, ceux-ci auront déjà empoisonné 1d3 fontaines. Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 réussi permet de remarquer que les armuriers dissimulent subrepticement quelque chose (les sachets de poison restants) derrière le comptoir lorsque les personnages entrent dans la boutique. Ils nieront catégoriquement toute implication mais un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 15 permet d'en douter vu leur nervosité.

Si on mentionne qu'ils ont été aperçus sur le pont des Pêcheurs la veille, ils saisiront leurs armes et attaqueront.

Dans le bureau il est possible de récupérer toutes les économies du couple, soit 332 pièces d'argent et 153 pièces d'or, six sachets de poison (arsenic en poudre) dont certains sont malheureusement vides, et un plan de Laelith avec six croix, toutes situées – cette fois – au nord de la faille.

## AU PONT DES PÊCHEURS

Si le groupe a suivi Thrad jusqu'au lieu du rendez-vous, celui-ci arrive le premier au pont. Il sera éventuellement bientôt rejoint par plusieurs autres personnes, suivant ce que les personnages ont fait durant la journée.

D'abord un jeune homme maigre avec une petite tête frisée – Bartabas Diavolo (**malfrat**). Puis un homme à la forte carrure et une femme, tous deux vêtus de cuir – les armuriers Smitt (**bretteur**) et Weston (**espion**). Enfin, vient un demi-orque qui porte une large cicatrice et une belle hache – Mork Zaro (**vétéran**). Ce dernier se met rapidement à distribuer à chacun plusieurs sachets qu'il sort d'un sac. Chaque groupe a sur lui sa carte et un sac vide pour transporter ses six sachets.

Si les personnages tentent d'intervenir, ou si Mork les détecte à un moment ou un autre (il est très prudent et n'arrête pas de surveiller les deux côtés du pont ; effectuez un jet de Sagesse (Perception) du demi-orque contre un jet de



Dextérité (Discrétion) des personnages), le demi-orque ordonnera à ses sous-fifres de se battre, pendant que lui n'aura qu'une chose en tête : s'enfuir. Attention, Mork est le seul à savoir où se trouve Esméralda : le tuer sur le pont mine aussi leur unique espoir de la retrouver. Notez aussi qu'il connaît parfaitement le quartier et qu'il parviendra donc probablement à distancer ses poursuivants, mais ceux-ci le verront toutefois entrer dans un entrepôt sur les quais.

## L'ENTREPÔT

Le bâtiment fait partie d'un ensemble de quatre entrepôts situés sur les quais. C'est une construction très simple, en bois, avec un toit de tuiles et une grande porte sur la façade, qui abrite diverses marchandises que débarquent quotidiennement les navires du lac. Tout le long des murs s'entassent des caisses, des coffres et des ballots jusqu'au plafond. Des planches de bois clouées tapissent le mur du fond. Mis à part à quelques endroits laissés libres, les marchandises s'alignent sur toute la surface disponible. Quatre petites fenêtres protégées par des barreaux donnent sur les quais et les marchandises, souvent inflammables, s'entassent à une telle hauteur, qu'il est prudent de diriger sa torche avec précaution.

Mork vit au fond de l'entrepôt, derrière les planches de bois, dans une pièce assez grande mais crasseuse. Le demi-orque maintient Esméralda, une femme magnifique à la chevelure cuivrée qui doit avoir la quarantaine, enfermée dans un petit réduit attenant à cette pièce. Son plan est de se servir d'Esméralda comme d'otage pour s'enfuir, mais elle se défend vigoureusement et Mork avance à grand peine. Les cris de celle-ci parviennent donc facilement aux oreilles des personnages.

Mork est disposé à délivrer Esméralda à condition que les personnages le laissent s'enfuir. Au groupe de décider de la suite à donner à sa proposition. Toutefois il a de fortes chances de ne pas s'en sortir car les courtisanes, après avoir passé une grande partie de leur temps à rechercher un demi-orque avec une grande cicatrice, ont fini par apprendre où il se cachait et sont sur le point d'arriver à l'entrepôt.

Mork a caché dans l'entrepôt un gros sac rempli de 500 pièces d'or.

## CONCLUSION

La mort de Mork et la libération d'Esméralda mettent fin à l'aventure. Les courtisanes et la soeur de Rufus, qui entrera comme prévu dans le cercle des courtisanes, adressent leurs remerciements aux personnages et avertiront la garde de ce qui s'est passé afin que le fouineur abandonne définitivement toutes poursuites contre des personnages.

Le véritable coupable est par contre toujours libre. Cependant les courtisanes recommandent vivement aux personnages de ne faire aucune déclaration publique. En effet, leurs soupçons ne sont étayés d'aucune preuve et l'Empereur-Démon est trop puissant pour se le mettre à dos.

Le rédacteur en chef, Ansar Allamra, remet à chacun des personnages une récompense de 20 pièces d'or pour avoir tiré au clair l'affaire Rufus et se dit prêt à leur verser la même somme s'ils lui accordent l'exclusivité de leur récit pour la Gazette de Laelith – qui gagne ainsi l'occasion de faire un fameux scoop.

Quant aux fontaines, le Roi-Dieu soit loué, l'eau empoisonnée n'a fait jusque-là qu'une dizaine de morts. La garde a barricadé l'accès aux fontaines dans la matinée en attendant que des clercs viennent y détecter le poison et, le cas échéant, le neutralisent.

## PX

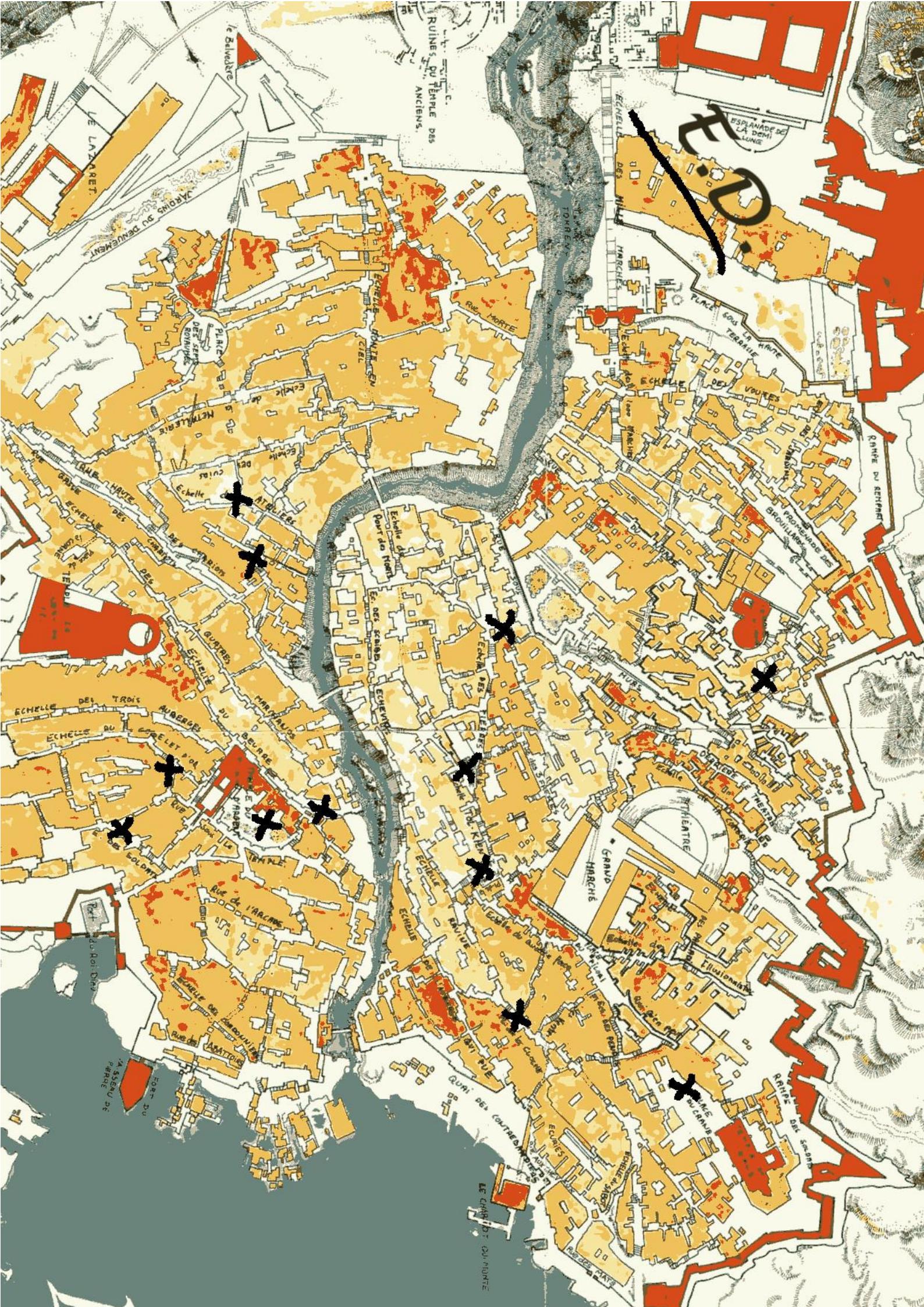
Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 600 PX à la fin de cette aventure.

Si Esméralda est délivrée, ajoutez 150 PX par personnage. Si aucune fontaine n'a été empoisonnée, ajoutez 150 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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





Numéro 27

# LA GAZETTE DE LAELITH

9 de Grises Lumières

NOUVEAU FAIT DIVERS SANGLANT SUR LA CHAUSSÉE DU LAC

## IGNOBLE ASSASSINAT DANS UNE AUBERGE LA SŒUR DE LA VICTIME KIDNAPPÉE !

Hier soir, l'un de nos collaborateurs les plus dévoués, Rufus Caïrn, a trouvé la mort dans des circonstances odieuses à l'auberge de la Lune ivre. Selon les déclarations de l'aubergiste et de quelques clients interrogés par la garde de la ville, un poignard est venu frapper Rufus alors qu'il s'apprêtait à quitter l'établissement. La victime est morte sur le coup. Les clients se sont pressés vers la sortie dans la plus grande confusion et il semble que le ou les assassins en aient profité pour s'enfuir sans être inquiétés. L'aubergiste, Pollth, affirme cependant avoir noté la présence d'un groupe de personnes armées inconnues à Lælith. Celles-ci avaient bu plus que de raison au cours de la soirée et Rufus, avant de mourir, a semble-t-il eut le temps de leur murmurer quelques paroles. Tous ces indices portent à croire que ces inconnus ne sont pas totalement étrangers au crime.

Mais l'horreur ne s'arrête pas là. Notre journaliste s'est rendu au 62 de la rue des Vents vacillants, au domicile de Rufus, dans l'espoir d'y trouver quelques informations qui permettraient d'éclaircir le meurtre. L'appartement était saccagé et il a trouvé au milieu du désordre une lettre annonçant l'enlèvement d'Esmeralda, la sœur de Rufus. La lettre menace Esmeralda de mort si Rufus persiste à se mêler d'une « certaine affaire ». L'enlèvement et le meurtre sont donc liés, mais pour la garde comme pour nous-mêmes, le mystère reste encore entier.

La Gazette de Lælith a déjà perdu, il y a quelques mois, l'un de ses meilleurs collaborateurs en la personne de Jules d'Assange. Aujourd'hui il lui faut une seconde fois prendre le deuil et pleurer la disparition de Rufus qui avait su se faire remarquer de nos lecteurs par la force et le sérieux de ses articles. C'est lui, en effet, qui a relaté l'incendie criminel du Salammatin, et lui aussi qui a mis à jour, avec l'aide des fouineurs, le commerce d'esclaves avec Amn. Il a lutté inlassablement dans cette ville qu'il aimait tant contre la corruption et la délinquance et a appelé sans relâche au renforcement de l'ordre dans notre cité.

Aujourd'hui la rédaction de la Gazette de Lælith souhaite exprimer sa douleur et rendre hommage au défunt. Nous sommes convaincus de parler au nom de toute la ville lorsque nous pressons les autorités de faire le plus rapidement possible toute la lumière sur cet odieux attentat. Le ou les coupables doivent être punis comme ils le méritent. Toute indulgence ne serait qu'injustice.

par Ansar Allamra

### TOURNOI DE BALLE SANGLANTE

Dans deux semaines s'ouvrira le prochain tournoi de Balle Sanglante de Lælith. Rappelons rapidement pour ceux qui ne connaîtrait pas encore ce sport que la Balle Sanglante a été inventé par les orques. À l'origine il s'agissait, après une bataille, de libérer l'adrénaline des vainqueurs, qui étaient divisés en deux groupes et devaient marquer des points en franchissant une ligne, tout en tenant en main la tête du chef de la tribu vaincue. Tous les coups étaient permis. Ce principe a bien entendu depuis été civilisé par notre belle cité et aujourd'hui ce sont deux équipes de 10 joueurs chacune qui s'affrontent, torse-nu, durant trois tiers-temps de 10 minutes autour d'une balle en cuir, sans avoir le droit de reculer avec celle-ci et sous le contrôle de deux arbitres en charge de faire respecter les règles. La magie est interdite.

Dans quelques jours le comité organisateur, le Cercle des quatre temples, devrait rendre public la liste des équipes inscrites et nous présenter les nouveautés prévues pour cette nouvelle édition qui, cela nous a déjà été confirmé, aura lieu comme toujours dans l'enceinte du Grand théâtre. Les billets des loges seront alors normalement mis en vente dès le lendemain et ceux des gradins à l'entrée du Grand théâtre au moment des matchs.

Quelle équipe succédera aux Sangliers Sanglants de Sorma et à l'Amicale des brasseurs bourrus sur la liste des vainqueurs du tournoi ? Qui après Tirion et Zalfrost sera le prochain coach à avoir l'honneur de soulever le Super Bol ? Les Démons de Minuit de pouish ou l'équipe de Cauchemar en cuisine de Taelas reviendront-ils prendre leur revanche ? Retrouvez les premiers pronostics de notre expert Jeanmimi dans le prochain numéro de la Gazette.

### SMITT & WESTON

#### - IMPORTATION ET EXPORTATION D'ARMES -

*Si nous ne vous le proposons pas, c'est que vous n'en avez pas besoin*

Nouvelle livraison d'armes en provenance des provinces du royaume : haches de la falaise de Vorn, épées d'Agramor, arcs d'Olizya, arbalètes de Kaoca, cimeterres de Jadhys, le tout en différentes tailles et différentes qualités.

Importantes remises pour de grosses commandes.

Livraison immédiate.

Achat d'équipements et d'armes anciennes à bon prix.

Venez nous voir et fouillez, cela ne vous engage à rien.

Les gens de qualité se fournissent chez Smitt & Weston Alaken.

Vous aussi, venez y choisissez une arme solide et durable.

86 échelle de la Tempête

Ouvert tous les jours, sauf les jours fériés