

LE COLLIER DE ZARK

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 2



Scénario original : Stefan Schultz et Dorothea Sautter

Adaptation : blueace

Relecture : Stellaire et Benoît B. aka Ulvert

Plan : blueace

Version du 12/10/2020.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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



LE COLLIER DE ZARK

CONTEXTE

Il y a huit ans, à Athkatla, en Amn, à plus de mille kilomètres de Laelith, les gardes du grand temple de Waukyne furent attaqués par surprise par un groupe de brigands. Les voyous furent rapidement repoussés mais l'un des gardes, Maralga, se volatilisa durant cet épisode avec une grande partie du trésor du temple. La disparition de ces nombreux bijoux ornés de pierres précieuses provoqua bien entendu une terrible colère au sein de l'Église de Waukyne. Le voleur ne fut jamais retrouvé.

Quelques mois plus tard, un riche marchand répondant au nom d'Amlarag s'installa à Laelith. Ses affaires fonctionnèrent rapidement et il épousa la fille d'un vieux prêtre de la cité. Pour leur premier anniversaire de mariage, Amlarag offrit à sa femme un petit chien affublé d'un collier en laiton garni de petites boules de verre multicolores.

AU MD

Ce scénario de découverte de Laelith contient peu de combats et 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 dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

C'est bientôt la fin de la matinée à Laelith et vous flânez dans les ruelles pittoresques de la Chaussée du lac, le quartier du port. Lorsque vous entrez dans la rue sous le Temple, pas très loin du temple du Poisson d'argent, vous apercevez de loin l'enseigne de l'auberge du Dragon rouge.

Alors que vous passez devant la porte d'entrée, vous êtes bousculés par quelqu'un qui vous dépasse en courant.

« Pardon ! Pardon ! s'écrie un petit homme haletant qui disparaît dans l'auberge. Vous entendez alors immédiatement que les propos s'enflamment à l'intérieur.

– Pourquoi cours-tu si vite ? T'as la garde aux trousses ?

– Non, c'est juste que le chien d'Amlarag s'est échappé et qu'il offre une récompense de 50 pièces d'or à celui qui le lui ramènera !

– 50 pièces d'or de récompense ? Des gens se font tuer à Laelith pour une telle somme...

– Tant d'argent pour récupérer ce petit monstre ? Il devrait plutôt se réjouir de s'en être débarrassé ! »

Le jeune homme ressort alors de l'auberge aussi rapidement qu'il y est entré, avec une petite corde en main, sous les éclats de rire des clients.

Si les personnages sont un peu curieux et posent quelques questions dans l'auberge ou au jeune homme, ils obtiendront les informations suivantes :

- Le chien, un fox-terrier aux poils blancs, s'appelle Zark et il appartient en fait à l'épouse d'Amlarag, Sophia. Cette dernière, sans enfant, est complètement folle de l'animal et le pare de rubans de soie et d'un affreux collier en laiton avec des boules de verre multicolores.

- Amlarag et Sophia habitent une maison neuve sur l'échelle du Beurre, au-dessus de l'auberge. Tous les après-midi, Lana, la servante de Sophia, sort le petit chien pour le promener le long de la faille.

En cas de jet de Charisme DD 10 réussi, ils peuvent également apprendre qu'Amlarag, un « homme gras et typé d'Amn », est venu s'installer à Laelith il y a environ huit ans. Il fait commerce de toutes sortes de produits, avec une préférence pour ceux qui permettent de faire le plus de bénéfice, et ses affaires marchent bien. Mais il était déjà très riche lorsqu'il est arrivé à la cité sainte.

LE RETOUR DE ZARK

Peu après que les personnages aient repris leur chemin sur la terrasse, ils croiseront le petit chien. Mais Zark ne se laisse pas prendre par n'importe quel étranger : ses expériences récentes l'ont rendu méfiant et il opposera donc une vive résistance.

Un jet de Sagesse (Dressage) DD 12 arrangera bien des choses, et un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 permettra de se rendre compte que le chien ne porte pas de collier.

Une fois le petit monstre maîtrisé, les personnages s'aperçoivent qu'ils sont tout près de la propriété d'Amlarag, dont la porte est ornée d'un magnifique « A » en fer forgé. Après avoir tiré avec insistance sur le cordon de sonnette, une petite lucarne dans la porte s'ouvre et un homme d'un certain âge leur demande ce qui les amène. Mais la vue de Zark produit évidemment un effet de « Sésame, ouvre-toi » et plusieurs domestiques accourent alors dans le hall.

Le majordome, Daron (**vétéran**), est un personnage assez impressionnant doté d'une stature vigoureuse. Un œil avisé (jet d'Intelligence (Investigation) DD 14) déduira qu'en dépit de son attitude très digne, l'homme doit remplir pour son maître bien d'autres fonctions que celle de superviser le personnel.

Daron reçoit très poliment les personnages, les priant d'attendre dans le petit salon tandis qu'il ramènera Zark à sa maîtresse. La réaction de cette dernière ne se fait pas attendre : des exclamations joyeuses parviennent de l'étage... suivies de cris d'horreur car Sophia ne peut se consoler de l'état pitoyable dans lequel elle retrouve son petit chéri.

Après quelques minutes, apparaît alors le maître de maison, un petit homme corpulent au regard vif. Son majordome/garde du corps, nettement moins courtois à présent, se poste devant la porte. Amlarag ne se confond pas en remerciements, dissimulant à peine sa méfiance. Il s'enquiert des noms et origines des personnages, puis les accuse finalement d'avoir organisé l'enlèvement de Zark et d'avoir volé son collier.

Le groupe a intérêt à ne pas attaquer tout de suite Amlarag qui pourrait rapidement appeler les gardes du poste du Cuivre et faire arrêter sur le champ ces voyous chasseurs de chien. Cependant, les soupçons non fondés d'Amlarag sont révélateurs quant à l'importance qu'il attache au collier.

Finalement, une fois convaincu de l'honnêteté des personnages, il leur demande de le suivre dans le jardin intérieur de sa propriété.

LA MISSION

Une fois dans le jardin, Amlarag ne tourne pas autour du pot : il fait savoir aux personnages qu'il tient absolument à ce que le collier du chien soit retrouvé. Zark n'a pas pu le perdre tout seul. Il double alors la récompense en offrant 50 pièces d'or de plus à ceux qui le retrouveront, « bien que cette somme dépasse largement la valeur du collier ! »

Interrogé sur le motif de son grand intérêt pour ce collier, Amlarag répond qu'il désire faire plaisir à sa femme, dans toute la mesure du possible, car elle adore ce collier qui ne devrait jamais avoir quitté son petit Zark.

Si les personnages tentent de faire monter la récompense, Amlarag n'ajoutera pas plus d'une vingtaine de pièces d'or, pour ne pas éveiller les soupçons. Un jet réussi de Sagesse (Perspicacité) DD 12 fera toutefois douter de la véracité des arguments avancés par Amlarag.

Si le groupe accepte la mission, Amlarag leur raconte le peu de ce qu'il sait de la disparition du chien : rentré de voyage le matin même, il a entendu que Lana, la servante de son épouse, était revenue de sa promenade habituelle la veille très tard et sans Zark. Sa femme, qui « ne sait pas toujours se maîtriser », a alors immédiatement renvoyé la servante.

S'ils vont interroger la maîtresse de maison, les personnages se rendent compte que l'épouse d'Amlarag paraît aussi superficielle que son époux est roublard.

Dans un flot de paroles quasi hystérique, Sophia leur fait part de sa joie immense d'avoir récupéré le petit chien. Quant à Lana, sa servante, elle est encore profondément indignée de son comportement :

« Quelle insolente ! Avoir osé se présenter à moi pour me dire que Zark s'était échappé pendant qu'elle regardait des jongleurs et qu'il avait disparu dans la foule ! Jamais mon petit chien ne ferait une chose pareille, n'est-ce pas, mon petit Zark ? Naturellement, je l'ai renvoyée sur le champ ! Cette traînée a probablement volé le collier de mon petit chou par-dessus le marché ! »

Si on la questionne sur le collier, Sophia indique que c'est un cadeau d'Amlarag à l'occasion de leur premier anniversaire de mariage. Il le lui a offert en même temps que le petit chien dont elle avait envie.

Si quelqu'un propose d'utiliser Zark pour retrouver Lana, Sophia acceptera la mort dans l'âme, pour faire plaisir à son mari, et cela vaut bien de donner l'inspiration au joueur qui en aura eu l'idée.

Si les personnages expriment le désir d'interroger le personnel de la maison, Amlarag indique tout d'abord qu'ils perdront leur temps car il a déjà tenté personnellement de faire parler les domestiques sans obtenir aucune information utile, avant d'ajouter qu'ils sont toutefois libres de faire comme bon leur semble car, après tout, il ne leur paye pas un tarif journalier !

Il les conduit alors dans l'aile de la maison où vivent à plein temps les domestiques.

LES DOMESTIQUES

En dehors de Daron, le personnel de la maison est composé d'une cuisinière (Emis), d'une bonne (Lynn) et des deux valets personnels d'Amlarag (Masath et Crohm). Les domestiques ne sont donc pas si nombreux pour un riche marchand. De fait, Amlarag est d'avis que c'est largement suffisant pour deux



personnes, et pour des occasions spéciales il peut toujours faire appel à des extras.

1. Daron n'est pas disposé à donner le moindre renseignement, considérant que les affaires de la maison ne regardent d'aucune manière des étrangers ! Il n'est d'ailleurs au courant de rien.

2. Emis, la vieille cuisinière, est pleine d'éloges pour Lana : la servante, orpheline, serait bien éduquée, un peu timide, mais toujours de bonne humeur, « pourvu que le jeune homme soit gentil avec elle ». Quel jeune homme ? La cuisinière ne sait rien de précis le concernant, mais est tout à fait certaine de son existence depuis quelques mois : « Il n'y avait qu'à regarder Lana lorsqu'elle revenait des promenades avec le chien ».

3. Lynn, la petite bonne, qui d'après la cuisinière parle beaucoup plus vite qu'elle ne travaille, est plus généreuse en informations. Elle partage sa chambre avec Lana. En se basant sur quelques remarques discrètes de cette dernière, son amoureux transi s'appellerait Sandor et serait aussi fort qu'un ours et aussi riche qu'un marchand.

4. Masath semble extrêmement indifférent au sort de Lana : « Que voulez-vous que cela me fasse ? Elle aura certainement trouvé un toit... ou plutôt un lit, la coureuse ! » Il n'est point besoin de sixième sens pour deviner le prétendant éconduit. En effet, Lana a parlé à Sandor des avances du valet et Sandor l'a alors coincé il y a quelques semaines dans une ruelle isolée où il l'a quelque peu amoché en guise d'avertissement. Mais le valet ne rapportera cet épisode peu glorieux qu'à un personnage très compréhensif (jet de Charisme (Persuasion) ou de Charisme (Intimidation) DD 14. La seule chose qu'il peut ajouter à cela est que depuis il a aperçu au moins deux fois Sandor à la taverne de « l'Ancre ».

En plus de ces renseignements, les personnages repartiront de la maison d'Amlarag avec une description physique de la servante Lana, une jeune femme d'une vingtaine d'années, de taille moyenne, mince, la peau mate, les cheveux longs et qui porte de grandes boucles d'oreilles en cuivre.

L'HISTOIRE

Les demi-frères Bagosh, Istvan le serrurier et Sandor le charretier, sont membres actifs de l'une des deux plus puissantes guildes de voleurs de Laelith. Sandor, un demi-elfe, est considéré comme le chef du groupe dit de « la faille ». Le collier quelque peu inhabituel qu'arbore Zark ne pouvait évidemment pas échapper à un observateur averti comme lui, mais il ne se doute pas qu'il s'agit de bijoux faisant partie du trésor dérobé il y a huit ans au temple de Waukyne. Après quelques rendez-vous avec la servante, Sandor entraîna Lana chez lui et attacha Zark à un pied de table où un complice de sa guilde le récupéra pour l'amener dans leur cachette souterraine afin de lui enlever tranquillement son collier. Ils ont relâché Zark dans la matinée.

Si les personnages utilisent Zark pour leurs recherches, le chien les amènera directement à la serrurerie Bagosh (voir Le récit de Lana). Sinon, ils devraient à un moment ou à un autre aller à la taverne de l'Ancre dans l'espoir d'y rencontrer Sandor.

À LA TAVERNE DE L'ANCRE

« L'Ancre », située 19 échelle des Quatre marchands, est éclairée par des lanternes et les murs et le plafond de la taverne sont décorés de filets, de bouts de cordage et de maquettes de bateaux. À toute heure du jour et de la nuit on trouve ici au moins une douzaine de personnes. À midi, lorsque les artisans et les ouvriers du quartier viennent déjeuner, et le soir, lorsqu'ils passent prendre un verre avant de rentrer chez eux, il y a naturellement beaucoup plus de monde.

Le patron, la serveuse et la plupart des habitués connaissent bien Sandor, car il passe souvent à la taverne en rentrant de son travail. Tous le connaissent en tant que charretier et demi-frère du serrurier Istvan dont l'atelier se trouve un peu plus haut dans la ville, au bord de la faille. Les deux hommes vivent au-dessus de la boutique.

La taverne est un établissement « honnête » qui n'a rien à voir avec la guilde de voleurs. Néanmoins, il y a souvent des malandrins parmi la clientèle, et les membres du groupe de Sandor (**bandit**) sont des habitués de cette taverne : il y a 1 chance sur 4 que les personnages questionnant les clients tombent sur l'un d'eux... ou se fassent repérer.

LA SERRURERIE BAGOSH

Les rues qui mènent à la serrurerie sont assez sinistres, même en plein jour. Des enfants déguenillés jouent dehors, pourchassant çà et là quelques rats audacieux avec des bâtons ou des pierres. On y rencontre aussi des mendiants en lambeaux. Les personnages se faisant manifestement repérer comme étant des étrangers, les passants les évitent et des observateurs cachés derrière des portes et des fenêtres leur lancent des regards méfiants. L'atelier du serrurier, devant lequel est assis un mendiant, est facilement reconnaissable grâce à la grande enseigne en forme de clef qui est accrochée à l'angle du bâtiment. La maison voisine est apparemment abandonnée, ses fenêtres et portes étant toutes condamnées. La porte d'entrée de la serrurerie est fermée, mais une fenêtre à l'étage est grande ouverte et il semble y avoir quelqu'un.

Ce n'est qu'après avoir frappé à plusieurs reprises que les personnages voient apparaître à cette fenêtre la tête de Lana, facilement reconnaissable à ses grandes boucles d'oreilles. La jeune femme déclare que le maître s'est absenté pour une commande et qu'il ne reviendra qu'au coucher du soleil. Aux personnages de trouver des arguments assez convaincants pour que Lana les fasse entrer. Elle est prudente, mais pas particulièrement méfiante (jet de Charisme DD 12 pour la convaincre).

Au moment où elle ouvre la porte de l'atelier, un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 16 réussi permet de remarquer à son regard que Lana semble surprise de quelque chose en relation avec la porte. En fait elle vient de réaliser que la porte était fermée de l'intérieur et elle se demande du coup comment Sandor, qui lui a dit qu'il allait négocier une affaire en ville, a fait pour sortir. Comme on le verra ci-dessous, il a en réalité emprunté le passage secret de la cour (3), mais ça, Lana ne le sait pas.

LE RÉCIT DE LANA

Une fois en confiance, la jeune servante donnera des détails quant à la disparition de Zark et du collier :

« Hier, pour la première fois, je me suis laissé convaincre par Sandor de transformer ma promenade d'après-midi le long de la faille avec le chien, en rendez-vous amoureux. Zark a protesté vivement mais Sandor l'a attaché à la table de la cuisine pendant que nous étions en haut dans la chambre. Et lorsque j'ai voulu le récupérer avant de rentrer chez ma maîtresse, il n'y avait plus qu'un morceau de sa laisse. Je ne sais pas comment, mais Zark a réussi à se détacher et à s'échapper. Je suis partie immédiatement à sa recherche en compagnie de Sandor à travers tout le quartier, mais sans succès.

Je suis donc rentrée toute seule et j'ai dû avouer à ma maîtresse que j'avais perdu le chien. Ah, je ne lui ai pas parlé de Sandor, bien entendu. Dame Sophia est devenue hystérique et m'a frappée avec le morceau restant de la laisse puis m'a renvoyée sur le champ. Je suis alors revenue ici ; Sandor ne s'y attendait pas. Et quand je lui ai dit que ma maîtresse venait de me battre, il m'a recommandé de rester chez lui le temps qu'elle se calme. C'est pour cela que je suis ici ! »

S'ils posent plus des questions à Lana, les personnages peuvent également apprendre que Sandor Bagosh exerce le métier de charretier et que son demi-frère Istvan a repris l'atelier de serrurerie de leur père. Elle a connu Sandor à l'entrepôt d'Amlarag il y a deux mois, alors qu'elle allait y porter un message de sa maîtresse. Sandor était en train de décharger une livraison. Par la suite, il l'a parfois accompagnée dans ses promenades avec le chien. Sandor semble vivre assez bien car en plus de son salaire il arrive toujours à se faire des extras en « casant » des produits qu'il achète et revend pour son compte. Justement, il vient de partir pour conclure une affaire prometteuse et lui a dit qu'il ne rentrerait probablement pas avant le coucher du soleil. Quant à Istvan, il est absent pour la journée, un client lui a demandé de changer toutes les serrures de sa maison.

Interrogée sur la fuite de Zark, Lana peut seulement confirmer que la porte de l'atelier et la porte de la cour en bas étaient bien fermées et qu'elle ne comprend pas comment Zark a fait pour sortir. De fait, si les personnages n'ont pas remarqué sa surprise au moment d'ouvrir la porte de l'atelier, elle rajoutera ici qu'elle ne comprend pas non plus comment Sandor a fait pour sortir ce matin, car la porte était fermée de l'intérieur quand elle est descendue leur ouvrir.

Le mendiant et les gamins de la rue apporteront par contre des informations bien plus utiles que seulement quelques pièces :

– Ils confirmeront qu'ils n'ont pas vu sortir le chien la veille au soir, mais par contre qu'Istvan l'a fait sortir de la maison et l'a laissé dans la rue lorsqu'il est parti travailler ce matin, tandis que Lana et Sandor étaient au marché. Le chien n'avait pas de collier sur lui.

– Sandor est revenu avec Lana un peu plus tard, et ils n'ont vu aucun des deux ressortir ensuite.

Si Zark est avec le groupe, les choses peuvent être plus simples, car durant l'entretien avec Lana le petit chien se met à flaire du côté de la petite remise vide de la cour intérieure (voir 3. La cour), puis à aboyer tout en remuant la queue.

LE BÂTIMENT

C'est un bâtiment de deux étages. Les fenêtres du rez-de-chaussée sont pourvues de grilles et toutes les portes donnant à l'extérieur sont équipées de serrures complexes fabriquées par le maître lui-même.

1. L'ATELIER

L'atelier est composé d'une petite cheminée avec une enclume fixe et d'un vaste établi. Des étagères basses courent le long des murs, couvertes d'une série de cadenas de toutes dimensions.

Le tiroir de l'établi renferme la caisse ; il s'agit d'un coffret plat avec un cadenas extrêmement sophistiqué (jet de Dextérité DD 20, à condition d'avoir des outils de voleur) qui contient 70 pièces d'or. Une porte de l'atelier mène à la cuisine.

2. LA CUISINE

La cuisine est très simple : un fourneau dans un coin, dos à dos avec la cheminée de l'atelier ; une porte qui donne dans la cour ; un escalier en bois qui mène au premier étage et, sous celui-ci, un rideau qui cache des marches qui descendent à la cave.

La cave est toute petite et n'abrite que des bouteilles de vins.

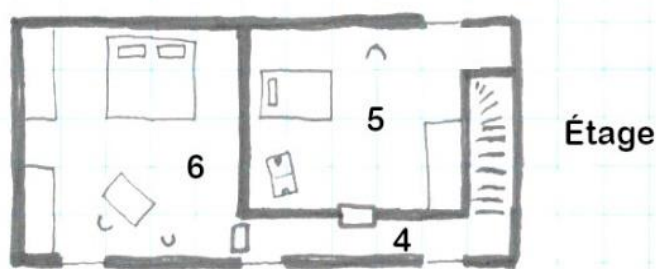
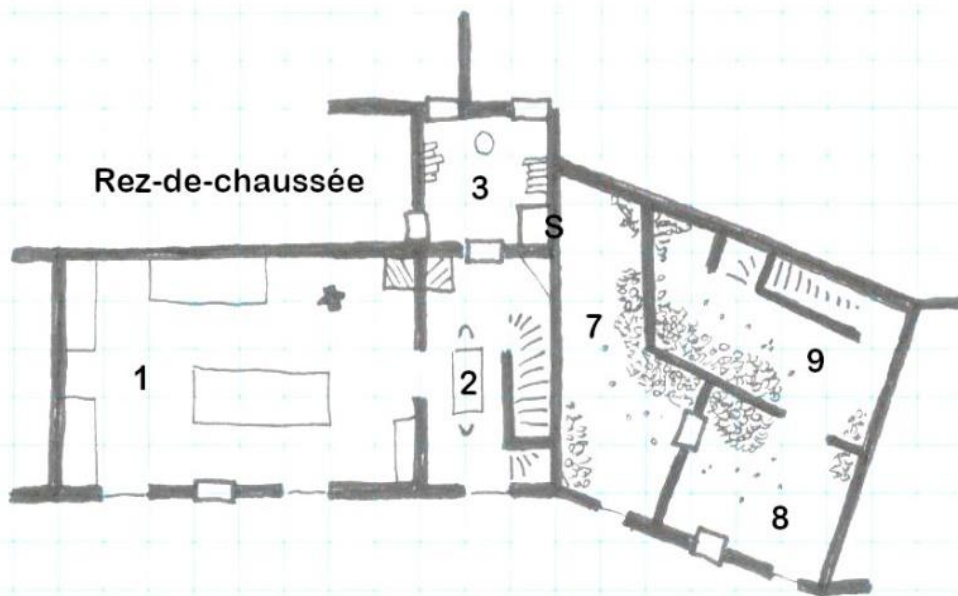
3. LA COUR

La cour, commune à plusieurs maisons mitoyennes, est relativement sombre et exiguë. Les portes de trois autres maisons permettent également d'y accéder. Il y a deux petites remises en bois et du bois de chauffage est entassé contre les murs. On y trouve aussi quelques seaux et une cuve à lessive.

Vous pouvez faire apparaître dans la cour des habitants des autres maisons voisines vaquant à leurs occupations qui seront gênés par la présence du groupe.

La première remise contient une pile de paniers d'osier, des cruches cassées et quelques autres objets sans valeur. La deuxième, dont la porte est entrebâillée, est vide, mais on peut distinguer au fond une porte murée qui donne sur la maison abandonnée. Une fouille en règle (jet de Sagesse (Perception) DD 14) permet de repérer une brique mobile qui, si on l'actionne, fait pivoter tout le bloc de briques sans un bruit. Le mécanisme semble parfaitement entretenu. Un nain peut ajouter le double de son bonus de maîtrise au jet pour découvrir la porte secrète grâce à sa Connaissance de la pierre.





Un sac dissimulé sous le matelas contient 40 pièces d'or et 140 pièces d'argent. Dans un tiroir de la table se trouve un livre de compte, avec de nombreux numéros et pleins d'initiales. Impossible de savoir de quoi il s'agit vraiment, mais la « complexité » peut surprendre pour un simple charretier. De plus, un roublard notera aisément que certaines expressions ou codes semblent issues du jargon des voleurs.

Rien d'autre de compromettant ne se trouve dans cette pièce.

LA MAISON ABANDONNÉE

On ne peut accéder à cette maison que par un passage souterrain ou par la porte secrète de la cour.

4. LE COULOIR

L'escalier menant au premier étage débouche sur un petit couloir éclairé par deux fenêtres donnant sur la rue. Il conduit aux deux chambres à coucher.

5. LA CHAMBRE D'ISTVAN

La chambre d'Istvan Bagosh est propre et bien rangée. Son mobilier se limite à un lit, une petite table, un bahut et quelques cintres.

Un petit coffre fermé à clé est placé sous le lit (jet de Dextérité DD 15, à condition d'avoir des outils de voleur). Il contient une dague conservée dans son fourreau et tout un assortiment de clés portant chacune une étiquette de bois dont l'inscription est indéchiffrable sans magie. Il s'agit d'une écriture secrète personnelle. Istvan l'a mise au point pour identifier les différents doubles de clefs qu'il conserve à l'insu de ses clients.

6. LA CHAMBRE DE SANDOR

La chambre de Sandor reflète en même temps le caractère d'un vagabond et celui d'un « homme d'affaires ». Elle est partiellement décorée de tentures murales et le grand lit est couvert de tissus moelleux. Une belle rapière est accrochée au chevet du lit. Le mobilier est presque identique à celui de la chambre voisine : une petite table, un bahut et une armoire dans laquelle Lana était en train de ranger des vêtements.

7. L'ANCIENNE CUISINE

Bien que la fenêtre extérieure de cette pièce soit condamnée, elle n'est pas aussi sombre que l'on pourrait s'y attendre. Le plafond de la pièce est en effet en partie écroulé et il passe suffisamment de lumière pour permettre de distinguer que la pièce est vide. Une porte donne dans une autre pièce.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 14 permet d'apercevoir des traces de pas récentes dans la poussière.

8. L'ANCIENNE ENTRÉE

Cette pièce n'a pratiquement plus de plafond et la porte qui donnait dans la rue est murée. À travers les gravats et les poutres cassées, on peut tout juste se frayer un passage vers la pièce de l'autre côté. Un escalier menant au premier étage qui n'existe plus est enterré sous les débris, sa partie supérieure étant effondrée.

6 rats géants se cachent sous l'amas de décombres. Si quelqu'un cherche à déplacer les débris ils se sentent menacés et passent à l'attaque.

9. L'ANCIENNE BOUTIQUE

Dans ce local, on note aussi l'absence de la plus grande partie du plafond. Cependant, contrairement aux autres pièces, les débris semblent avoir été largement remués ici.

Il est assez facile de deviner que sous l'escalier effondré se trouve un escalier menant à la cave, comme dans la maison des Bagosh. En revanche, il faut énormément de perspicacité (jet d'Intelligence (Investigation) DD 15) pour comprendre que tout cet enchevêtrement de poutres se déplace en soulevant seulement celle du dessous. Il est ainsi possible de caler « facilement » l'ensemble contre le mur, avec une force physique cumulée d'au moins 14. On libère ainsi un petit passage permettant de d'accéder aux marches de l'escalier de la cave.

10. LA CAVE DE LA MAISON ABANDONNÉE

L'escalier, dont les marches sont en briques, descend vers un vaste espace voûté qui n'est pas très haut et qui sent le moisi. L'obscurité y est totale.

Muni d'une torche, on peut constater que la cave est totalement vide. Un jet de Sagesse (Perception) DD 14 permet de voir que les traces de pas dans la poussière s'arrêtent en bas de l'escalier. Un autre jet de Sagesse (Perception) DD 10 permet de repérer qu'une pierre manque dans le mur à hauteur d'épaule d'un humain. Si un individu de taille M plonge sa main dans ce trou, ses doigts heurtent un anneau qui, s'il est tiré, ouvre une porte secrète donnant sur un nouvel escalier. Celui-ci descend sur quelques marches puis débouche sur un couloir de 1,50 mètre de large. De l'autre côté de la porte, l'anneau est directement accessible.

Les personnages sont sur le point de s'aventurer dans un véritable dédale souterrain qui n'est autre que le cloaque !

LE CLOAQUE

Les couloirs du cloaque forment un labyrinthe aussi vaste que la cité. Ils sont généralement de la hauteur d'un homme. Ce réseau est découpé en plusieurs quartiers et chaque quartier est théoriquement sous la responsabilité d'une des guildes de voleurs de la cité. Mais en réalité les guildes n'ont qu'un contrôle très superficiel car le labyrinthe est immense et de nombreuses créatures monstrueuses, bien plus puissantes qu'elles, errent également dans ces couloirs.

Le secteur où viennent de pénétrer les personnages dépend de Sandor. Il a la particularité d'avoir été aménagé en « parcours d'épreuves » destinée à la formation des apprentis-voleurs. Il comporte une salle de réunion au final.

Le couloir se divise rapidement en T, avec d'un côté une porte tout à fait normale, marquée seulement d'une croix rouge, symbole de danger dans le langage secret des voleurs (n'importe

quel roubillard le saura). L'autre embranchement se perd dans le labyrinthe du cloaque, mais est occupé pour le moment par un **cube gélatineux** qui ne manquera pas d'être attiré par toute lumière.

Il y a aussi ici une porte secrète qui permet d'accéder directement à la salle de délibération, mais elle est extrêmement bien protégée (DD 25) et des personnages de niveau 1 ou 2 ne devraient pas pouvoir la repérer.

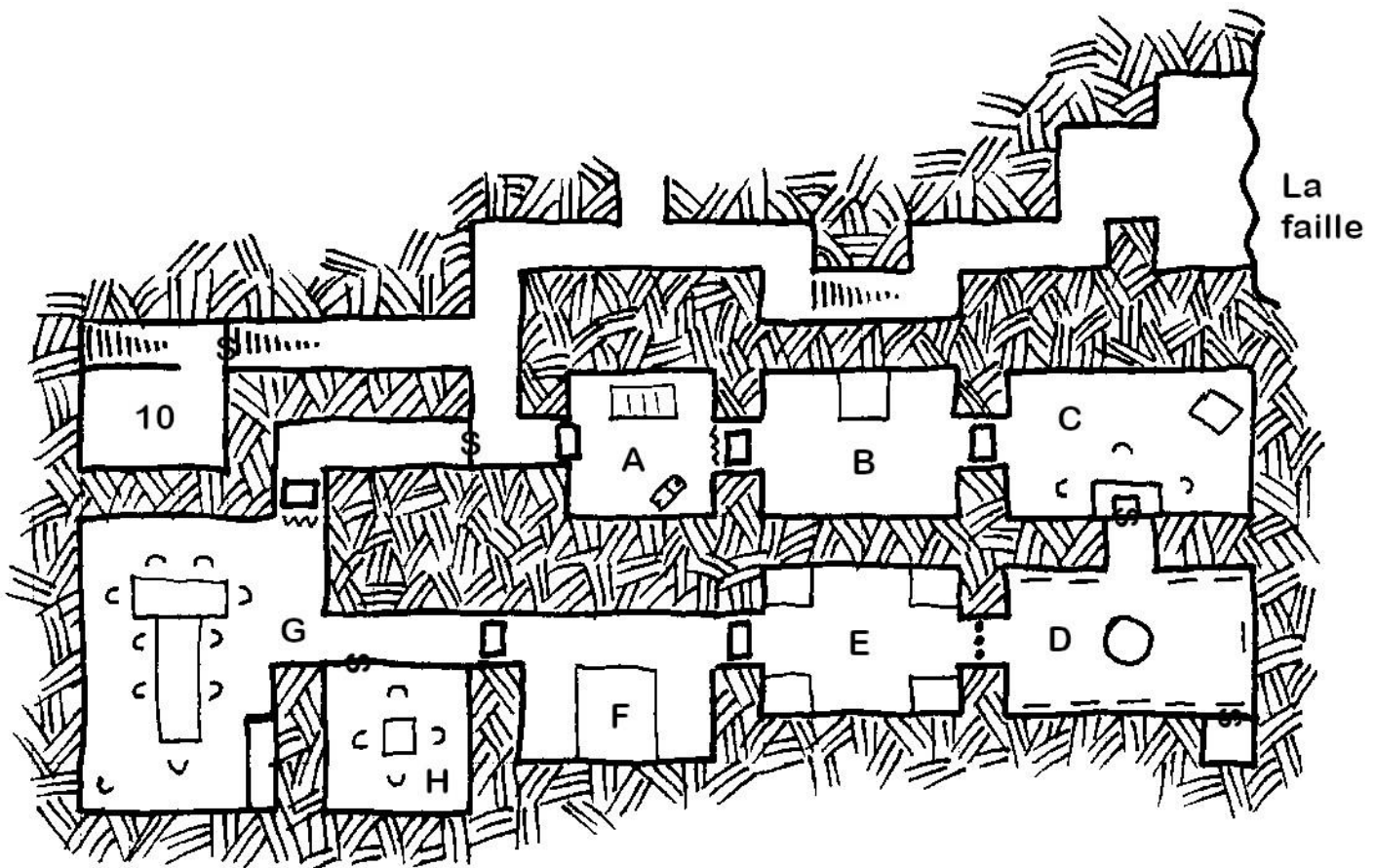
LE PARCOURS D'INITIATION

Derrière la porte commence le parcours. Il consiste en une succession de pièces pour l'initiation des apprentis-voleurs de Laelith. Les jeunes gens, emplis d'espérance, reçoivent la mission de voler dans les pièces qui suivent le plus d'argent possible. Mais l'affaire n'est pas simple car des pièges et des alarmes ont été disposés un peu partout. Les plafonds hauts de 3 mètres sont voûtés et il n'y a aucune lumière. Les cloisons sont d'une construction récente, mais l'on ne s'en aperçoit pas facilement car les voleurs ont pris soin d'appliquer de partout une couche de briques pour dissimuler les fils qui commandent les pièges et les alarmes.

A. LA CELLULE

La pièce est totalement vide, mis à part une misérable paille et un coffre cadénassé. En face, un rideau masque maladroitement une porte.

Dès que les personnages auront franchi le seuil, la porte derrière eux se ferme automatiquement et se verrouille. Le cadenas du coffre se laisse ouvrir facilement (DD 10, à condition d'avoir des outils de voleur), mais il faut tout de même faire attention à ne pas se faire piquer par une aiguille enduite de poison (Venin de serpent dilué) au moment de le crocheter. Ce coffre, très lourd, ne contient que du sable. Posé sur le sable, un petit écriteau ironise :



VENIN DE SERPENT DILUÉ

Une créature sujette à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

C'EST SIMPLE, HEIN ?

B. LA CHAPELLE

Sur une petite table adossée à un mur de la pièce est posé un coffret aux reflets argentés. La pièce ne comprend rien d'autre. Une autre porte, haute de 1,50 mètre et en fer, se trouve exactement en face de l'entrée.

Le coffre est vide mais, juste devant la table, le sol présente une partie mobile. Il faut réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 15 pour déceler une fissure à peine perceptible, faute de quoi l'imprudent recevra sur la tête un fagot de bois accompagné d'un message en forme de recommandation :

REGARDE OÙ TU METS LES PIEDS !

La porte qui donne sur la pièce suivante ne comporte ni serrure, ni poignée. On ne voit pas non plus de gonds. En revanche, le regard est rapidement attiré par un anneau qu'il faut visiblement tirer. L'actionner fait immédiatement tomber des pierres de la voute et l'imprudent qui se trouve devant la porte doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir 1d8 dégâts contondants. Un dernier message dit :

**DERNIER AVERTISSEMENT, DORÉNAVANT
CHAQUE PAS, CHAQUE GESTE COMPTE !**

En fait, il faut tout simplement pousser la porte pour la faire tomber de l'autre côté.

C. LE BUREAU

Cette pièce comporte un bureau et des étagères garnies de livres. Trois fauteuils devant une fausse cheminée créent une atmosphère plus chaleureuse que dans les autres pièces. Le bureau, sur lequel est posé un coffret richement orné, possède trois tiroirs sur le côté.

Un fil traverse la pièce dans sa largeur à 10 cm du sol. Il déclenche une alarme (#1) dans la salle de délibération si on marche dessus.

Le coffret, équipé d'une serrure complexe (jet de Dextérité DD 15, à condition d'avoir des outils de voleur), contient 20 pièces de cuivre qui servent aux épreuves des voleurs. Les personnages devraient peu à peu comprendre de quoi il retourne.

La clé du coffret est cachée dans un des livres mais il faut faire attention car ceux-ci sont piégés et déclenchent une autre alarme (#2) si on les déplace sans prendre de précaution.

Les tiroirs du bureau ne s'enfoncent pas sur toute la profondeur de celui-ci. Il faut les retirer pour découvrir une petite cloison, derrière laquelle est cachée une bourse contenant 40 pièces de cuivre.

Quant à la cheminée, il faut la pousser pour la faire pivoter et ainsi dégager l'accès vers la pièce suivante.

D. LE MUSÉE (1)

Le passage de la cheminée donne dans une nouvelle salle au centre de laquelle trône une statue dont les yeux sont figurés par deux petites boules de jade. Aux murs sont accrochés dix portraits représentant d'éminents personnages ainsi que leurs épouses, avec de nombreux motifs peints sur leurs vêtements.

Les yeux de jade sont accrochés à un fil et déclenchent une alarme (#3) dès que l'on essaie de les extraire de leur orbite. La tentation en est grande, il est vrai, car ils valent pas mal de pièces !

Sur l'un des tableaux au milieu du mur opposé à la porte, un des motifs n'est pas peint mais est un véritable trou de serrure. La clef du coffret de la pièce précédente s'y engage parfaitement et ouvre le tableau dans lequel sont cachés 60 pièces de cuivre. La serrure peut aussi être crochétée avec des outils de voleur et un jet de Dextérité DD 20 réussi.

Cette pièce communique avec la pièce voisine par une grille, mais la force physique ne permet pas d'en venir à bout. Il faut faire tourner d'un demi-tour le deuxième et l'avant-dernier barreau de la grille sur eux-mêmes pour que la grille se soulève sans la moindre résistance. Notez qu'un sort de *déblocage* n'agit que sur un barreau ; il faudrait donc lancer le sort deux fois.

E. LE MUSÉE (2)

Quatre armoires vitrées occupent la pièce. Sur les étagères des vitrines se trouvent les objets les plus divers : bijoux incrustés de pierres précieuses, vaisselle, statuettes d'ivoire, talismans d'os et de plumes, animaux empaillés, armes finement travaillées.

Un jet d'Intelligence DD 12 permet de se rendre compte que tous ces objets ne sont que des bibelots sans valeur. Les étagères tiennent grâce à un équilibre minutieusement calculé de sorte que le moindre poids en plus ou en moins déséquilibre l'étagère et déclenche une autre alarme (#4). Tout au fond de l'une des armoires sont dissimulées dans un coin trois bourses remplies chacune de 20 pièces de cuivre.

La porte qui donne accès à la pièce suivante n'est pas fermée à clé et s'ouvre sans difficulté, à condition que l'on ait auparavant désamorcé le fil tendu devant elle avant qu'une alarme (#5) ne soit activée.

F. LA CHAMBRE À COUCHER

Le mobilier de cette pièce se compose d'un lit à baldaquin, d'une table de chevet et d'une armoire.

Les jeunes voleurs doivent faire attention car un fil tendu dans l'armoire déclenche une alarme (#6) si l'on bouge trop les vieux vêtements pendus. Et cette fois on peut l'entendre sonner dans la pièce suivante. Heureusement il n'est pas nécessaire de vider complètement l'armoire pour trouver un coffret verrouillé. La serrure est très complexe et ne peut être crochétée qu'avec des outils de voleur et un jet de Dextérité DD 25 réussi, mais la clé est dissimulée dans les plis des draps du lit à baldaquin. Le coffret contient 60 pièces de cuivre.

La porte conduisant à la pièce suivante n'a pas de serrure et on peut donc tout simplement la pousser. Si, par malheur, quelqu'un appuie inutilement sur la poignée, une alarme (#7) retentira dans la salle de délibération.

G. LA SALLE DE DÉLIBÉRATION

Le mobilier se compose de deux tables disposées en T, entourées d'une dizaine de chaises. Deux cloches sont suspendues à un mur et de multiples cordelettes fixées aux battants disparaissent dans le plafond. Il y a sur les murs six supports prévus pour des torches, dont trois sont occupés par des torches allumées. Une autre porte se devine derrière un rideau.

Lors des épreuves, le conseil de la guilde vient prendre place dans cette pièce, compte le nombre de coups déclenchés par les alarmes disposées tout au long du parcours, puis le compare à la richesse du butin (nombre de pièces de cuivre) et au temps qu'il a fallu à l'aspirant pour l'amasser. Il y a en tout 7 alarmes à éviter et 280 de pièces de cuivres à récupérer.

L'autre porte donne dans le cloaque et c'est par là qu'arriveront le chef de la guilde et ses sbires (voir Le final).

H. L'ARRIÈRE-SALLE

Cette pièce secrète, plus petite que la précédente, comprend une table, quatre chaises et deux supports vides prévus pour des torches. Au mur est accroché un beau bouclier.

Le bouclier est un *bouclier magique +1*.

LE FINAL

Pendant que les personnages arpentent les galeries et mesurent leur ingéniosité face aux difficultés dont est semé le parcours, le demi-elfe Sandor (**bandit, capitaine**) se trouve dans la salle de délibération (G) avec 2 de ses compères (**bandit**). Ils attendent Hermès Soliman, le chef de la guilde, qui doit procéder à l'expertise des pierres du collier.

Si le groupe n'a pas déclenché une seule fois l'alarme sur tout le parcours, les voleurs sont pris au dépourvu par l'arrivée des personnages. Un combat s'engagera sûrement et s'ils en sortent vainqueurs, les personnages pourront alors s'emparer du collier et le rendre à son propriétaire, mais personne à Laelith n'aura le fin mot de l'histoire avant longtemps.

S'ils ont déclenché l'alarme plus de deux fois, Sandor et ses compagnons seront également surpris, car les coups répétés des cloches les faisaient plus s'attendre à de maladroits apprentis-voleurs égarés dans le labyrinthe qu'à de sérieux adversaires. Le combat aura toutefois sûrement lieu.

S'ils n'ont déclenché l'alarme qu'une ou deux fois, Soliman les attend de pied ferme. Il aura dépêché ses hommes dans l'arrière-salle secrète (H), de façon à ce qu'ils assaillent les personnages par derrière ou, du moins, leur coupent toute retraite.



Salle	C	C	D	E	E	F	F
Alarme	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
Activation							

Sur un meuble se trouve un gros sac en toile qui contient 3100 pièces de cuivre et deux masques de velours noir rehaussé d'argent qui valent 25 po chacun. Sandor a sur lui une bourse qui contient 18 pièces d'or et une *pierre porte-bonheur* (bonus de +1 aux jets de caractéristique et aux jets de sauvegarde). Ses compères ont sur eux respectivement 16 pa et 21 pc.

CONCLUSION

Quel que soit le final, si à un moment les personnages se sentent en situation d'infériorité (la rencontre est mortelle pour des personnages de niveau 2), ils peuvent se rendre. Ils seront alors enchaînés et assisteront à l'arrivée d'Hermès Soliman, le chef de la guilde, accompagné de quelques-uns de ses hommes et d'un prêtre de Waukyne, venu d'Amn, pour identifier les pierres du collier comme faisant partie du trésor du temple.

Le prêtre est arrivé il y a deux jours à Laelith et avait les yeux bandés au moment d'entrer dans le cloaque. Il est ici pour identifier le collier et négocier avec la guilde le prix pour récupérer le trésor, mais aussi pour obtenir le nom du voleur. Il prendra d'instinct plutôt le parti de la guilde en cas de confrontation.

Les personnages ont intérêts à attendre que le chef de la guilde et le prêtre soient repartis avant d'essayer de s'échapper... ou de négocier leur liberté. En effet, Sandor est un voleur, pas un assassin, et si le groupe s'est rendu il sera ouvert à des propositions pour une issue pacifique, car il est bien embêté concernant la suite à donner à cette situation...

PX

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

S'ils ont retrouvé le collier, qu'ils l'aient ou non rendu à Amlarag, ajoutez 150 PX par personnage.

S'ils ont connu le chef de la guilde en personne, ajoutez 100 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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