

POUR UN DIAMANT

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 5



Scénario original : inconnu

Traduction & Adaptation : blueace

Relecture : Tom76

Plan : Kosmic (kosmicdungeon.com)

Version du 25/05/2020.

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, notation, 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



POUR UN DIAMANT

CONTEXTE

Qilly le halfelin s'est souvent retrouvé dans de fâcheuses postures, de par sa manie à toujours voler tout ce qu'il peut à tout le monde, plus par jeu d'ailleurs que par nécessité ou envie de nuire à autrui. Et jusque-là, les choses se sont toujours bien terminées pour lui, les conséquences n'ont jamais été bien graves. Mais cette fois cela est allé trop loin, Willy perd le contrôle de la situation.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Les ruffians d'Olizya ».

Il est à un moment fait mention dans le scénario d'un halfelin nommé Merlo, que les personnages qui ont participé à l'aventure « Le masque utruz » devraient connaître. Si ce n'est pas le cas, rien de grave. C'est juste pour inciter un peu plus les joueurs à aider Willy.

Vous pouvez également sans problème remplacer Merlo par le halfelin Lilo, de la guilde de la « Langue Coupée » de Laelith.

ACCROCHES D'AVENTURE

Le scénario propose qu'un prêtre du Nuage contacte le groupe, mais sentez-vous libre de changer le temple en fonction des contacts des personnages. Le choix du temple n'a aucune incidence sur la suite de l'aventure.

LAELITH

La cité de Laelith, qui sert de contexte géographique au début de cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Il y a juste dix jours, Willy était de passage à Souleyña, l'une des villes du matriarcat d'Olizya, quand un marchand du nom de Galivar débarqua d'un bateau en provenance d'Agramor. Dans la confusion de la foule présente sur les quais de ce petit port, Willy s'approcha de lui, s'arrangea pour le bousculer « involontairement », et lui déroba sa bourse. Vite fait bien fait se dit-il et, quelques minutes plus tard, dans une ruelle tranquille à l'abri des regards, le halfelin examina son butin.

La bourse contenait un énorme diamant brut qu'il estima rapidement à bien plus de mille pièces d'or. Jamais le halfelin n'avait eu dans ses mains le quart de la valeur de cette pierre précieuse. Passé la joie et l'émerveillement devant la pierre, Willy se rendit rapidement compte qu'il n'allait pas être facile de revendre son nouveau trésor dans une petite ville comme Souleyña. Lui vint alors à l'esprit d'embarquer pour Laelith. Là-bas il trouverait sûrement un acheteur.

Deux jours plus tard, Willy entrait à Laelith et, inquiet de la réaction de son légitime propriétaire au moment de la découverte de la perte d'un si beau joyau, le halfelin s'empessa d'essayer de se débarrasser au plus vite de la pierre. Il vendit donc le diamant au premier acheteur qu'il rencontra pour une fraction de son prix, réalisant tout de même une excellente affaire.

RECHERCHE HALFELIN !

Willy passait le temps depuis cinq jours à Laelith quand il apprit que trois individus suspects posaient beaucoup de questions à son sujet en ville, apparemment à sa recherche. Le halfelin craint alors immédiatement, et avec raison, que ce ne soient des sbires envoyés par le marchand avec pour mission de retrouver le diamant et de régler son compte au voleur.

Et comme il avait déjà dépensé une grande partie de l'argent du diamant, il lui était impossible d'en rembourser le prix à son légitime propriétaire (le halfelin avait en effet coutume dans ces cas-là de rendre ce qu'il avait dérobé, tout simplement, afin d'apaiser le courroux de ses victimes).

Willy passa les deux jours suivants à se méfier de tout, et essaya d'identifier ses poursuivants, ce qu'il parvint à faire. Ces derniers étaient sur sa trace et se rapprochaient de lui très rapidement. Le halfelin paniqua, il voyait la fin de sa vie approcher à grand pas, ses poursuivants paraissant ne pas plaisanter. Willy ne vit qu'une solution, se réfugier au temple du Nuage, se confesser et implorer son pardon à la déesse Yondalla. Seule elle pouvait le sauver pensait-il.

Les trois individus recherchant Willy sont effectivement trois chasseurs de primes engagés par Galivar, ce dernier se doutant bien lui aussi que c'est ici que le voleur essayerait de revendre le diamant. Ce sont trois assassins affiliés à la petite guilde des Serre-Cravates de Laelith. Leur objectif est de retrouver la pierre précieuse, mais ils ont également pour consigne de ne pas revenir les mains vides. Galivar leur a en effet fait comprendre que la tête du voleur serait une petite compensation.

QUI VEUT SAUVER WILLY ?

Le lendemain, Jason, prêtre au temple du Nuage, contacte l'un des personnages (un clerc ou un paladin affilié au temple). Il lui demande de parler avec Willy, qui lui a récemment confessé son crime, afin de l'aider à régler cette situation. Jason lui indique où le halfelin a trouvé refuge à l'intérieur du temple, le présente au groupe, puis se retire.

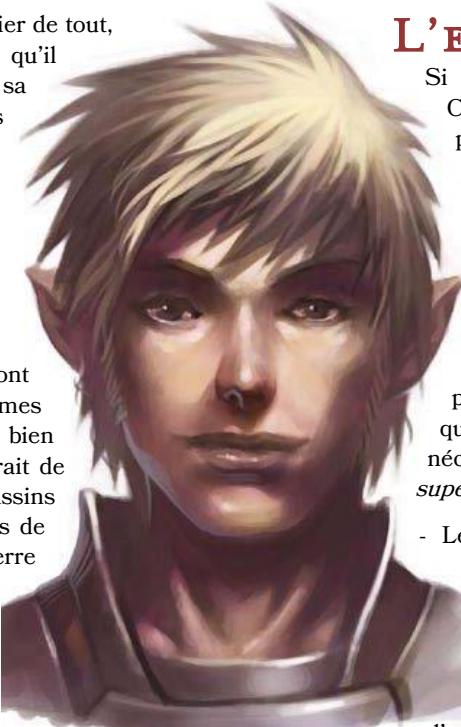
Le halfelin, presque en pleurs, se met alors à implorer les personnages de l'aider :

« Vous devez m'aider ! Je n'ai pas volé avec une mauvaise intention, la situation me dépasse. On veut me tuer pour ce diamant que je n'ai même plus. S'il vous plaît, protégez-moi. J'ai déjà aperçu au moins trois personnes sur mes traces et je suis sûr qu'ils sont envoyés par le marchand à qui j'ai volé la pierre. S'il vous plaît... »

Puis Willy regarde tous les personnages un par un, les yeux remplis de peur et de pitié.

Les personnages auront sûrement quelques questions à lui poser. Le halfelin est prêt à y répondre dans la limite de ce qu'il sait, en essayant tout de même de minimiser son acte et en l'excusant comme étant une grosse farce ou une erreur. À propos de l'acheteur, Willy révèle au groupe qu'il ne connaît même pas son nom, mais qu'il l'a rencontré par l'intermédiaire d'un cousin, Merlo, cordonnier sur la terrasse de la Chaussée du lac. Et oui, ce Merlo est bien le même halfelin à qui le groupe a peut-être donné un coup de main il y a de cela plusieurs semaines maintenant (voir l'aventure « Le masque Utruz »).

Si le groupe refuse d'aider le halfelin, celui-ci, anéanti, leur indiquera juste qu'il va rester se cacher au temple du Nuage. Le lendemain, Jason annoncera aux personnages que le halfelin a été retrouvé mort au petit matin. Ça n'en sera toutefois pas terminé pour le groupe car les assassins, persuadés qu'ils voulaient protéger Willy, essayeront de se débarrasser des personnages (voir « Les assassins »).



L'ENQUÊTE

Si le groupe se rend chez Merlo, un jet de Charisme (Persuasion, avec avantage si les personnages l'on aidé par le passé, ou Intimidation) DD 12 réussi permet d'apprendre plusieurs choses à propos de l'acheteur :

- C'est un barde d'âge mûr qui se nomme Eloi Gant. Il voulait le diamant pour s'en servir pour un sort de restauration. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 16, avec avantage pour un barde, un clerc ou un druide, confirme que de la poussière de diamant est bien nécessaire pour lancer un sort de *restauration supérieure*.

- Le barde était également à la recherche de plusieurs miroirs, mais Merlo n'a pas pu l'aider pour cela.

- Le barde disait qu'il allait partir dès le lendemain de l'achat du diamant en expédition avec quelques compagnons afin d'explorer les ruines d'un ancien château dans le bois de Chantelune (le halfelin ne sait pas où il se situe). Cela fait maintenant plus d'une semaine, et à priori il n'est toujours pas revenu car il doit repasser chez Merlo récupérer une paire de bottes mais le cordonnier ne l'a pas revu.

Si le groupe enquête sur les chasseurs de primes, personne ne sait où ils se trouvent en ce moment, mais un jet de Charisme DD 14 permet d'apprendre ce qui suit :

- Un groupe de trois personnes pose beaucoup de questions à propos de Willy en ville. Il y a une humaine, un humain et un demi-orque.

- Les mercenaires se sont battus dans une taverne la veille. Il y a eu de nombreux blessés, mais ces trois-là s'en sont sortis sans une égratignure (ceci devrait donner au groupe une idée de la force des assassins).

- Les chasseurs de primes appartiennent à la bande des Serre-Cravates. Ce sont des assassins, des professionnels, très expérimentés et habitués à combattre de puissants adversaires.

LES ASSASSINS

Le soir même, à la nuit tombée, le groupe déambule dans une petite rue déserte quand soudain se dressent face à eux trois silhouettes toutes habillées de noir. Une femme est au milieu, un humain à sa droite et ce qui semble être un demi-orque à sa gauche. Une sombre expression se distingue sur leur visage. La femme lève une main intimant au groupe l'ordre de s'arrêter.

Si Willy accompagne le groupe, la femme demande alors à celui-ci de lui rendre le diamant, promettant aux personnages et au halfelin de leur laisser la vie sauve. Si Willy n'est pas avec le groupe, mais se cache encore au temple par exemple, la femme leur demande où ils cachent le halfelin. Dans les deux cas, l'humaine ajoute que toute résistance serait veine, les personnages n'étant pas assez forts pour les affronter. Puis les trois assassins dégagent chacun une épée, dans l'attente de la décision du groupe.

Si Willy est présent, sa réaction sera de se réfugier immédiatement dans les jambes du plus costaud du groupe. Il refusera de parler aux assassins. C'est donc les personnages qui devront mener la discussion, si discussion il y a. Les assassins, pour leur part, ne refuseront pas de dialoguer avant d'attaquer, et Sora, la chef du groupe, sera l'interlocutrice principale.

Si le groupe annonce que Willy n'a plus la gemme, les assassins leur donneront une semaine pour la retrouver. Comme assurance ils ne permettront pas à Willy de quitter le temple du Nuage durant tout ce temps. Les chasseurs de primes n'auront en effet qu'un dixième de la récompense pour la tête du halfelin seule, donc ils accepteront d'attendre un peu pour avoir une chance de récupérer le diamant et toucher ainsi la totalité de la récompense.

DE LA PUISSANCE DES CHASSEURS DE PRIMES

Les chasseurs de primes sont volontairement très puissants en comparaison du niveau du groupe, afin que les personnages cherchent une autre solution au problème que de simplement essayer de les éliminer.

Mais si le groupe est assez fou pour vouloir en découdre avec eux, c'est un bon moyen pour montrer aux joueurs que le combat n'est pas toujours la bonne solution, même à D&D. Permettez toutefois aux personnages de fuir quand ils se seront rendus compte de la force de leurs adversaires. Willy pour sa part s'enfuirà dès que possible.

Le trio est composé de :

- une humaine, Sora l'infidèle (**assassin**). C'est la chef du groupe
- un demi-orque costaud nommé Bazu (**vétéran**)
- un humain plutôt agile, Kliff Dormyr (**bretteur**)

Ces trois-là sont habitués à se battre côte à côte, ils n'ont pas besoin de se parler. En cas d'affrontement, leur première manœuvre consiste à se séparer et à affronter les personnages en combat singulier : un contre un, en commençant par les lanceurs de sorts. Si les choses tournent mal pour eux, ils se regrouperont pour affronter celui qui paraît le plus puissant du groupe.

Si le combat tourne mal pour le groupe, une patrouille de garde apparaît. À leur vue les assassins s'enfuient, non sans prévenir les personnages qu'ils reviendront, si le diamant ne leur revient pas avant.

Au cas, non souhaitable, où les personnages arrivent à vaincre les assassins, une rumeur leur parviendra rapidement au sujet d'autres assassins qui seraient sur leurs traces.

EN ROUTE

La suite à donner devrait être claire pour le groupe, il faut retrouver le diamant. Et leur seule piste est celle du barde et du bois de Chantelune. Si, malgré les consignes des assassins, le groupe veut emmener Willy, celui-ci refusera catégoriquement de les accompagner, ayant trop peur de l'avertissement des chasseurs de primes.

Les personnages peuvent vouloir se renseigner avant leur départ sur la forêt et la localisation du château. Le bois de Chantelune est relativement connu et un jet de Charisme DD 12 réussi permet d'apprendre qu'il se trouve dans la province des jardins de Jadhys, à un peu plus de deux jours de marche de Laelith vers l'est, peu après les marais des Languissants et le village de Lorca, entre la route qui borde le lac et les premières collines au sud. Il n'a pas la réputation d'être un mauvais endroit.

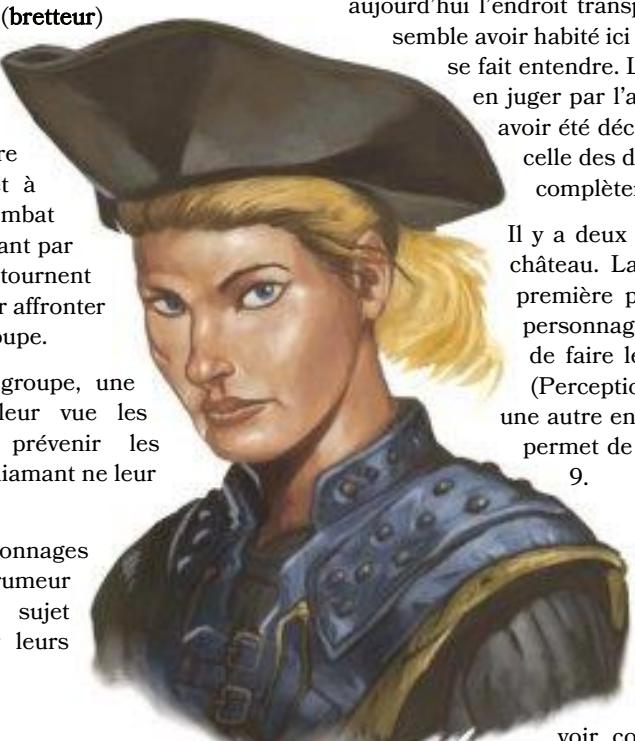
Le château de Raz est quant à lui moins connu. Un jet de Charisme DD 14 réussi permet d'apprendre qu'il serait l'ancienne propriété d'un seigneur des jardins de Jadhys et lui servait de lieu de villégiature. Sa famille s'y rendait trois ou quatre mois par an, quand le climat dans les montagnes devenait trop dur à supporter. À la mort du seigneur, sans descendance, le château fut peu à peu abandonné. Un autre jet de Charisme mais DD 16 cette fois laisse entendre que le château est maintenant carrément en ruine. Personne ne sait par qui et pourquoi il a été détruit, mais nombreuses légendes courrent à son sujet, comme le fait que quelques créatures monstrueuses et vagabondes y auraient trouvées refuge depuis et qu'un énorme trésor oublié de tous y serait encore caché. C'est d'ailleurs cette histoire de trésor perdu qui a poussé le barde à s'entourer d'une petite escorte et à aller explorer ce château.

Si le groupe n'obtient pas tous ces renseignements à Laelith, il est possible de les obtenir au village de Lorcan, où peu de monde ignore l'histoire du château de Raz, qui n'est pas visible depuis la route.

LE CHÂTEAU DE RAZ

Quittant la route principale après avoir passé Lorcan, les personnages s'enfoncent durant une grosse heure sur un petit sentier qui grimpe légèrement et traverse le bois en direction du sud, puis débouchent dans une grande clairière à laquelle est adossé ce qui devait autrefois être un joli petit château. Mais aujourd'hui l'endroit transpire une odeur sauvage, personne ne semble avoir habité ici depuis des décennies. Pas un bruit ne se fait entendre. Le château semble avoir été attaqué, à en juger par l'allure du donjon principal, qui semble avoir été décapité à la moitié de sa hauteur, et par celle des deux portes d'entrées qui gisent au sol, complètement défoncées.

Il y a deux possibilités pour s'introduire dans le château. La porte d'entrée principale (1) est la première possibilité que devrait remarquer les personnages. Mais si le groupe prend le temps de faire le tour des ruines, un jet de Sagesse (Perception) DD 14 permet aussi de découvrir une autre entrée, recouverte par la végétation, qui permet de pénétrer dans le château par la salle 9.

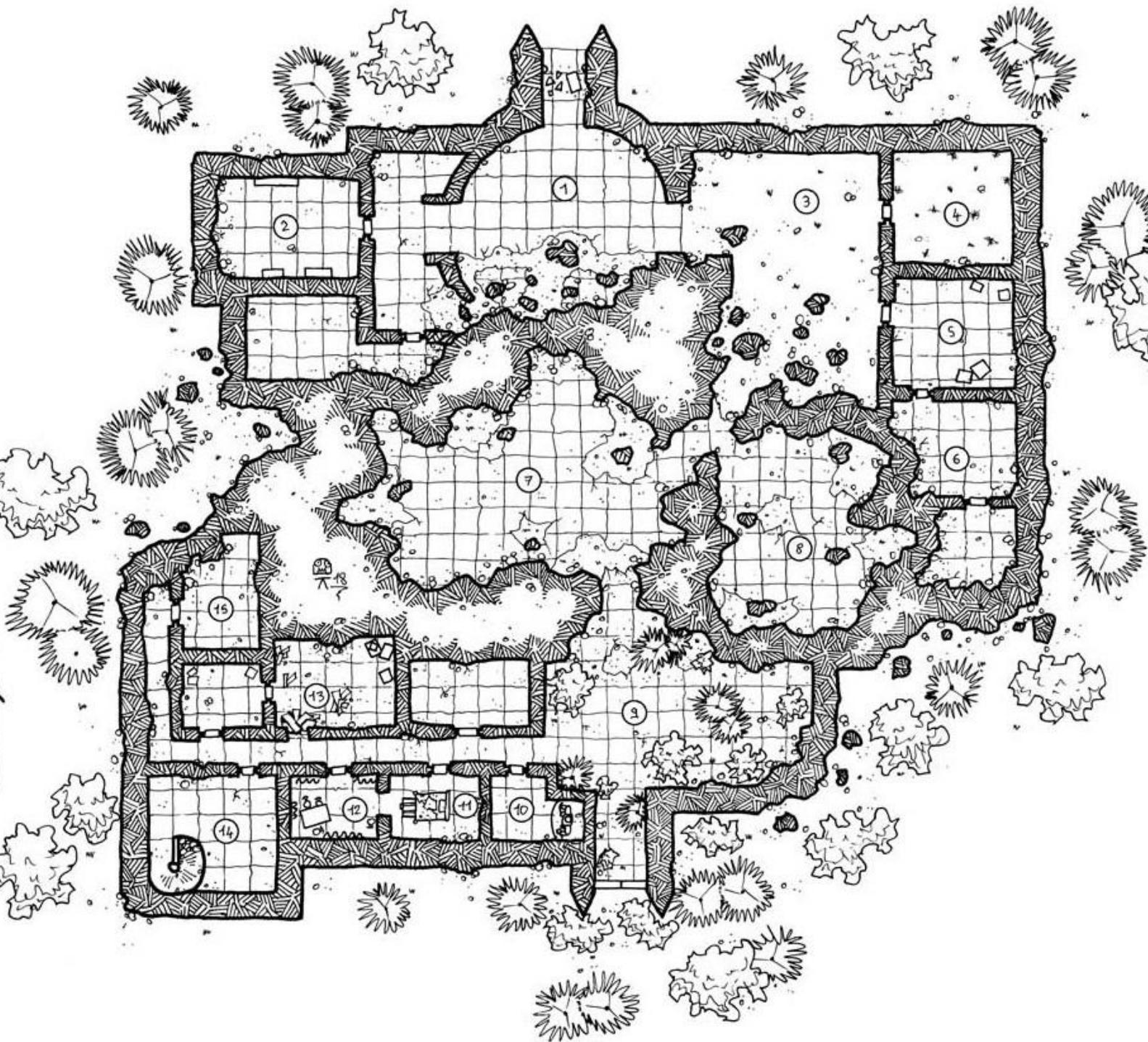


Dans la partie encore dressée du château (voir la carte ci-dessous), les murs en pierre sont épais et les portes en bois ne sont pas verrouillées (sauf mention contraire). De jour, de nombreuses ouvertures ou fissures permettent de voir correctement, même sans torches ou vision dans le noir.

1. HALL D'ENTRÉE

Les deux immenses portes d'entrée en bois sont étendues sur le sol. Une grande force a dû être nécessaire pour les faire sortir de leurs gonds. Le mur sud de la tour, circulaire, est défoncé, ainsi que le sol et le plafond. À l'ouest le sol est encore intact et à l'est on aperçoit une sorte de cour. Un jet de Sagesse (Survie) DD 16 réussi permet de repérer des traces de pas humains qui entrent dans le château.

Une colonie de **rats géants** vit ici, cachés entre les débris et les pierres au fond de cette pièce et dans la cour (3). 6 sont ici, mais ils n'attaqueront normalement que si le groupe s'aventure à vouloir fouiller sous les pierres, ou si un des personnages s'isole et devient donc plus vulnérable.



2. ARMURERIE

Cette pièce est plutôt bien préservée en comparaison du reste du château. Contre le mur nord se trouve un râtelier avec 6 lances. Au sud se trouvent 5 épées de diverses tailles mais toutes rouillées (inutilisables), ainsi que 2 cottes de mailles dans le même état (inutilisables).

3. COUR

Les vestiges d'une cour à ciel ouvert, avec de nombreux décombres au sud. 6 autres **rats géants** s'y trouvent, mais eux aussi ne combattront que pour se défendre ou pour attaquer une cible facile.

4. ÉCURIES

Cette pièce fermée par une large porte en bois non verrouillée devait servir autrefois d'écuries, mais elle est totalement vide aujourd'hui. Rien d'intéressant.

5. ENTREPÔT

Cette petite pièce servait autrefois d'entrepôt. On y trouve encore plusieurs caisses en bois. L'une d'elles comporte 4 arbalestes légères en bon état. Une autre caisse contient des carreaux, mais la plupart sont hors d'usage car le bois a pris l'eau. Seuls 10 peuvent encore servir.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 12 réussi permet de se rendre compte que cette porte semble être ouverte fréquemment, à la différence de celle de la salle 4 par exemple.

6. REPAIRE DES HARPIES

L'unique manière d'entrer dans cette pièce est par l'entrepôt de la salle 5, les décombres de la tour en 8 ayant totalement enseveli l'entrée naturelle. C'est un autre entrepôt. La pièce est vide de mobilier et comporte une porte au sud qui mène dans une sorte de réserve.

Une bande de 7 **harpies** ont élu domicile dans ces deux pièces. Elles attaqueront si possible par surprise le premier individu qui pénètre dans leur repaire, tout en essayant de bloquer l'entrée aux autres.

On peut trouver dans la réserve plusieurs petits sacs qui contiennent au total 29 po, 44 pa et 170 pc.

HARPIES BALADEUSES

À la différence des diverses charognent qui peuplent le château et qui ne s'aventurent que rarement hors de la pièce qui est devenue au fil du temps leur repaire, les harpies sont très mobiles et n'hésitent pas à sortir fréquemment, même au-delà des murs du château.

Le MD peut donc faire en sorte que le groupe rencontre certaines harpies hors de cette pièce, en particulier si les personnages ne sont pas très discrets.

7. TOUR OUEST

Ce qui reste du donjon du château, de nombreuses pierres ou débris étant tombés dans la cour. On peut apercevoir le ciel à travers l'un des nombreux trous de ce qui forme aujourd'hui le toit. Un jet de Sagesse (Perception) DD 14 permet de trouver une petite boîte en acier, verrouillée, parmi les décombres. Un jet de Dextérité DD 12 avec des outils de voleur permet de crocheter la serrure et d'en découvrir le contenu : 200 po et deux petites fioles... brisées.

8. TOUR EST

À la différence de la salle 7, cette partie du donjon est très obscure, les éboulis ayant masqué toutes les ouvertures. Le premier personnage qui pénètre dans cet endroit sera immédiatement attaqué par un **charognard rampant**. Et malheureusement il n'est pas seul. Au deuxième round, deux autres charognards sortiront des décombres, et au troisième round un quatrième et dernier charognard apparaîtra.

La dernière victime de ces créatures est un guerrier, compagnon du barde, qui s'est séparé du groupe. Les charognards, après l'avoir paralysé, l'ont caché sous des pierres puis l'ont tué. Sur son cadavre se trouvent encore sa cotte de mailles, son épée longue, son bouclier, une corde de 20 mètres et une bourse qui contient 50 po et 40 pa.

9. HALL

Qu'ils entrent par le nord ou par le sud, les personnages se retrouvent ici dans un immense hall dont la voûte est encore soutenue par d'énormes arches, bien que percée de-ci de-là. La végétation a pris sa place dans ce lieu et 5 **lierres infectés** y ont trouvé refuge. Un couloir sombre s'enfonce vers l'ouest.

Le corps d'un demi-elfe roublard peut être trouvé sous les plantes. Il s'agit du deuxième compagnon engagé par Eloi, qui a été victime des lierres. Il a sur lui une armure de cuir, une *rapière +1* et 5 dagues. Dans son sac à dos, 56 po et 80 pa.



10. CHAPELLE

Cette salle devait être à l'époque la chapelle du château. Une statue de Tyr, le dieu de la justice, en armure et combattant à l'aide d'une grande épée, se dresse contre le mur est. Un prêtre ou paladin de Tyr le reconnaîtra aisément. Les autres personnages devront réussir un jet d'Intelligence (Religion) DD 14 pour identifier le dieu.

Le groupe peut se reposer tranquillement dans cette salle, aucune créature ne s'y aventurera, une aura divine s'en dégageant encore, bien que les cérémonies n'aient plus lieu depuis longtemps dans cette chapelle.

11. CHAMBRE

La porte de cette salle est bloquée (jet de Force DD 16 pour l'enfoncer). Un grand lit se trouve au centre de la pièce. Les draps sont complètement déchirés et couverts de poussière. Au pied du lit on trouve un grand coffre en bois verrouillé (jet de Dextérité DD 16 avec des outils de voleur) qui libère une aiguille empoisonnée s'il n'est pas désamorcé correctement. La clef est bien entendu perdue depuis bien longtemps.

Le poison inflige 1 point de dégât perforant et 11 (2d10) dégâts de poison. Le sujet doit alors réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être empoisonnée pendant 1 heure.

Le coffre lui-même, en bois précieux et entièrement décoré et sculpté, vaut dans les 100 po. À l'intérieur, on y trouve 15 pp, 100 po, 400 pa, 1 potion de soin et 2 parchemins pour druide (métal brûlant et métal glacé).

12. SALON

La porte de cette salle qui donne dans le couloir est bloquée (jet de Force DD 16 pour l'enfoncer). La pièce devait, en son temps, être un lieu charmant, de par le nombre de tapisseries et de décorations qui y sont présentes. Malheureusement aujourd'hui ce ne sont plus que des lambeaux, il n'est même plus possible de voir les scènes qui y étaient représentées. De même pour les quelques chaises et la table que l'on peut y découvrir.

13. SALLE COMMUNE

L'entrée de la pièce sans porte était autrefois protégée par une trappe bien dissimulée. La trappe est ouverte depuis des années maintenant et personne ne l'a refermée. Quelqu'un a simplement depuis mis des débris par-dessus l'ouverture, mais il est relativement facile de détecter ce piège sur le piége avec un jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi.

La trappe fait 3 mètres de profondeur et 1,50 mètre de long, ce qui la rend facile à sauter. Tomber dans la fosse inflige 1d6 points de dégâts contondants.

Cette salle contient quelques caisses vides en bois dans le coin nord-est.

14. ESCALIER

Après avoir ouvert la porte, la première chose que l'on aperçoit est la statue d'un humain barbu presque au centre de la pièce, un miroir en main. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 14 permet de se rendre

compte que, plus qu'une statue, c'est en fait une personne pétrifiée. Dans le coin sud-ouest se profilent les marches d'un escalier grimpant à un ancien étage, mais les éboulis bloquent très vite le passage.

L'homme est bien sûr le barde à qui Willy a vendu le diamant. Il a été pétrifié par une **méduse** qui réside dans cette pièce. Mais le premier danger auquel seront confrontés les personnages est une **nuée de serpents venimeux** qui se rue sur eux dès qu'ils pénètrent dans la pièce.

Si ensuite la méduse ne fait pas le poids lors du combat, faites apparaître quelques harpies de la pièce 7 qui viendront se battre à ses côtés, attirées par les bruits du combat.

Dans l'escalier se trouvent les affaires du barde, mais tout a été saccagé par la méduse. Sous quelques pierres des débris bloquant l'escalier (jet de Sagesse (Perception) DD12), la méduse a caché son trésor. Outre le diamant (bleu ciel très clair, de la taille d'un petit poing et effectivement d'une valeur de plus de mille pièces d'or) que la créature a trouvé dans le sac du barde, se trouvent également cinq autres gemmes, des ambres, d'une valeur de 150 po chacune, une paire de *bottes d'elfe* et une *cape d'elfe*.

Le groupe peut vouloir libérer le barde de sa pétrification, mais dans ce cas celui-ci, bien que reconnaissant, réclamera le diamant qu'il a légalement acheté... ce qui condamne Willy.

POURQUOI UN DIAMANT ?

Le barde avait obtenu avant son expédition une information que n'avaient pas les personnages : la probable présence d'une méduse dans les ruines. C'est pour cela qu'il s'est mis en quête de plusieurs miroirs (finalement il n'en aura acheté qu'un seul) et de poudre de diamant, composant indispensable pour lancer le sort *restauration supérieure* qui guérit la pétrification d'une méduse. Une fois le diamant acheté, il l'a amené à un bijoutier qui en a extrait environ un dixième pour en faire de la poudre.

15. POUDDING NOIR

La porte tombe de ses gongs au moment de l'ouvrir. L'intérieur n'est que poussière et obscurité. Rien de valeur mais le **poudding noir** qui avait trouvé refuge ici n'appréciera sûrement pas le dérangement.

CONCLUSION

Si les personnages ramènent le diamant à Laelith et le rendent aux assassins, ceux-ci quittent immédiatement la ville et s'empressent de le rapporter à Galivar. Willy sera particulièrement reconnaissant envers le groupe et leur promettra de ne plus jamais voler dorénavant, promesse qu'il ne pourra bien sûr pas tenir, mais ceci est une autre histoire. Il offrira au groupe 200 po, tout ce qui lui reste de la vente du diamant.

Mais Galivar se rendra rapidement compte que le diamant n'est pas « complet ». Alors, tout comme dans le cas où le groupe récupère le diamant mais ne le rend pas aux assassins, cela pourrait faire l'objet d'une autre aventure, la traque des personnages par une guilde d'assassins, qui ne s'arrêterait sûrement pas à la mort des trois premiers. D'autres suivront.

Si le groupe ne retrouve pas le diamant ou ne retourne pas à Laelith dans le délai d'une semaine fixé par les assassins, il est probable qu'un jour les personnages apprennent la mort de Willy, décapité. Les autorités cherchent encore sa tête...

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 2500 PX à la fin de cette aventure.

Si Willy se sort indemne de cette aventure et que le groupe a résolu son problème, ajoutez 400 PX par personnage. S'ils ont retrouvé le corps des trois membres de l'expédition du barde, ajoutez 200 PX par personnage. S'ils sont entrés dans la chapelle de la salle 14 et l'ont bien identifiée comme étant du dieu de la justice Tyr, ajoutez 200 PX par personnage. S'ils ont fait le lien entre le diamant, le sort de *restauration* et la méduse, ajoutez 200 PX par personnage.



ACCÉDER AU BESTIAIRE



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