

BASSE TOUR

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 5



Scénario original : Olivier et Benjamin Lupu

Adaptation : blueace

Relecture : Tom76

Plan : Maxime Plasse et blueace

Version du 27/07/2020.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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



BASSE TOUR

CONTEXTE

Il y a presque un siècle, une horde d'orques dévalant des monts Burgdor, au sud d'Egonzasthan, commença à semer la terreur et à dévaster la province attenante. Rien ne semblait pouvoir les arrêter jusqu'à ce qu'ils soient confrontés au clan Analkrabet, du comté nain de la Montagne Noire. Malgré un rapport de force de un contre vingt, les nains combattirent de manière héroïque et, bien qu'aucun d'eux ne survit, ils firent tant de dégâts parmi les rangs orques que cette bataille marqua la fin prématurée de l'invasion. Le chef du clan nain, Vabnâr, fut le dernier à périr, après avoir fendu avec sa hache plus de cinquante orques, selon la légende.

Sur les lieux même du combat, les nains d'Egonzasthan construisirent alors une tour, baptisée Basse Tour, au-dessus des ruines de l'accès à la mine des Analkrabet qu'ils transformèrent en sanctuaire à la mémoire de Vabnâr et de son clan. Une fois l'an, au jour anniversaire de la légendaire bataille, les clans de la région envoyoyaient un représentant chargé d'offrandes pour vénérer sa mémoire et les prêtres appelaient l'esprit de Vabnâr pour qu'il leur offre en échange sa protection pour l'année à venir.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Pour un diamant ».

ACCROCHES D'AVENTURE

Le groupe peut avoir décidé de retourner à Fial, leur village natal, en Egonzasthan. Si le groupe comporte un nain, celui-ci, moins superstitieux que ses pairs, peut avoir voulu passer visiter l'ancien site sacré des membres de sa race du comté de la Montagne Noire. Sinon, les personnages peuvent passer par là par le plus grand des hasards.

LES PROVINCES DE LAELITH

Les provinces de Laelith, qui servent de contexte géographique pour cette aventure, sont décrites en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Il y a maintenant dix ans, Sketh, un jeune dragon rouge qui voulait se constituer son trésor, se persuada que la cérémonie dite de Basse Tour était une occasion facile de s'enrichir aux dépends des nains. Il attaqua le jour dit, surprenant les nains, et parvint à entrer dans la tombe de Vabnâr. Il blessa mortellement le grand prêtre en pleine incantation, avant que celui-ci n'ait pu raccompagner l'esprit du chef nain dans l'au-delà. Vabnâr fut alors condamné à errer sous la forme d'un fantôme dans sa mine.

Le dragon ne trouva toutefois pas le trésor escompté (les prêtres nains jetaient les offrandes dans un trou, ils ne les gardaient pas) et s'enfuit, dépité. De leurs côtés les nains mirent fin à la cérémonie de Basse Tour en l'honneur du chef des Analkrabet. En effet, après deux massacres au même endroit, ils ne souhaitèrent pas défier le destin une troisième fois.

BADÎAN

Badîan est le premier nain à être arrivé sur place après l'attaque du dragon. Il était venu à Basse Tour avec les offrandes de son clan mais, retardé, il n'est pas arrivé à temps pour la cérémonie. Il a alors rencontré le fantôme de Vabnâr et, se sentant coupable de ne pas avoir pu aider ses pairs face à Sketh, il est resté sur place en lui promettant de le libérer, ne sachant toutefois absolument pas comment s'y prendre.

L'endroit étant soigneusement évité par les nains, peuple superstitieux s'il en est, un mélange de honte et de fierté a fait que jusque-là Badîan n'a pas voulu faire appel à d'autres nains pour mener à bien sa quête, qu'il considère totalement personnelle.

Mais aujourd'hui, ce nain des montagnes a déjà vécu 275 hivers. Il n'est plus très jeune. S'il a bien au début tout tenté pour

délivrer le fantôme, ce guerrier de formation s'est rapidement transformé en gardien du sanctuaire plutôt qu'en délivreur de l'esprit de Vabnâr. Le temps est alors peut-être venu pour lui d'accepter une aide extérieure.

BASSE TOUR

Lorsque le groupe arrive sur le site à la tombée de la nuit, une troupe de huit **orques** sont en train d'attaquer un nain non loin d'une tour d'au moins deux étages. S'il aperçoit les personnages, le nain leur demande de l'aider. Les orques ne luttent pas jusqu'à la mort. Ils s'enfuient dès que le combat tourne à leur désavantage. Les orques n'ont curieusement aucune possession sur eux.

Une fois le combat terminé, Badian, le nain, remercie chaleureusement les personnages avant de se barricader avec eux dans la tour. Vue de l'extérieur, la bâtisse, construite en grosses pierres du pays, est trapue. Il leur parlera alors de sa petite guerre avec les orques depuis plusieurs mois déjà, ses principaux ennemis aux alentours, en soulignant que ce soir c'est la plus grosse attaque qu'il n'a jamais eu à repousser de leur part, puis il leur proposera de fêter la victoire avec une bonne bière. Il ne pourra ensuite pas s'empêcher de raconter l'histoire de Basse Tour et s'enflammera un peu au moment d'évoquer sa quête pour libérer le fantôme de Vabnâr. Mais il avouera toutefois ne toujours pas savoir comment s'y prendre.

Puis, ému, il leur fera visiter la petite chapelle qu'il dit avoir aménagée lui-même, au sous-sol. Peut-être y verront-ils le fantôme de Vabnâr qui erre, loin de la lumière. Quoi qu'il en soit, après la visite, il offrira l'hospitalité aux personnages qui pourront dormir au rez-de-chaussée de la tour. Nous sommes en altitude, la température est très basse la nuit.

REZ-DE-CHAUSSÉE

Deux lourdes barres en fer permettent de bloquer la double porte en bois de l'entrée. Une trappe descend au sous-sol et un escalier monte vers les quartiers du nain, au premier étage. Le mobilier du rez-de-chaussée est simple : une table, des tabourets et un poêle qui sert à se chauffer et à faire la cuisine.

PREMIER ÉTAGE

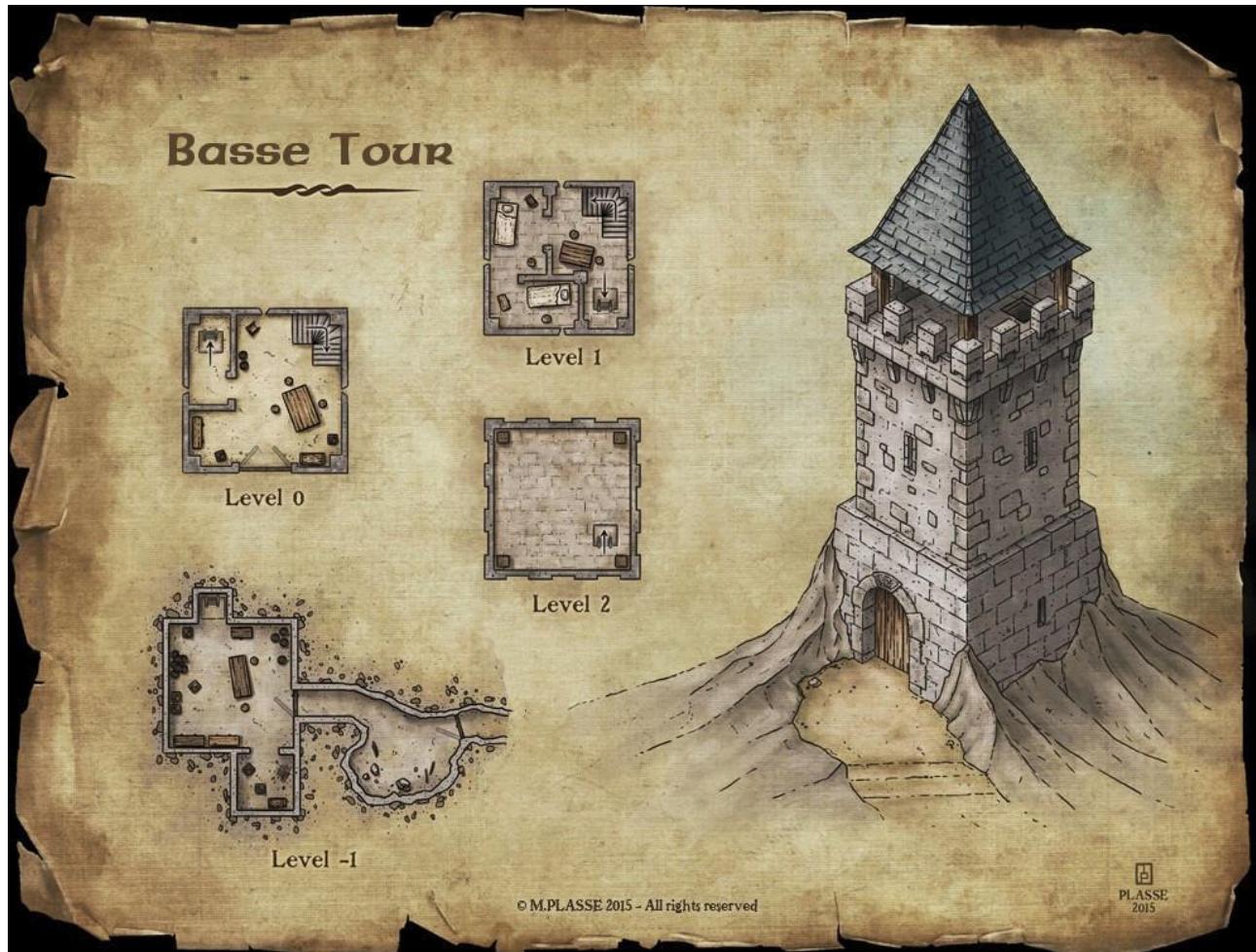
Badian dort au premier étage dans la première chambre. Dans celle du fond il entrepose ses provisions : viandes salées, huiles, épices, tonnelets de bière, eau, etc. On y trouve également un coffre de voyage fermé à clef (le nain a la clef sur lui) qui contient 107 po et trois gemmes de 50 po chacune, l'offrande de sa mine à Vabnâr. Les salles n'ont pas d'éclairage.

DEUXIÈME ÉTAGE

Une échelle permet d'accéder depuis le premier étage au sommet de la tour. Exposé aux vents froids, l'endroit offre une belle vue, mais le nain n'y monte que rarement. On n'y trouve qu'une petite lampe à huile.

SOUS-SOL

La petite chapelle, au sous-sol, est décorée de bas-reliefs représentant une bataille. C'est là que le fantôme de Vabnâr erre, proche de Badian. Les personnages le verront d'ailleurs peut-être en train d'essayer de se fondre parmi les sculptures, fuyant la lueur des torches. Sa silhouette éthérée et muette a la forme d'un nain. Il est impossible de le toucher ou d'interagir avec lui. Vabnâr se sent perdu dans le monde réel et son fantôme projette autour de lui un profond sentiment d'angoisse, de peur et de tristesse, sensible pour ceux qui réussissent un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14.



Dans la petite salle du fond, le squelette d'un nain qui porte les restes d'une toge pourpre en grande partie brûlée, ses mains encore refermées sur une lourde masse. Badian ne connaît pas son identité mais pense qu'il s'agit, d'après ses vêtements, du grand prêtre qui officiait le jour de l'attaque du dragon. Il n'a jamais voulu déplacer le squelette de peur de détruire une piste qui pourrait lui indiquer le moyen de délivrer le fantôme. Voir le corps lui faisait bizarre au début, mais au fil du temps il s'est habitué à sa présence.

Il y a aussi dans cette pièce trois grosses barriques vides et un coffre, vide également. Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet toutefois de découvrir un double fond dans le coffre, à l'intérieur duquel le grand prêtre a eu le temps de cacher les objets de la cérémonie : un cor (indispensable pour renvoyer le fantôme), un plat et une coupe en argent (120 po), 21 perles (20 po chacune), des étoffes de soie rouge rehaussées d'or (en mauvais état, aucune valeur) et une sorte de brique brune sans aucune ouverture et sur laquelle est gravé en nain « Vabnâr ». Un jet réussi de Sagesse (Religion) DD 12 (avec avantage pour un nain) permet d'identifier rapidement la brique comme étant une urne funéraire.

Enfin, on trouve également ici un parchemin qui contient les derniers mots de Beldros, le grand prêtre de Moradin qui effectivement officiait le jour de l'attaque du dragon. Le texte est écrit en nain mais si personne ne le lit, Badian se fera une joie de traduire :

**LE DRAGON A BRISÉ LA ROSACE ET EST
ENTRÉ DANS LE TOMBEAU. NOUS N'AVONS
PAS PU ACHEVER LA CÉRÉMONIE ET
DEMANDER AUX DIEUX DE RAPPELER
L'ESPRIT DE VABNAR.**

**J'AI VU SON FANTÔME SE TORDRE DANS
UN COIN D'OMBRE PRÈS DE MOI.**

**JE VAIS CACHER LES OBJETS DE LA
CÉRÉMONIE LÀ OÙ J'ESPÈRE QU'ILS
SERONT EN SÉCURITÉ. MAIS LE DRAGON
EST SUR MES PAS. C'EST SANS DOUTE LA
FIN.**

BELDROS, GRAND PRÊTRE DE MORADIN

LA MINE

Le site de Basse Tour est construit sur les vestiges de la mine du clan Analkrabet. Depuis la chapelle, une lourde porte fermement verrouillée (jet de Dextérité DD 20 mais Badian possède la clef qu'il a trouvée sur le corps du grand prêtre) permet d'y accéder. Un petit couloir en pente, complètement obscure, descend dans le complexe.

Le nain dira ne plus y aller depuis des années, occupé qu'il est dernièrement à repousser les assauts des orques.

QUE FAIRE DE BADIAN ?

Il est préférable que le nain reste dans la tour et n'accompagne pas le groupe dans la mine, argumentant que quelqu'un doit rester en arrière au cas où les orques reviendraient en force.

Toutefois, si vous pensez que votre groupe est faible pour les défis qui suivent, vous pouvez tout à fait le laisser partir avec les personnages, si ces derniers le lui proposent bien entendu.

1. TOILES

De vieilles araignées de phase ont tissé leurs toiles en travers du couloir. Les fils sont d'abord secs et cassants, puis de plus en plus souples et collants au fur et à mesure de la progression. De l'autre côté, il est possible d'apercevoir une pixie, prise dans la toile. Elle est arrivée jusque-là en entrant par l'autre issue il y a quelques jours. Grâce à sa toute petite taille et aussi beaucoup de chance, les araignées ne l'ont pas encore remarquée. Mais il est plus que probable que si la pixie a su se tenir discrète et ne pas attirer l'attention sur elle jusque-là, l'ouverture de la porte par les personnages fera intervenir les trois **araignées de phase**.

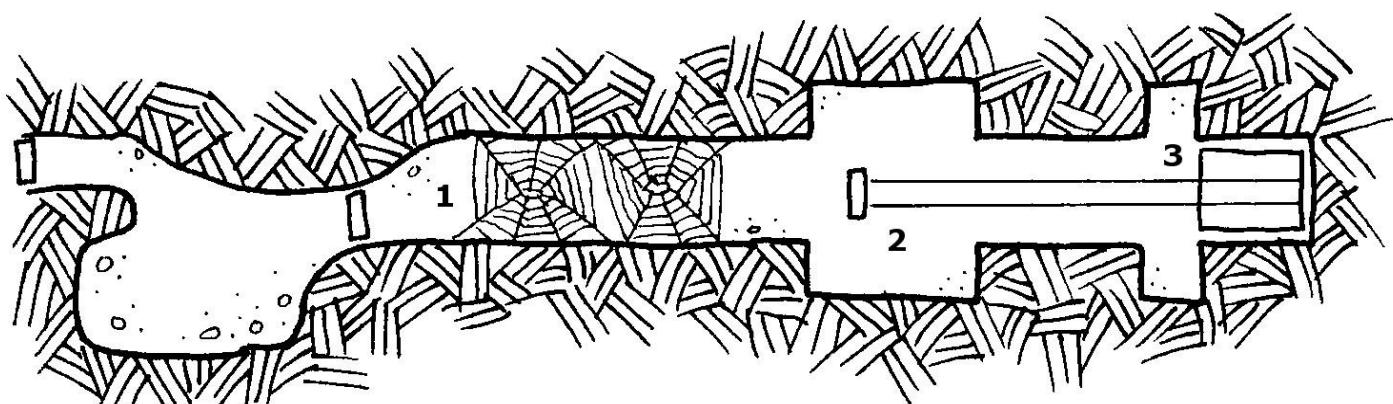
Une fois libérée, la pixie racontera qu'elle a été envoyée ici en reconnaissance par des elfes qui sont à la recherche d'un enfant qui a disparu il y a de cela une semaine.

Elle peut également donner d'importants détails sur ce qu'elle a vu dans la mine avant d'arriver ici, c'est-à-dire parler de l'ascenseur (3), du pont (7) et des orques (9). Elle n'a pas visité les autres salles.

2. RAILS

Après la toile, le tunnel taillé dans la roche donne sur une portion équipée de rails qui s'arrêtent ici sur un buttoir. Un gros chaudron abandonné équipé de roulettes est renversé au milieu du passage.

C'est par ici qu'autrefois les nains convoyaient les offrandes jusqu'à la tombe de Vabnâr, à l'autre bout de la mine (11).



3. ASCENSEUR

À cet endroit un ascenseur équipé d'un ingénieux système de contrepoids descend dans un puits de 12 mètres de profondeur.

Au sortir de l'ascenseur, il faut faire très attention car la porte donne sur une sorte de corniche qui surplombe une grotte. Il est difficile d'en évaluer la profondeur dans le noir, mais un objet jeté dans le vide confirme qu'il vaut mieux éviter d'y tomber. La corniche surplombe le fond de la grotte de près de 20 mètres.

4. PASSAGE ÉFONDRE

Au bout de quelques dizaines de mètres, le passage est détruit sur une longueur de 4 mètres. Un personnage doit avoir une Force de 12 ou plus pour pouvoir sauter sans problème de l'autre côté. Sinon, il faudra avoir recours à la magie ou à des cordes. Les rails reprennent de l'autre côté.

SAUT

Si un personnage prend un élan d'au moins 3 mètres, il peut sauter un nombre de mètres égal à sa valeur de Force divisée par 3 (seulement la moitié de cette distance sans élan). S'il parvient de l'autre côté, il doit réussir un jet de Dextérité (Acrobacies) DD 10 pour retomber sur ses pieds et ne pas tomber à terre.

5. CAGES

Depuis la corniche, un tunnel s'échappe sur la gauche en montant. Rapidement on trouve même quelques escaliers. Puis les personnages arrivent dans une grotte. Une dizaine de cages sont suspendues par un fouillis de cordes attachées au sol à des pieux. La plupart sont vides ou ne contiennent que de vieux ossements, sauf une dans laquelle est enfermé l'enfant capturé par les orques et que recherche la pixie. Le tout jeune elfe s'appelle Trysal et son geôlier est un **ogre** qui passe le plus clair de son temps à ronfler sous des couvertures. Il est accompagné de trois **ours bruns** qu'il nourrit et qui lui servent d'animaux de compagnie. Ceux-ci protégeront l'ogre contre toute agression et lutteront par instinct à ses côtés.

Sous les couvertures de l'ogre on peut trouver un sac avec 18 po et 80 pa, ainsi que les clefs des cages.

De l'autre côté de la grotte, une ouverture permet de remonter jusqu'à la surface. L'entrée est bien camouflée par des branches pour ne pas être repérée de l'extérieur.

6. NAGAS OSSEUX

On ne peut parvenir à ces deux grottes qu'en rampant dans un boyau étroit, interdit à quelqu'un de trop corpulent (taille M et pesant 70 kg au maximum).

Deux **nagas osseux** sont réfugiés ici. Ils ont été introduits dans la mine par le dragon qui les a chargés de garder les richesses qu'il a pu trouver lors de son attaque : 900 pc, 7000 pa, 2600 po, 150 pp et 5 gemmes de 50 po. Énormément moins que ce qu'il espérait trouver ici. Les créatures, une dans chaque grotte, s'aideront l'une l'autre et combattront jusqu'à la mort.



7. PONT

La corniche donne ici sur un petit pont en bois sans garde-fou qui permet d'enjamber le gouffre. Un jet de Sagesse (Perception) DD 10 permet de remarquer qu'un corps est pendu sous le pont.

Il y a deux jours de cela, le chef des orques qui ont élu domicile dans la mine a voulu punir sa compagne qui a refusé de lui obéir. Celle-ci a donc été condamnée à pendre quelques temps sous la passerelle, ligotée, afin de bien prendre conscience de qui commande ici.

Si les personnages ne la remarquent pas, elle attirera leur attention. La femelle orque, Gaaki, ne parle aucun mot de commun, mais si le groupe parvient à engager la conversation avec elle, elle se montrera conciliante et proposera par exemple de les guider. En fait, à la première occasion, elle alertera les orques, espérant ainsi se réhabiliter face à sa petite tribu.

8. NÉCROPOLE

Les guerriers nains morts aux côtés de Vabnâr ont été enterrés dans cette caverne. La nécropole est gardée à chaque entrée par quatre statues monumentales de patriarches nains (6 mètres de haut), que les orques ont maculés de peintures criardes et d'insultes. Un bruit de percussions rythmé semble provenir de l'autre issue. Les parois de la caverne sont percées de dizaines de petites niches qui renfermaient les urnes funéraires contenant les cendres des guerriers, mais les orques les ont vandalisées.

Une petite horde de douze **chauves-souris géantes** a également trouvé domicile ici, au plafond (les bêtes sont toutes de taille M, mais mis à part cela leurs caractéristiques sont celles du *Monster Manual*). 6 sont présentes quand le groupe entre dans la pièce et 6 autres arrivent quelques minutes plus tard. Elles cohabitent avec les orques, chaque groupe laissant l'autre en paix.

Et à peine le groupe en a-t-il fini avec ces mammifères nocturnes qu'un groupe de six **orques** entre dans la pièce, probablement attirés par les bruits du combat. À la première occasion, la femelle orque se rangerà à leur côté et combattrra les personnages. Sur les six mâles on trouve au total 14 pc, 29 pa, 9 po et 1 pp.

9. ORQUES

Une petite tribu d'orques a investi depuis quelques mois la mine naine abandonnée. Basse Tour étant la seule installation aux alentours, ils lancent fréquemment de petits raids contre le nain, mais celui-ci résiste vaillamment, et les orques ne sont pas non plus prêts à mourir pour le chasser. Vu qu'il ne s'aventure pas dans la mine, il ne représente pas une réelle menace pour eux.

Le **chef orque**, Thar, est ici accompagné de six autres guerriers et guerrières orques (plus éventuellement les survivants de la patrouille de la pièce 8), tout ce qu'il reste de la tribu, autour de quelques feux dont la fumée s'échappe par plusieurs cheminées naturelles à une quinzaine de mètres au-dessus. L'un d'eux tape en rythme sur des percussions faites de peaux d'animaux. C'est par ces cheminées que la pixie s'est introduite dans la mine, attirée par la fumée. C'est également le chemin qu'emprunte les chauves-souris géantes.

On peut trouver sous les peaux 700 pc, 2000 pa, 220 po, 10 pp et 8 gemmes de 100 po chacune.

10. CHUTE D'EAU

Le bruit d'une chute d'eau résonne dans cette grotte. En effet, une rivière souterraine cascade le long de la paroi. Avec le temps, elle a creusé un bassin autour de l'orifice par où l'eau s'échappe.

Une double porte en fer, en partie arrachée de ses gonds par le souffle de Sketh, laisse entrevoir l'intérieur de la salle de la tombe (11).

La cascade dissimule un escalier secret qui permet de rejoindre la surface. C'est par là que les orques entrent et sortent. Le petit elfe avait les yeux bandés et était paniqué quand il a été amené ici ; il ne se souvient plus avoir été mouillé et n'a donc pas connaissance du passage, tout comme la pixie.

11. TOMBE DE VABNÂR

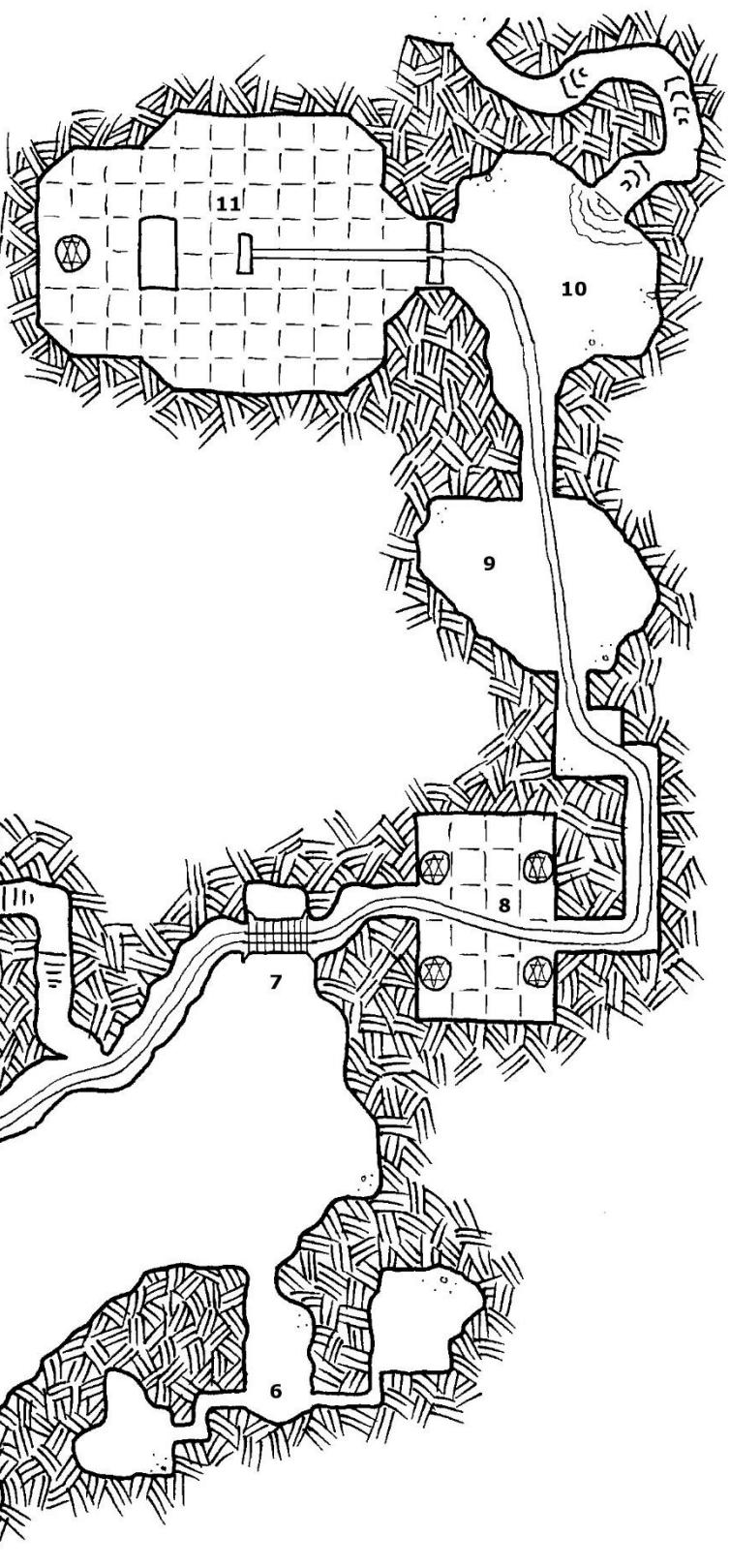
Cette pièce (et non pas la petite chapelle de la tour, comme les personnages pourraient l'avoir cru au départ) est la véritable tombe de Vabnâr.

Les rails du chaudron conduisent jusqu'à cette pièce et finissent sur un butoir. Au plafond, à une quinzaine de mètres, on voit le ciel à travers ce qui semble avoir été autrefois une grande et magnifique rosace en pierre et en verre, mais qui est détruite aujourd'hui. Au fond de la pièce, un pilier rond et sculpté qui comporte un orifice à un mètre du sol, et au centre de la pièce un autel avec au milieu un trou d'environ 50 cm de diamètre qui paraît sans fond et sans fin.

S'il fait jour dehors, la lumière du soleil éclaire suffisamment la pièce pour ne pas avoir besoin de torche ou de lanterne ici. La rosace a bien entendu été détruite par le dragon Sketh pour entrer dans la mine.

Le trou dans le pilier est conçu pour recevoir l'urne funéraire du chef nain.

La rosace représentait des scènes dont il est possible de reconstituer le puzzle en mettant en place les principaux débris des pierres sculptées (jet d'Intelligence (Investigation) DD 15). On voit alors en particulier des nains déverser des trésors du chaudron dans le trou, un prêtre souffler dans un cor, et une silhouette penchée sur des nains à genoux. L'urne de Vabnâr est parfois représentée dans sa niche au sein du pilier, parfois posée sur l'autel. Il n'est toutefois pas possible de reconstituer toutes les scènes.



LA CÉRÉMONIE DE BASSE TOUR

La cérémonie annuelle consistait à vénérer la mémoire du chef nain, mais également à lui demander sa protection. Pour cela, un grand prêtre faisait venir l'esprit de Vabnâr afin que celui-ci leur donne une sorte de bénédiction. Pour cela il devait placer l'urne sur l'autel et souffler dans le cor trouvé dans la chapelle.

Si les personnages veulent renvoyer Vabnâr, il leur faut l'urne funéraire et avoir fait venir jusqu'ici son fantôme. En interprétant correctement les scènes de la rosace (jet d'Intelligence (Religion) DD 15) ils peuvent alors comprendre qu'il faut maintenant placer l'urne dans le pilier puis souffler dans le cor en présence du fantôme. Si ces trois conditions ne sont pas rassemblées, rien ne se passera. Dans le cas contraire, un tourbillon de poussière émane de l'urne et envahie la pièce. Puis le fantôme semble comme absorbé par le tourbillon qui se rétracte jusqu'à l'urne dans le pilier.

CONCLUSION

Vabnâr retrouvera enfin la paix qu'il a perdu depuis tant d'années, et Badîan aura mené à bien la quête qu'il s'est lui-même fixée depuis maintenant 10 ans. Notez que le cor, qui pourrait facilement être revendu plusieurs centaines de pièces d'or auprès du clergé de Moradin, ne fonctionne que dans cette pièce.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 2000 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont réalisé la cérémonie et permis au fantôme d'être renvoyé, ajoutez 750 PX par personnage. S'ils ont délivré l'enfant elfe, ajoutez 250 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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