

TRÉSORS AUX PICS GRIS

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 1



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Scénario original : Shawn Merwin

Traduction : boblebutter

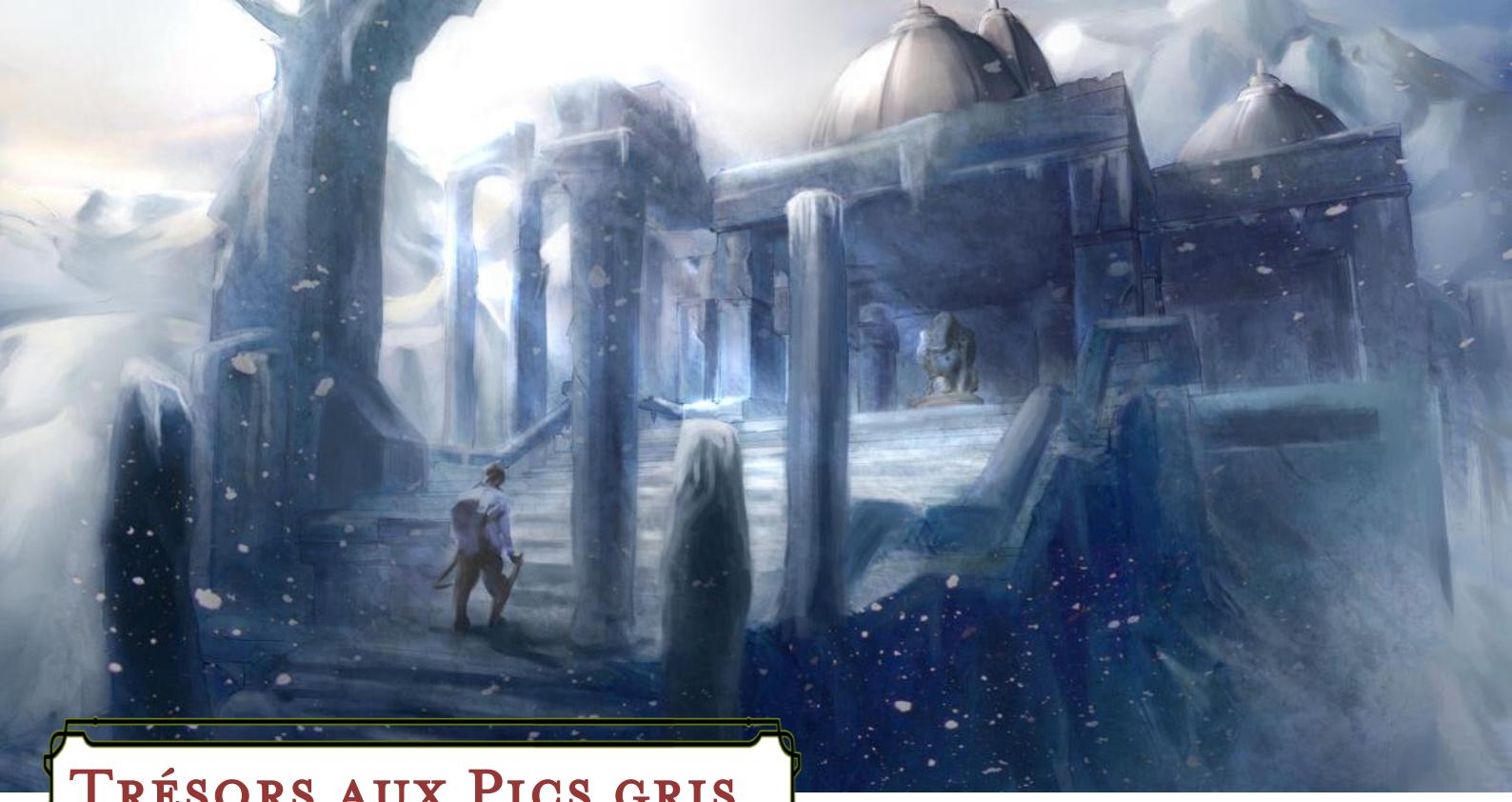
Adaptation : blueace

Plan : blueace

Version du 25/09/2022.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org



TRÉSORS AUX PICS GRIS

CONTEXTE

Lorsque le Culte du Dragon cherchait à invoquer Tiamat, ses membres ont caché les richesses qu'ils avaient amassées dans divers lieux secrets sur la Côte des Épées, afin de les mettre à l'abri jusqu'au moment où ils en auraient besoin. Plusieurs de ces caches se trouvent dans les montagnes des Pics Gris, près du village de Parnast, où le Culte du Dragon, aujourd'hui disparu, était actif.

Une célèbre chasseuse de trésor appelée Veradda Stoor a découvert l'emplacement de cinq de ces caches, et cherche des aventuriers pour la rejoindre. Mais malheureusement pour Veradda, elle n'est pas la seule à chasser ces trésors, et ses concurrents ne sont pas des aventuriers ordinaires...

Avec l'effondrement de l'Ordre, leur système hiérarchique, tous les différents types de géants sont entrés en compétition pour se faire une nouvelle place dans leur société, et ils parcourent maintenant le monde à la recherche de trésors, de magies et de pouvoirs qui leur permettront de se placer pour devenir les futurs nouveaux maîtres des géants.

Certains d'entre eux, ayant appris que Veradda Stoor cherchait un trésor secret dans les Pics Gris, l'ont tuée et lui ont volé ses notes. Ces géants sont maintenant à la recherche des caches, ces mêmes caches que les personnages vont eux aussi bientôt rechercher.

AU MD

Cette aventure, conçue pour servir d'introduction à la storyline *Storm King's Thunder*, est composée de cinq mini-aventures. Il est conseillé de les jouer dans l'ordre proposé.

ACCROCHES D'AVENTURE

Les personnages se rendent au hameau de Parnast pour rencontrer Veradda Stoor, une célèbre chasseuse de trésor.

Veradda a en effet fait courir le bruit qu'elle recherchait des aventuriers pour l'accompagner dans une expédition car elle a découvert l'emplacement de cinq trésors qui appartenaient au Culte du Dragon. C'est une excellente occasion pour des personnages débutants d'acquérir un peu d'expérience en travaillant aux côtés d'une chasseuse de trésors réputée pour son savoir-faire et ses connaissances.

LES PICS GRIS

Localisez les Pics Gris sur l'atlas des Royaumes Oubliés disponible sur www.aidedd.org

INTRODUCTION

On vous a dit que Veradda Stoor vous attendrait à midi dans une clairière le long de la route noire, à l'est du village de Parnast. Durant votre voyage vous avez trouvé des traces de présence de gobelins, mais tout s'est passé sans incident. D'autres voyageurs que vous avez rencontrés vous ont dit avoir détecté de l'activité chez les géants (de grandes empreintes, du bétail qui manque, des runes sur les rochers) mais vous n'avez personnellement rien vu de tout cela. Peut-être n'est-ce que l'imagination débordante des gens de la région qui sont facilement effrayés.

Lorsque vous atteignez le lieu du rendez-vous, Veradda Stoor n'est pas là, mais d'innombrables empreintes de différentes tailles et beaucoup de taches de sang marquent le sol. Au bout de quelques instants, vous finissez par trouver le corps de votre futur employeur, qui semble morte depuis plusieurs heures déjà. Elle a de nombreuses blessures. Ce qui reste de son équipement est dispersé dans la clairière. Un carnet de notes, ouvert, est au sol près de son corps. Les dernières pages semblent avoir été déchirées.

PREMIÈRE CACHE. LE PREMIER TRÉSOR A ÉTÉ CACHÉ PAR LE CULTE DU DRAGON DANS UNE GROTTE ABANDONNÉE AU PIED DE LA MONTAGNE LA PLUS AU SUD DE LA CHAÎNE DES PICS GRIS. IL S'AGIT À PRIORI DE LA PLUS PETITE DES CACHES, ET ELLE NE SEMBLE PAS PROTÉGÉE PAR DES PIÈGES OU DE LA MAGIE. LES CAVERNES ET LES TUNNELS DU COMPLEXE SEMBLENT NE PAS ÊTRE TRÈS STRUCTURÉS. DES GOBELINS HABITENT AUX ALENTOURS.

DEUXIÈME CACHE. LE TRÉSOR A ÉTÉ ENTERRÉ SOUS UNE PYRAMIDE DANS UN CHAMP DE PIERRES AU MILIEU DES PICS GRIS, DIRECTEMENT ENTRE LES DEUX PLUS HAUTES MONTAGNES DE CETTE CHAÎNE. IL Y AVAIT AUTREFOIS UNE ACTIVITÉ VOLCANIQUE PAR-LÀ, CE QUI RENDAIT DIFFICILE LES DÉPLACEMENTS. IMPOSSIBLE JUSQUE-LÀ DE SAVOIR QUI A ÉRIGÉ CETTE PYRAMIDE ICI ET POURQUOI.

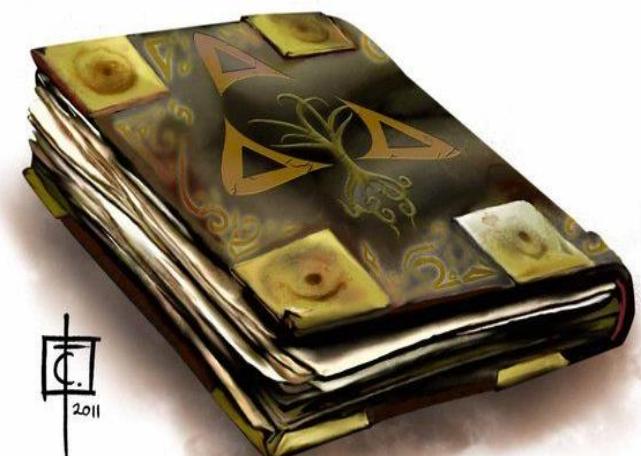
TROISIÈME CACHE. LE TRÉSOR EST CACHÉ DERRIÈRE UNE ENTRÉE SECRÈTE DANS LA PAROI D'UNE MONTAGNE VERDOYANTE. IL N'Y EN A QU'UNE DANS LES PICS GRIS, SELON MES RECHERCHES. ATTENTION, LE CULTISTE QUI A CACHÉ LE TRÉSOR ÉTAIT UN EXPERT EN MALÉDICTIONS MAGIQUES.

QUATRIÈME CACHE. CE TRÉSOR A ÉTÉ CACHÉ DANS UN AVANT-POSTE NAIN ABANDONNÉ QUI ÉTAIT UTILISÉ POUR TRAITER DU MINERAIS QUI SERVAIT À LA CONFECTIION D'ARMES. À PRIORI L'ENDROIT A ÉTÉ ENVAHI PAR QUELQUE CHOSE DE TERRIBLE ET D'IMMORTEL. C'EST CE QUI A FAIT FUIR LES NAINS IL Y A QUELQUES SIÈCLES. DES ACTIVITÉS VOLCANIQUES SOUTERRAINES SONT RÉGULIÈREMENT SIGNALÉES DANS CETTE RÉGION DEPUIS.

CINQUIÈME CACHE. EN HAUT DU PLUS HAUT SOMMET DES PICS GRIS SE TROUVE UN SANCTUAIRE ABANDONNÉ ET AUTREFOIS VÉNÉRÉ PAR LES GÉANTS. LES DRAGONS UTILISAIENT CET ENDROIT COMME PERCHOIR, ET UN TRÉSOR Y A ÉTÉ CACHÉ. ON DIT QUE DE TEMPS EN TEMPS, LORSQUE LE VENT SOUFFLE DANS LA BONNE DIRECTION, ON ENTEND UN BRUIT DE CLOCHE DU VIEUX SANCTUAIRE.

Les pages manquantes du carnet portaient des notes et des indications sur l'emplacement des caches. Mais heureusement pour les personnages, Veradda était minutieuse et conservait toujours une copie de ses notes sous forme de parchemins. Ils peuvent donc facilement trouver ces parchemins et prendre connaissance de l'emplacement des caches, ainsi que d'autres notes de Veradda.

Voici les notes que l'on peut recomposer à partir des parchemins trouvés sur le corps de Veradda Stoor.



1. SOUS LES COLLINES

La première cache est située dans une grotte sous les contreforts des montagnes des Pics Gris. Les indices des notes de Veradda Stoor conduisent les personnages directement à l'entrée de la grotte. Autour de celle-ci, on aperçoit de nombreuses traces. Un jet d'Intelligence (Nature) DD 15 réussi permet de reconnaître les traces de nombreux gobelins, d'un ou deux géants, et peut-être également d'un ours.

DE NOMBREUX PETITS PROBLÈMES

Les personnages entrent dans la grotte et parviennent dans une grande caverne.

Il n'y a personne dans la grande caverne, bien que plusieurs lanternes éclairent la pièce. Des débris sont empilés sur environ un mètre de haut dans plusieurs coins de la caverne, et deux tunnels en sortent. Le tunnel au sud est ouvert, mais le tunnel à l'est est obstrué par des débris. De la poussière flotte encore dans l'air, ce qui laisse penser que l'éboulement dans le tunnel à l'est est récent.

Quatre **gobelins** se cachent derrière les tas de débris, qui leurs fournissent un abri partiel (50%). Toute personne avec une Perception passive de 16 ou plus n'est pas surprise par les gobelins lorsqu'ils se lèvent et attaquent.

Les gobelins sont trop effrayés pour fuir plus profondément dans les grottes, mais si un passage se dessinent pour eux vers la sortie (d'où sont entrés les personnages) et que deux d'entre-eux sont tués, les deux autres tentent de fuir.

Si un gobelin est capturé, il apprendra qu'il fait partie d'une grande expédition menée par deux géants des collines. Ils ont été laissés ici pour garder l'entrée pendant que le reste du groupe s'est enfoncé dans la grotte afin de l'explorer. C'était il y a quelques heures, et depuis ce temps-là ils n'ont entendu que des cris de panique et les bruits d'un éboulement dans le tunnel à l'est.

Les gobelins ont avec eux deux flasques de feux grégeois, mais ils n'osent pas les utiliser dans la caverne de peur de provoquer un autre effondrement du plafond.

UN PROBLÈME ENCORE PLUS PETIT

Une fois le combat terminé et les prisonniers interrogés, les personnages peuvent fouiller la salle. La seule chose à noter est une paire de pieds de la taille d'un géant qui émerge des décombres du couloir est. De toute évidence un géant des collines a été victime d'un piège. Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10 révèle que la structure du tunnel était faible mais qu'elle a sûrement dû être sabotée pour se transformer en piège, que le géant a déclenché bien évidemment.

Lorsque les personnages terminent leurs recherches, un nouveau problème apparaît dans le couloir sud.



Des bruits de personnes qui courrent et l'écho de cris aigus s'échappent du tunnel sud. Vous tournez votre regard dans cette direction, vous attendant peut-être à voir des rats ou d'autres vermines foncer sur vous. Au lieu de cela, c'est une nuée de gobelins enragés qui apparaît, mais des gobelins pas plus grands que des souris. Leurs minuscules cimenterres et leurs petits boucliers vous paraissent comiques au début, jusqu'à ce que vous réalisiez combien il y en a. Puis toutes les lanternes s'éteignent simultanément.

Cette **nuée de gobelins maudits** a été créé par le piège magique rapetissant que le géant des collines restant et ses sbires ont déclenché dans la salle suivante. Les lumières s'éteignent lorsque de petits gobelins s'y faufilent et les éteignent, en espérant que cette distraction confonde les personnages. La nuée se fixe sur la cible la plus proche et l'attaque, essayant de le faire tomber avant de passer à la cible suivante. La vision dans le noir de la nuée pourrait lui donner un avantage pour un round contre les personnages qui n'ont aucune vision spéciale.

Ces gobelins sont en colère et motivés. Ils ne se rendent pas et lancent des insultes et des menaces qui sont à peine audibles, mais semblent sincères ! Au fur et à mesure que les dizaines de gobelins meurent et que la nuée diminue de taille, les cadavres des gobelins reprennent leur taille normale, créant ainsi des terrains difficiles partout, et que la nuée peut traverser sans pénalité.

Une fois la nuée de gobelins maudits vaincue, un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réussi par un personnage examinant les corps révèle que la magie qui a causé le rapetissement était une malédiction puissante mais temporaire. La mort, et probablement aussi le passage d'au moins une heure, met un terme à la réduction de la taille. Cela devrait faire penser aux personnages que, si d'autres ennemis devaient être réduits, ils feraient mieux de les affronter le plus tôt possible et ne pas trop attendre.

LE PLUS PETIT DES GÉANTS

Aucun jet n'est nécessaire pour que le groupe se rende compte que le passage à l'est est infranchissable. Il faudrait des heures pour nettoyer seulement quelques mètres des décombres. Le passage sud, par contre, est dégagé. Les personnages peuvent faire le tour du tunnel sud puis arrivent alors dans la prochaine salle.

Cette caverne, comme la précédente, est éclairée par des lanternes. Au nord, au bout du couloir, vous pouvez voir une petite créature vêtue de fourrures qui brandit un gourdin. Il se tient devant un coffre en pierre, dos à vous, et semble visiblement en colère. Soudain, un grognement à votre gauche alarme la créature qui se retourne. Il a la physionomie d'un terrible géant des collines, mais la taille d'un gobelin. La créature se met à hurler « Slayermighty le Géant va vous déchirer et vous donner à manger à Buveurdesang ! », puis vous attaque.

L'ourse noire du géant des collines, qui fait environ la moitié de la taille d'un ourson, est nichée à l'ouest de l'entrée et sent les personnages dès qu'ils entrent. Elle grogne pour avertir son maître, mais est trop petite pour constituer une menace dans son état actuel, alors elle se cache. Elle porte un petit collier qui dit "Buveurdesang" en géant. Le **géant des collines maudit**, une brute qui s'appelle Slayermighty, charge les personnages dès qu'il les aperçoit. Ses cris de guerre qui menacent de déchirer leur tête de boire leur sang peuvent sembler ironiques dans son état actuel, mais son gourdin constitue encore une menace. Il lutte à mort.

Slayermighty crie quelque chose au sujet de gouverner tous les géants lorsqu'il aura tué tous les personnages et retrouvé sa stature normale.

Si le groupe capture Slayermighty, celui-ci tempête sur la quantité de sang des personnages qu'il va utiliser pour peindre les murs de cette grotte dès qu'il aura retrouvé sa taille normale. S'ils attendent trop longtemps, décrivez le petit géant qui se convulse au sol et commence à devenir de plus en plus grand. S'ils ne font toujours rien, Slayermighty récupère sa taille normale et tente de tous les tuer.

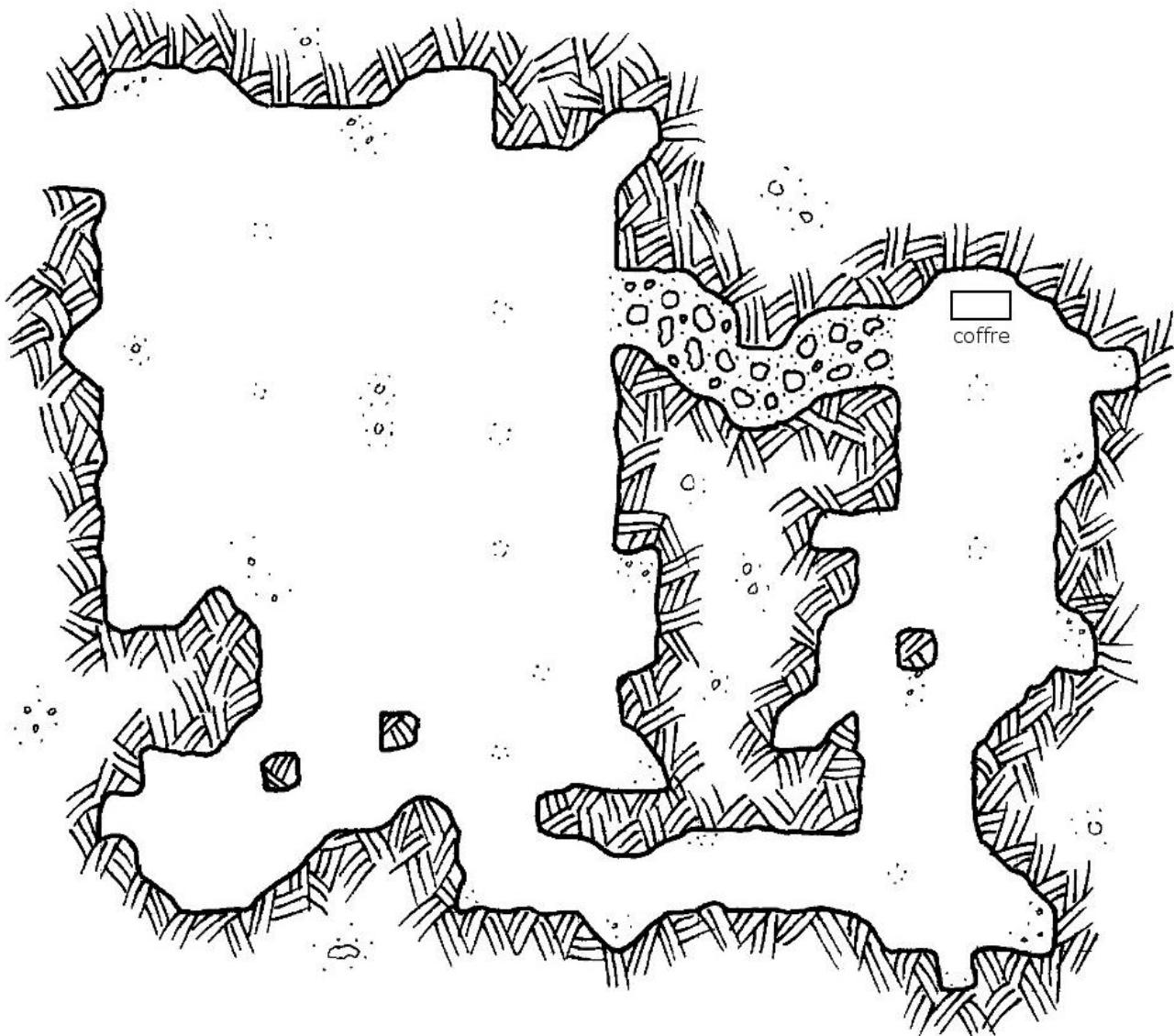
Le géant possède une potion de soins et un collier en cuivre d'une valeur de 200 po qu'il porte à son cou.

Le coffre en pierre est sculpté directement dans le sol de la pièce. Un gros couvercle en pierre, qui pèse une centaine de kilos, repose contre le mur à côté du coffre. Des runes sont gravées sur le coffre, sur son couvercle et au sol devant le coffre.

Le coffre est vide, à l'exception d'un petit papier déchiré au fond écrit en commun :

**STUPIDES GÉANTS DES COLLINES, VOUS
ÊTES TROP LENTS ET FAIBLES POUR NOUS
DÉFIER. LE TRÉSOR EST À NOUS. VOUS
VOUS SENTEZ PROBABLEMENT PETITS
MAINTENANT, N'EST-CE PAS ? SI VOUS
PENSEZ QUE VOUS ALLEZ TRIOMPHER,
VOUS VOUS TROMPEZ.**

- LE CLAN DES NUAGES VRAIS-NIMBUS



Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 10 réussi révèle que ces runes font partie d'une malédiction magique qui provoque temporairement une diminution de la taille.

L'OURSE BUVÉURDESANG

L'ourse noire de Slayermighty a également été victime de la malédiction, mais pour elle l'effet est permanent. Une fois Slayermighty vaincu, l'ourse reste calme et immobile, puis lorsque la malédiction disparaît, l'ours commence à convulser. Un jet de Sagesse (Médecine) DD 10 ou Intelligence (Arcanes) DD 15 est nécessaire pour la sauver, sinon elle meurt en l'espace de 2 rounds. De simples soins magiques sont insuffisants.

Si elle est sauvée, un jet de Sagesse (Dressage) DD 10 réussi permet à un personnage de gagner la confiance de l'ourse. De la taille d'un chat, Buveurdesang est adorablement féroce. Elle ne peut pas attaquer ni se défendre ni jouer un rôle dans un combat, trop petite et traumatisée par la malédiction, mais pourra à force de patience et persévérance apprendre de petits tours. Un seul jet par personnage est autorisé et si plusieurs réussissent, Buveurdesang suivra celui qui a obtenu le résultat le plus élevé.

2. AU-DESSUS DES PIERRES

La deuxième cache se trouve dans une pyramide sur un champ de pierre au centre de la chaîne des Pics Gris. Les indices des notes de Veradda Stoor conduisent les personnages vers le terrain de pierres où la pyramide a été construite.

LE CHAMP DES CREVASSES

Au loin, nichée entre deux montagnes situées au beau milieu de la chaîne des Pics Gris, vous apercevez une imposante pyramide constituée de blocs de roche. La construction fait au moins 18 mètres de haut, et d'où vous vous trouvez il vous semble que l'édifice possède une ouverture à son sommet.

Entre vous et la base de la pyramide de rochers se trouve un champ de pierres particulièrement grosses. Le terrain est plat, sans escarpements, et monte légèrement en direction de la pyramide, mais en certains endroits la roche est entaillée de profondes crevasses, tellement profondes qu'il est impossible de déterminer où elles s'arrêtent. Cependant les crevasses font 3 mètres de large au maximum, si bien qu'il est facile de passer par-dessus à condition de faire attention.

Trois **blaireaux géants** se tiennent à l'affût, complètement dissimulés à l'abri des crevasses. Leur maître géant des pierres (maintenant décédé) leur a ordonné de rester ici pour garder la zone, ce qu'ils sont en train de faire, attaquant toute créature qui s'approche. Les blaireaux restent cachés jusqu'à ce que les personnages dépassent les premières crevasses et se dirige en direction de la pyramide. À ce moment, à moins que le groupe n'ait pris les mesures nécessaires pour masquer leur odeur, les blaireaux sont en mesure de détecter les intrus.

Les personnages possédant une valeur de Perception passive de 13 ou supérieure remarquent les blaireaux au moment où ils sortent des crevasses pour les attaquer. Les autres sont surpris.

Les blaireaux portent des colliers de cuir, donnant la preuve que ce sont des créatures domestiquées. Si un personnage utilise une action pour effectuer un jet de Sagesse (Dressage) DD 20 et le réussit, deux des blaireaux cessent d'attaquer pendant 1d4 rounds ou jusqu'à ce qu'ils soient attaqués. Si les autres blaireaux sont vaincus avant la fin de cet effet, les blaireaux calmés fuient la bataille.

LES CREVASSES

En temps normal, passer par-dessus une crevasse ne demande aucun effort, et ne nécessite aucun jet, étant donné que l'on peut prendre tout son temps pour le faire sans risque. Cependant, au cours de la bataille, une telle tentative est un peu plus risquée.

La première fois qu'un personnage tente de traverser ou de longer une crevasse, il doit effectuer un jet de Dextérité (Athlétisme) DD 5. En cas d'échec, une de ses jambes glisse dans la crevasse et se coince entre les parois rocheuses. Le personnage est entravé jusqu'à ce qu'il utilise une action pour effectuer un jet de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobacies) DD 10 pour se libérer.

L'ASCENSION

Les personnages s'étant occupés des blaireaux géants, ils doivent maintenant faire face à la pyramide de rochers.

En regardant de plus près, la pyramide est en fait constituée de gigantesques rochers qui ont dû dévaler le flanc des montagnes au fil des siècles passés. Il a ensuite fallu utiliser une force incommensurable ou une magie très puissante pour les empiler de la sorte. Les rochers disposés à la base de la pyramide semblent, d'une manière ou d'une autre, avoir fusionné ensemble, alors que les niveaux supérieurs sont simplement bien encastrés les uns contre les autres, et parfois fixés par du mortier. Un grand nombre de rochers sont gravés de runes.

Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réussi révèle deux choses : premièrement que les rochers de la base ont fusionné entre eux grâce à une magie liée à la terre élémentaire, deuxièmement que les runes gravées sur les rochers ont joué un rôle dans l'élaboration de cette magie élémentaire.

La pyramide peut être escaladée en réussissant un jet de Force (Athlétisme) DD 10 pour chaque portion de 9 mètres de cette pyramide de 18 mètres de hauteur. Si un personnage échoue son premier jet, et donc chute le long de la pyramide, il subit 3 (1d6) dégâts contondants, tandis que s'il échoue son deuxième jet il subit 7 (2d6) dégâts contondants. Si quelqu'un peut installer une corde fixée au sommet, le DD de Force (Athlétisme) des personnages restants est réduit de 5.

Après avoir escaladé les 9 premiers mètres, les personnages croisent des créatures tout à fait surprenantes :

Alors que vous bataillez pour trouver des prises pour vos pieds et vos mains sur cette étrange pyramide, une voix telle un grondement sortant des profondeurs s'exclame juste à côté de votre oreille : « Hé, regarde où tu mets tes mains. Tu peux faire attention, tu crois pas ? »

Ce qui ressemblait à une fissure dans la roche, et que vous comptiez utiliser comme prise, s'agrandit pour laisser place à un œil immense qui vous fixe sous un sourcil de pierre craquelée.

La surprise de cette soudaine rencontre force le premier personnage escaladant la pyramide à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 10 pour ne pas perdre ses moyens. En cas d'échec au jet, il glisse et commence à tomber. Heureusement, le **galeb duhr** l'attrape avant qu'il ne dégringole trop bas. Dès lors, le groupe peut avoir une conversation avec cette créature de pierre prénommée Ggrkk et ses deux frères, Hhffft et Prrrt. Ils révèlent les informations suivantes :

- Ils sont une famille de galeb duhr qui a été placée ici il y a de ça des années. Certains humains, avec l'aide d'un dragon, ont construit cette pyramide et placé de multiples coffres en bois à l'intérieur.

- Plus récemment, des géants se sont rencontrés dans la zone. Ils se sont affrontés puis les survivants se sont mis à la recherche du trésor. Le galeb duhr, qui vit dans cette zone depuis des décennies, n'avait jamais vu autant de géants rassemblés en un même endroit, ni se conduire de la sorte.

- Ils ont été ravis d'être choisis pour bâtir une telle structure. Leurs parents, oncles et tantes ont passé des décennies à servir de fondation aux murs du Château Paldragon (« Vous n'imaginez pas toutes les choses incroyables qu'ils ont vu ! »).

- Prrrt a quelques problèmes avec une colonie de scarabées pierrepicote qui s'est installée au niveau de ses orteils. Il ne peut pas bouger à cause de sa position dans la pyramide, et les scarabées le démangent terriblement. En réussissant un jet d'Intelligence (Nature) DD 10, un personnage peut créer un baume naturel qui élimine les scarabées et soulage Prrrt de ce problème épique. Cela rend les créatures de pierre d'excellente humeur, et elles donnent alors l'indice suivant qui permettra au groupe de résoudre le puzzle auquel ils feront face plus tard : un géant a escaladé la pyramide il n'y a pas si longtemps que ça. Il a crié « COURONNE REINE GÉANT » puis a hurlé de douleur. Un silence sans fin a suivi.

LE SOMMET

Du sommet de la pyramide, les personnages peuvent évaluer la situation.

Le sommet de la pyramide n'est pas recouvert ; au lieu de cela, quatre rochers encadrent une large ouverture. Cette ouverture, pour le moment, est obstruée par le cadavre d'un géant. Sa peau épaisse et son corps imberbe vous laisse penser qu'il s'agit d'un géant des pierres, mais il est difficile de l'affirmer : vous ne pouvez voir que ses énormes jambes et son gros derrière. Le reste de son corps est affalé à l'intérieur de la pyramide. Chacun des quatre rochers du sommet porte une série de runes. Les runes luisent d'une lueur évidemment magique.

L'ouverture située au sommet de la pyramide a été piégée par les membres du Culte du Dragon, et le géant des pierres est tombé dans le piège. Un jet d'Intelligence (Arcanes ou Investigation) DD 10 révèle que le piège est toujours présent, et qu'il est en quelque sorte connecté aux runes gravées sur les rochers. Le piège est assez puissant pour tuer un géant des pierres, mais il est actuellement épuisé et en train de se recharger. C'est donc le meilleur moment pour tenter de désarmer le piège sans prendre de risque inconsidéré.



Un examen du corps du géant des pierres ne révèle aucune blessure apparente qui expliquerait son décès. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réussi révèle que le géant a subi une importante décharge de dégâts nécrotiques lorsqu'il a tenté de pénétrer au travers de l'ouverture située au sommet de la pyramide.

Le corps du géant ne peut pas être poussé dans le trou, quelque chose que le groupe ne peut pas voir semble le bloquer. Le corps peut cependant être retiré du trou, permettant ainsi aux personnages de regarder à l'intérieur.

Le géant porte un grand anneau nasal fait en argent. Il possède également, dans une bourse accrochée à sa ceinture, un *parchemin de compréhension des langues*.

Toute créature qui tente de passer par l'ouverture du sommet de la pyramide sans avoir prononcé la bonne phrase subit 5 (2d4) dégâts nécrotiques et est repoussée en arrière.

DÉSAMORCER LES RUNES

Les runes sont un puzzle qui fournit un mot de passe permettant de traverser l'ouverture et de pénétrer dans la pyramide.

Les runes se modifient de telle sorte que vous puissiez les lire. En regardant les runes inscrites sur les quatre pierres levées, vous constatez qu'il s'agit d'un message.

**POUR PASSER,
RENDEZ HOMMAGE COMME IL SE DOIT :
MON PREMIER M'AURÉOLE
À LA FIN D'UNE BATAILLE
MON SECOND GOUVERNE EN MATRONE
SA TERRE ET SES GENS
MON TROISIÈME EST LA PLUS MAGNIFIQUE
DES CRÉATURES**

La phrase est « GLOIRE (à la) REINE (des) DRAGONS ». Si les personnages ont obtenu l'indice de Prrrt, ils peuvent comprendre que le géant des pierres s'est trompé.

S'ils ont des difficultés à trouver la solution, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 15 leur fera penser que cette phrase a sûrement été choisie par un serviteur de Tiamat. Et dans ce cas un autre jet d'Intelligence (Religion) DD 10 pourra leur faire se

rappeler que Tiamat est appelée la Reine des Dragons, et qu'elle demande à ses serviteurs de rendre hommage à sa gloire en utilisant ce titre.

LA CACHETTE PRESQUE VIDE

Lorsque les personnages peuvent regarder à l'intérieur de l'ouverture, et s'ils ont suffisamment de lumière pour éclairer l'intérieur de la pyramide :

Au fond de la pyramide, 18 mètres plus bas, sont entreposés plusieurs coffres ouverts. Certains sont brisés, d'autres brûlés, et de nombreux cadavres de kobolds jonchent le sol parmi les coffres. Après avoir inspecté la zone pendant une minute, vous remarquez un grand trou dans le sol situé dans un coin de la pyramide. Quelques petits outils de forage, des pioches et des pelles adaptés aux kobolds sont éparpillés près du trou.

Le groupe peut utiliser une corde pour pénétrer à l'intérieur de la pyramide : aucun jet de caractéristique n'est nécessaire.

Une inspection plus minutieuse de la zone révèle que tout ce qui reste du trésor est un collier fait d'oreilles humaines, un miroir déformant dont le verre est brisé, et un jeu de cartes marquées de manière tellement voyante que n'importe qui peut s'en rendre compte. Le reste est sans valeur.

L'importante quantité de traces de kobolds indique qu'un grand nombre de ces créatures se trouvaient ici, et qu'ils ont creusé un tunnel pour atteindre l'intérieur de la pyramide. Si les personnages suivent le tunnel (seules les créatures de taille P ou inférieure le peuvent), ils en ressortent à bonne distance de la pyramide, et la piste des kobolds disparaît dans la nature sans laisser de traces.

À l'intérieur de la pyramide, une feuille de papier froissée repose à côté du cadavre d'un des kobolds. Elle contient les instructions suivantes écrites en commun :

VOTRE TRIBU A ÉTÉ BIEN SAGE D'ACCEPTER DE NOUS SERVIR, NOUS ET LORD THRYM. NOUS VOUS AVONS FOURNI LES INSTRUCTIONS AINSI QUE LES Outils DONT VOUS AVIEZ BESOIN. UNE FOIS QUE VOUS AUREZ EN VOTRE POSSESSION LE TRÉSOR QUI SE TROUVE DANS LA PYRAMIDE, RETROUVEZ-NOUS À L'ENDROIT CONVENU. VOUS SEREZ PAYÉS POUR VOTRE DUR LABEUR, ET EN PRIME NOUS VOUS LAISSERONS LA VIE SAUVE. RAPPELEZ-VOUS, SI NOS FRÈRES PEAU-DE-PIERRE VOUS TROUVENT, NE LEUR DITES PAS QUE NOUS AVONS CONCLU UN MARCHÉ, OU ILS VOUS TUERONT.

Un jet d'Intelligence (Religion) DD 10 réussi révèle que Thrym est la divinité des géants du givre.

LA CACHETTE SECRÈTE

Si le groupe souhaite effectuer une fouille approfondie de la zone, chaque personnage doit effectuer un jet de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation) DD 10. Si au moins l'un d'eux réussit :

L'un des coffres, après une inspection plus minutieuse, est curieusement conçu : il semblerait qu'il soit doté d'un double fond. Les cadavres de kobolds qui se trouvent à proximité du coffre sont tous recouverts d'importantes brûlures.

En effet le coffre possède un double fond qui peut être ouvert sans trop d'efforts. Malheureusement le double fond est piégé par magie. Le piège peut être découvert en réussissant un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15 et désarmé en réussissant un jet de Dextérité (Arcanes) DD 13. Toute tentative pour ouvrir le double fond, ou pour endommager ou déplacer le coffre, inflige 7 (2d6) dégâts d'acide à toute créature située dans un rayon de 3 mètres autour du coffre.

L'acide endommage également le trésor qui se trouve à l'intérieur : un registre contenant les noms et les planques d'un grand nombre d'agents secrets du Culte du Dragon. Le livre a déjà été en partie détérioré par les précédentes tentatives des kobolds de prendre le trésor. Il a une valeur de 100 po auprès des autorités compétentes, mais chaque tentative ratée de la part des joueurs pour en prendre possession réduit sa valeur de 25 po à mesure que le livre est rendu illisible par l'acide.

Les personnages ne trouvent aucun autre trésor ni information. Ils peuvent redescendre de la pyramide sans problème, ou en sortir en empruntant le tunnel des kobolds.

3. CONTRE LE FROID

La troisième cache se trouve dans une chambre secrète à mi-hauteur d'une pente au nord des Pics Gris. La composition minérale ici a rendu les pierres vertes. Les indices des notes de Veradda Stoor conduisent les personnages dans le coin, mais la porte de la chambre n'est pas si facile à déceler.

L'ENTRÉE DISSIMULÉE

Les notes de Veradda Stoor vous ont mené sur un étroit chemin serpentant à mi-hauteur du flanc d'une des montagnes au nord des Pics Gris. Vous êtes sur le chemin. Sur votre droite vous observez le fond du précipice, et sur votre gauche la paroi à pic qui s'élève jusqu'au sommet de la montagne. Vous ne voyez pas l'ombre d'une entrée de creusée dans cette paroi.

Le groupe va vraisemblablement inspecter la paroi rocheuse à la recherche d'une entrée. Un personnage réussissant un jet de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation) DD 10 remarque la porte leurre. Une réussite de 5 ou permet de mettre à jour les deux portes, et les personnages peuvent remarquer sans peine qu'une l'une des portes (la deuxième) a été dissimulée avec beaucoup plus de précautions.

TROUVER LES PORTES SECRÈTES

Il existe deux portes secrètes sur le flanc de la montagne : l'une est un leurre, l'autre est la bonne porte. Les agents du Culte du Dragon construisirent la porte leurre pour dissuader (ou tuer) quiconque souhaiterait piller leur trésor.

La porte leurre est piégée d'un glyphe. Lorsqu'elle est ouverte, le glyphe est mis à jour et explose. Quiconque se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de la porte subit 7 (2d6) dégâts de tonnerre, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite à un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Le piège de glyphe peut être remarqué en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) DD 15, et il peut être désamorcé en réussissant un jet de Dextérité (Arcanes) DD 12. L'explosion provoque également une chute de pierres qui met en danger les personnages (voir Chute de Pierres ci-dessous).

S'ils ne découvrent que la porte leurre lors de leur première tentative, la bonne porte devient très facile à trouver après l'explosion car l'ouverture de la porte leurre entraîne la chute de certaines pierres qui dissimulaient la véritable porte.

CHUTE DE PIERRES

Si les personnages déclenchent le glyphe de tonnerre, ou s'ils ne trouvent aucune des deux portes dissimulées lors de leur première tentative, ils déclenchent une chute de pierres au-dessus d'eux. Chaque personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. En cas de réussite, ils ne sont pas percutés par les pierres. En cas d'échec, les blocs de pierre qui les frappent leur infligent 3 (1d6) dégâts contondants. La chute des pierres révèle la présence de la porte leurre.

La véritable porte secrète, une fois découverte, peut être facilement ouverte : elle n'est ni verrouillée ni piégée. Cependant, la chute de pierres continue, forçant les personnages se trouvant sur la corniche à effectuer un jet de sauvegarde à chaque tour, jusqu'à ce qu'ils soient à l'abri à l'intérieur.

LES COULOIRS

Une fois que les personnages sont passés par la bonne porte :

La porte s'ouvre sur un couloir plongé dans l'obscurité. Ce tunnel naturellement creusé dans la roche se divise de nombreuses fois.

Le groupe doit choisir quel tunnel il souhaite suivre, ou peut sinon imprudemment se séparer pour suivre les tunnels de leur choix. Peu importe, les intersections de chacun des tunnels sont piégées de fosses (l'emplacement des fosses est indiqué par un "X" sur la carte).

Les personnages recherchant activement des pièges pendant que le groupe progresse dans le tunnel peuvent remarquer les fosses en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10. Sinon, une valeur de Perception passive de 15 ou supérieure est nécessaire pour découvrir une fosse avant de mettre le pied dessus. Si le groupe échoue à découvrir une fosse, celle-ci se déclenche lorsqu'au moins trois personnes se tiennent au-dessus.

Lorsque le piège se déclenche, toutes les créatures situées sur les cases piégées doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. En cas de réussite, elles tombent à terre juste au bord de la fosse. Celles qui échouent tombent dans cette fosse de 3 mètres de profondeur et subissent 1d6 dégâts contondants, puis sont attaquées par les six **rats géants** qui rodent dans la fosse.

Si tous les personnages réussissent leurs jets de sauvegarde, les rats escaladent les parois de la fosse et les attaquent. Escalader la paroi rugueuse de la fosse nécessite un jet de Force (Athlétisme) DD 5. Les fosses sont toutes interconnectées, faisant de cette zone une grande grotte.

Une fois que les personnages ont déclenché l'un des pièges, ils remarquent automatiquement les fosses restantes avec de les déclencher.

LE DIAMANT

Alors que le groupe atteint la salle finale :

Le sol de cette grande salle est recouvert de glace. Deux grandes silhouettes d'humanoïde, des géants du givre d'après leur apparence, sont affalées sur le sol au centre de la pièce. Chacun des deux cadavres tient encore une hache à deux mains ensanglantée, et ils semblent avoir tous les deux succombé aux blessures tranchantes qui les lacèrent. Ces blessures semblent avoir été faites par des armes possédant de grandes lames.

Tout au fond de la pièce se trouve un piédestal d'un mètre de haut sur lequel est déposé un gigantesque diamant. Le diamant brille d'une lueur interne visiblement surnaturelle.

Les deux géants du froid se sont entretués car ils ont été victimes de la malédiction de la cupidité. L'autre géant qui était avec eux a pris le reste du trésor puis s'est enfui rapidement pendant que ses compagnons se donnaient la mort.

Lorsque vous approchez des cadavres près du piédestal, le diamant s'élève du piédestal comme s'il était soumis à une force magique. Des rayons de lumière verte scintillante jaillissent de lui, nimbant toute la chambre d'une lueur vert pâle.

Quiconque se trouvant dans la pièce, ou bien dans un couloir mais se dirigeant vers la pièce, est ciblé par la malédiction du diamant. La première partie de la malédiction consiste en une écrasant vague de cupidité qui submerge les personnages, la seconde partie est une attaque de la part de créatures constituées d'avarice pure.

Quiconque se trouve dans la salle ou un corridor doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12. Ceux qui échouent sont incapables d'agir jusqu'à leur prochain tour. Au même moment, deux **particules d'avarice** apparaissent et attaquent.

Apparaissant à la périphérie de la pièce, des masses translucides d'énergie verte pulsent en rythme avec la lumière émise par le diamant, comme si elles étaient toutes connectées énergétiquement. Les masses se dirigent vers vous, agitant des espèces de tentacules. À chaque mouvement de tentacule, la pulsation lumineuse commune aux créatures et au diamant semble devenir plus puissante.

Chaque fois qu'une particule d'avarice attaque ou est touchée par une attaque, le diamant flottant chauffe. Faites-en sorte que les joueurs comprennent bien que le diamant et les particules d'avarice sont connectées. Les particules d'avarice ne peuvent

être tuées tant que le diamant n'est pas détruit. Toute particule qui devrait tomber à 0 point de vie conserve 1 point de vie. Le diamant flotte à 60 centimètres au-dessus du piédestal, il peut donc être facilement atteint par les personnages. Il possède une CA de 13, 15 points de vie et est immunisé aux dégâts psychiques et de poison. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie, il s'effrite au point de n'être plus que de la poussière de diamant et toute particule d'avarice qui ne possède plus qu'un point de vie meurt, et les autres particules n'infligent plus de dégâts de poison.

HALLUCINATIONS

Une fois que le diamant a été détruit et que les dernières particules d'avarice ont été vaincues :

Le petit tas de poudre de diamant se met à tourbillonner, donnant forme à un esprit verdâtre. Il parle dans un murmure provocateur : « Vos compagnons veulent vous occire et voler vos biens. Tuez-les avant qu'il ne soit trop tard ».

Tout personnage qui a échoué à son jet de sauvegarde de Sagesse initial se met à voir des hallucinations dans lesquelles ses compagnons tournent leurs armes et dirigent leurs sorts contre lui. Jetez l'initiative.

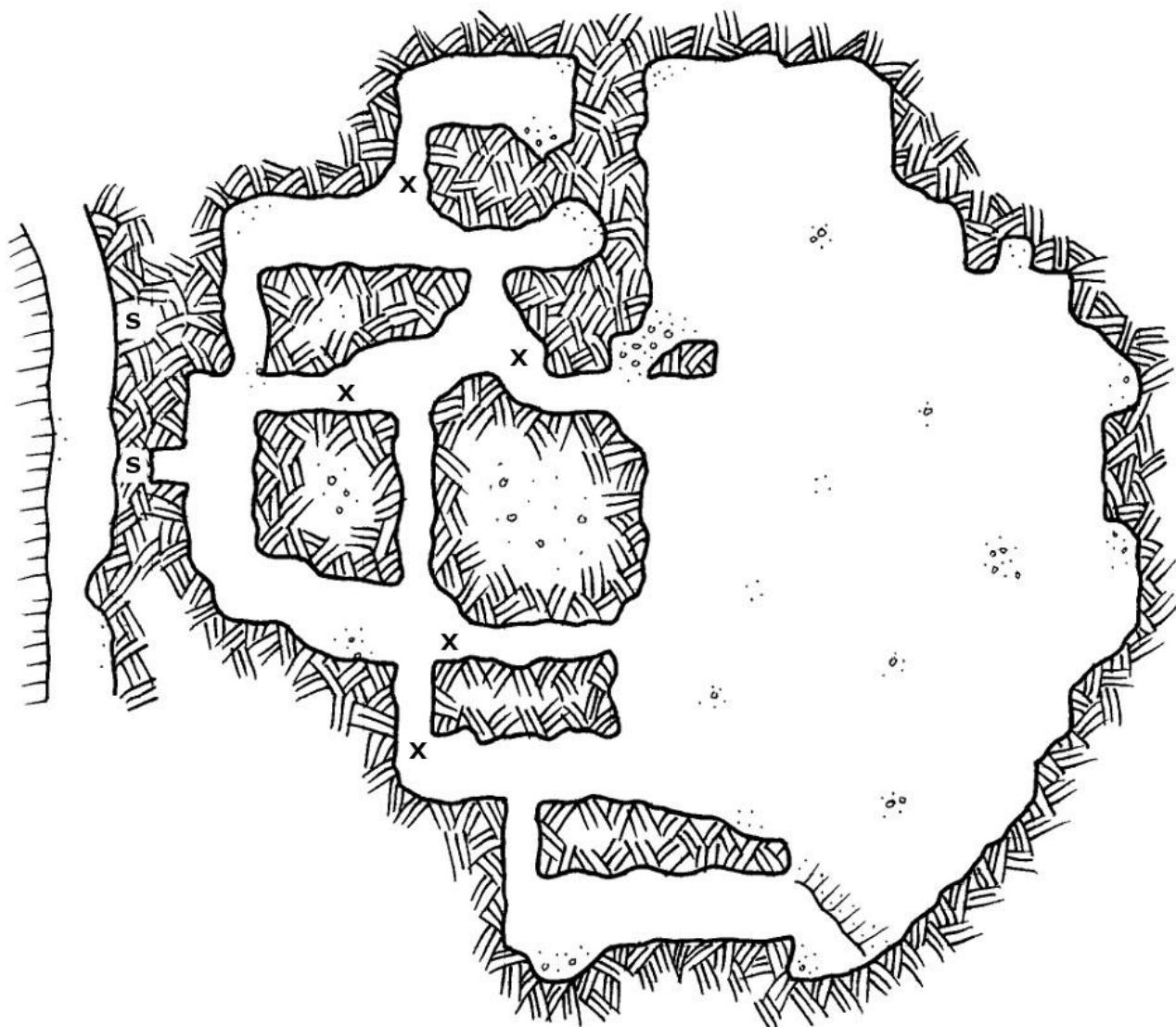
Ceux qui souffrent des hallucinations sont incapables d'agir, et ne peuvent que tenter un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12

pour reprendre le contrôle de leur esprit. En cas de réussite, les hallucinations prennent fin. En cas d'échec, le personnage subit 3 (1d6) dégâts psychiques. Une créature qui tombe à 0 point de vie à cause de ces dégâts psychiques est considérée comme ayant échoué à 2 jets de sauvegarde contre la mort. Les autres peuvent utiliser leurs compétences et leurs sorts pour aider les victimes d'hallucination à mettre fin aux effets qui les affectent. Ils peuvent par exemple les aider en réussissant un jet de Sagesse (Médecine) ou de Charisme (Persuasion) DD 10, en lançant des sorts qui calment les émotions, etc. Toute aide reçue confère un avantage au prochain jet de sauvegarde que devra réaliser une créature affectée par les hallucinations. Les créatures qui tombent inconscientes à cause des dégâts psychiques doivent continuer à effectuer les jets de sauvegarde.

Chacun des cadavres des géants porte une potion de soins. Ils possèdent également à eux deux un total de 100 pièces d'or. La poudre de diamant peut également être récupérée, pour une valeur totale de 100 pièces d'or également.

SOL GELÉ

Les particules d'avarice peuvent voler, mais les personnages doivent marcher sur le sol qui est recouvert d'une épaisse couche de glace. La glace représente un terrain difficile, et toute créature tentant d'utiliser l'action Foncer doit effectuer un jet de Dextérité (Acrobates) DD 15 sous peine de tomber à terre à la fin de son déplacement.



4. AU TRAVERS DU FEU

La quatrième cache se trouve dans les ruines d'un ancien avant-poste nain. L'endroit a été déserté par les nains lorsque des créatures du plan du Feu l'ont envahi il y a des siècles. Les créatures ont depuis quitté l'endroit, mais suite à l'intrusion des cultistes du Dragon pour cacher leur trésor, les créatures du Feu sont revenues.

LA SALLE DE GARDE

Les personnages passent l'entrée qui mène à la première salle.

Les notes de Veradda Stoor vous ont mené jusqu'à cette entrée qui conduit à un avant-poste nain abandonné. La poussière et les toiles d'araignée ont été dérangées par de nombreuses empreintes de pas, trop nombreuses pour pouvoir déterminer le nombre et le type des créatures à qui elles appartiennent.

La maçonnerie que vous pouvez voir dans le couloir est vieille de plusieurs siècles et sans aucun doute l'œuvre d'artisans nains. Alors que le couloir tourne à droite, vous vous apercevez que la pièce contient quatre petites créatures. Elles se reposent, accroupies derrière des barricades qui bloquent l'accès au passage sud. Les barricades sont faites de mobilier en bois brisé, et les créatures sont de votre côté de la barricade.

Un petit bâtiment en pierre trône au centre de la pièce. Il n'y a visiblement aucun moyen d'entrer dans la construction centrale, mais des orifices parsèment sa structure.

Dix **kobolds** ont tenté d'entrer dans la chambre du sud mais ont été repoussés par le magmatique qui s'y trouve. Maintenant les kobolds ont fortifié la zone et se reposent avant de planifier leur prochaine action.

Huit kobolds se trouvent dans la salle principale : quatre à proximité de la barricade au sud, et quatre autres dans le coin sud-est (où ils ne peuvent pas être vu depuis l'entrée nord-ouest). Les deux autres se cachent dans la construction située au centre de la pièce.

LA CONSTRUCTION CENTRALE

Cette construction de 4,50 mètres de côté fait office de poste de sentinelle. Les kobolds ont découvert la porte secrète qui permet d'accéder à l'intérieur de ce poste de garde, et deux kobolds plus lâches que les autres ont couru à l'intérieur lorsque l'affrontement avec le magmatique dans la salle du sud a tourné en leur défaveur.

Pour trouver la porte secrète, les personnages doivent réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12. Les murs sont pourvus de petits trous qui permettent aux créatures à l'intérieur de la construction d'attaquer les créatures se trouvant à l'extérieur à l'aide de frondes spéciales, et conférant un abri important (+5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité) aux kobolds se trouvant dans le petit bâtiment. Les deux kobolds à l'intérieur du poste de sentinelle ciblent les personnages avec leur fronde jusqu'à ce qu'ils trouvent et passent par la porte secrète. Les kobolds se rendent rapidement une fois que la porte est ouverte, même si les autres kobolds sont encore en vie.

Les kobolds qui ne sont pas cachés dans le poste de sentinelle se battent jusqu'à la mort, mais les deux à l'intérieur se rendent rapidement et donnent toutes les informations qu'ils connaissent sans qu'on ait besoin de beaucoup les encourager. Voici ce que les personnages peuvent apprendre des kobolds :

- Avec la défaite et le départ d'un grand nombre de dragons dans la région, les tribus kobolds ont été recrutées afin de servir des géants. Différentes tensions ont surgi entre les différents types de géants, et ces kobolds servent les géants du feu.

- Leurs maîtres géants du feu ont envoyé les kobolds dans cet ancien avant-poste nain afin d'y trouver un trésor qui, en théorie, y aurait été dissimulé par les agents du Culte du Dragon. Les géants ont indiqué qu'ils refusaient de pénétrer dans l'avant-poste étant donné qu'il était trop bas de plafond pour qu'ils puissent s'y déplacer, mais l'un des kobolds a entendu un des géants dire que l'endroit était maudit.

- Lorsque les kobolds ont tenté de pénétrer dans la salle de la forge, au sud, des créatures de feu ont surgi et les ont attaqués. Les créatures ont explosé lorsqu'elles ont été attaquées, brûlant de nombreux kobolds. Le reste des kobolds s'est retiré et a fermé l'accès à la forge.

- Il y a un gros bloc d'argent dans le coin le plus au sud de la salle, ainsi qu'un symbole clairement magique sur le mur sud qui déverse du feu. Il y a également une rivière de lave qui traverse de part en part la pièce.

L'un des kobolds du poste de sentinelle porte un *parchemin de déguisement*, et l'autre possède une topaze d'une valeur de 50 po. Ils sont prêts à les échanger pour avoir la vie sauve.

Si les personnages tentent de prendre un repos court ou long, toutes les 30 minutes un **magmatique** détruit une partie de la barricade et les attaque.

S'ils tentent de se mettre à l'abri dans le bâtiment central, ils peuvent prendre un repos court. Tenter un repos long fait surgir trois magmatiques qui attaquent les personnages. La porte secrète ne peut pas être verrouillée, et le magmatique peut se transformer en feu pour passer par les trous situés dans les murs.



LA SALLE DE LA FORGE

Il est très difficile d'embrasser l'ensemble de la salle du regard à cause de la fumée qui l'envahit. Vous pouvez clairement entendre le crépitement de grands brasiers, et la lueur qui provient d'autres recoins de la pièce vous indiquent que vous n'êtes pas dans l'erreur. Une lueur encore plus vive fend la salle en deux, vous donnant l'impression d'une rivière de flammes.

De temps à autre, le feu jaillit d'un grand symbole gravé dans le mur, dans le coin sud-est de la salle. Vous pouvez distinguer les silhouettes de cadavres de kobolds carbonisés éparpillés dans toute la pièce.

La fumée empêche de voir quoi que ce soit au-delà de 3 mètres. Deux **magmatiques** attendent à proximité de la rivière de lave, se déplaçant pour attaquer dès qu'un personnage approche à 3 mètres d'eux ou moins.

Toute créature qui pénètre ou débute son tour dans la rivière de lave ou dans l'une des forges subit 7 (2d6) dégâts de feu.

LA MARQUE D'IMIX

Lorsque les personnages vainquent le premier duo de magmatiques, la fumée environnante s'estompe immédiatement, révélant le reste de la pièce.

La fumée devient immédiatement moins dense, révélant les détails de cette pièce. Plusieurs grandes fosses bouillonnent de flammes, et une rivière de lave de 3 mètres de large coule au centre de la pièce. Les fosses semblent avoir été créées pour permettre aux mineurs et aux forgerons de travailler les minéraux, peut-être en utilisant d'une manière ou d'une autre les flammes qu'elles renferment.

Un grand symbole est gravé sur le mur dans le coin sud-est de la pièce. De temps à autres de grandes bouffées de flammes jaillissent du symbole et viennent lécher un gros bloc d'argent.

Un personnage réussissant un jet d'Intelligence (Religion) DD 10 sait que le symbole est dédié à Imix, le Prince des créatures du feu maléfiques. Il déverse des flammes tous les cinq rounds, au début du round, et lorsqu'il le fait un nouveau magmatique surgit de la rivière de lave et attaque immédiatement.



Tout créature se tenant en face du symbole d'Imix lorsqu'il crache ses flammes subit 3 (1d6) dégâts de feu.

Pour désactiver le symbole d'Imix, les personnages doivent suivre les étapes suivantes, dans l'ordre :

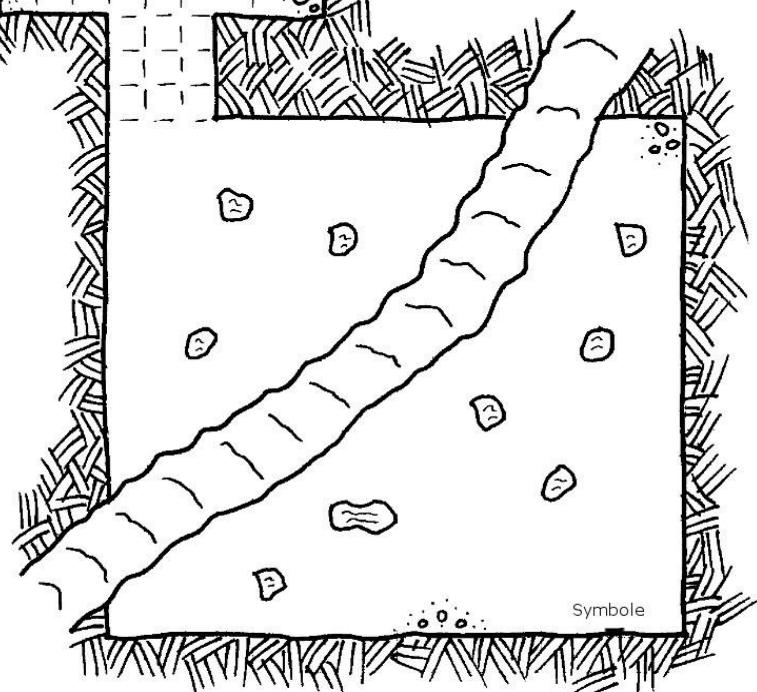
- Étudier le symbole et effectuer un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 10 en utilisant une action afin de découvrir les étapes suivantes. Cela peut être effectué depuis n'importe quel endroit de la pièce.

- Infliger un total de 15 points de dégâts au symbole (CA 8, immunisé aux dégâts de poison et psychiques). Un personnage peut sinon utiliser des outils de voleurs et réussir un jet de Dextérité DD 15 afin de modifier précisément le symbole de sorte qu'il soit désactivé.

- Lancer un sort de niveau 1 ou deux sorts mineurs dans le symbole afin de faire dysfonctionner la magie qui l'anime. Si aucun des personnages n'est capable de lancer de sort, l'un d'en

eux peut dépenser une action pour toucher le symbole et subir 5 (1d10) dégâts de feu afin de sacrifier sa force vitale. Cela doit être exécuté par un personnage se trouvant à 1,50 mètre du symbole maximum.

- Réussir un jet d'Intelligence (Religion) DD 10 en utilisant une action afin de couper définitivement la connexion entre le symbole et Imix. Cela



doit être effectué par quelqu'un se trouvant à 1,50 mètre du symbole maximum.

Une fois que toutes ces étapes ont été réalisées, les personnages peuvent fouiller la pièce sans risquer de nouvelles rencontres. Les forges cessent de cracher des flammes, rendant la pièce un peu moins dangereuse.

Le large morceau d'argent peut être retiré du coin de la pièce. Il a une valeur de 150 po.

5. PAR-DELA LES NUAGES

La cinquième cache se trouve au sommet de la plus haute montagne des Pics Gris, dans un ancien temple d'Annam, le chef du panthéon des dieux des géants. Les cultistes du Dragon ne savaient pas que ce lieu était un ancien sanctuaire quand ils ont tenté de cacher le trésor ici, mais cela a attiré l'attention d'un géant des tempêtes.

LE SENTIER DE LA CONNAISSANCE

Votre voyage vous a conduit sur ce sentier qui mène au sommet de la plus haute montagne des Pics Gris. Tout au long du sentier vous remarquez des chaînes de mots écrites en géant.

Ceux qui peuvent lire le Géant remarquent qu'elles forment des mantras exaltant des vertus telles que la connaissance, la magie, l'intelligence, la méditation et la compréhension.

L'air est devenu plus sec et plus froid, et vous traversez une nappe de nuage. Alors que vous émergez des nuages, éclairés par la lumière du soleil, la scène qui s'offre à vous est magnifique. Vous êtes littéralement au-dessus des nuages, votre regard ne peut se poser que sur cette masse infinie de blanc.

Devant vous, au bout du sentier pentu, vous apercevez une large cloche en laiton. Un maillot est déposé à côté de la cloche. Enfin, une large ouverture à flanc de montagne permet d'accéder à un passage.

Avant que les personnages ne puissent étudier la cloche ou l'ouverture de la grotte, une menace fond sur eux depuis les cieux.

Quatre **chouettes géantes** pourfendent les nuages et attaquent les personnages. Ces chouettes géantes sont au service du géant des tempêtes qui règne en maître sur la montagne, et elles combattent jusqu'à ce qu'elles soient vaincues. Elles restent bien séparées les unes des autres afin d'éviter les attaques de zone. Tout personnage ayant une valeur de Perception passive inférieure à 15 est surpris au moment de l'attaque.

Quiconque tombe de la montagne subit 70 (20d6) dégâts contondants, mais à moins que les personnages ne tentent quelque chose de stupide, cela ne devrait pas arriver.

LA CLOCHE ET LA PORTE DE FORCE

Un voile de force magique recouvre la porte qui mène à l'intérieur de ce lieu saint abandonné, autrefois dédié à Annam, le chef du panthéon des géants, et la divinité de la connaissance, de la magie, de la fertilité et de la philosophie. Il est invisible, et quiconque tente de pénétrer dans la grotte avant que le mur de force n'ait été supprimé subit 3 (1d6) dégâts contondants.

Le mur de force ne peut être dissipé qu'en frappant sur la cloche avec le maillet et en répondant à la question inscrite sur la cloche, le tout en utilisant une action. Frapper la cloche sans répondre à la question inflige 7 (2d6) dégâts de tonnerre à toute créature présente de ce côté-ci de la montagne à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Les dégâts sont réduits de moitié en cas de réussite au jet. Les chouettes sont immunisées.

Une question écrite en commun est gravée à l'intérieur de la cloche :

QU'EST CE QUI EST DOUBLÉ
LORSQU'ON LE PARTAGE,
QUI EST INVISIBLE
MAIS QUI CONFÈRE DU POUVOIR,
ET QUI EST INUTILE
À MOINS D'ÊTRE PRATIQUÉ ?

La réponse est la CONNAISSANCE, mais d'autres réponses pourraient également être acceptées (la philosophie, la magie, l'information, etc).

Lorsqu'un personnage annonce la bonne réponse et frappe la cloche, le mur de force bloquant l'entrée de la grotte s'évanouit, permettant au groupe d'entrer.

LE LIEU SAINT

L'entrée de la grotte est immense et suffisamment large pour que le plus grand des géants puisse y entrer sans problème. Avec son plafond situé à 15 mètres de hauteur, la grotte elle-même est formidablement imposante. Bien que le plafond se soit effondré par endroits, tapissant le sol de débris et de gros rochers, le lieu semble sans danger et relativement intact.

Quatre gigantesques braseros en cuivre décorent la pièce, leurs récipients sont bosselés et ternis mais toujours utilisables. Une longue dalle de pierre de 4,50 mètres de haut est installée à l'extrémité nord de la salle. Une étoffe déchirée décore encore sommet du bloc de pierre. Les murs semblent avoir été autrefois couverts de peintures décoratives, mais elles sont à présent trop décolorées et ravagées par le temps pour que l'on puisse discerner ce qu'elles représentaient.

Si les personnages examinent les braseros, ils constatent qu'ils sont vides à l'exception de quelques résidus de charbon de bois et d'encens brûlés. Les bas-reliefs gravés dans chacun des braseros représentent de grandes silhouettes se prosternant devant une paire de mains jointes. Un jet d'Intelligence (Religion) DD 10 réussi révèle qu'il s'agit du symbole d'Anna, le dieu des géants de la connaissance, de la magie, de la fertilité et de la philosophie. Il est principalement adoré par les géants des tempêtes, mais tous les géants s'inclinent devant lui.

Lorsque le premier personnage se déplace jusqu'à l'imposante pierre :

Les quatre braseros s'enflamment en même temps. Dans les deux braseros situés à l'extrême sud de la pièce, quelque chose ressemblant à des stalactites vivantes sert de combustible. Elles crient et s'agitent de douleur et de frustration, faisant claquer leurs griffes tranchantes.

Deux **méphites gelés** attaquent immédiatement. Ils ont été placés ici en tant que gardiens du sanctuaire il y a des siècles de ça, à une époque où il était encore utilisé. Ils évitent de s'approcher d'un braséro dans la mesure du possible étant donné que toute créature se trouvant à proximité subit des dégâts de feu.

Après que les méphites aient été tué, leurs dépouilles de glace sont aspirées par le braséro le plus proche qui les transforme en deux **méphites vaporeux**. Une fois que les méphites vaporeux sont vaincus, les braséros s'éteignent.

Quiconque se déplace à proximité ou débute son tour à côté d'un braséro subit 3 (1d6) dégâts de feu.

L'AUTEL DU SANCTUAIRE

Les personnages peuvent escalader la dalle de pierre pour voir ce qui se trouve dessus. Il contient quatre grandes assiettes en or dans lesquelles sont gravées les symboles d'Annam représentant sa doctrine concernant la connaissance, la magie, la fertilité et la philosophie.

De l'autre côté de l'autel sont amassés les corps inertes de cinq humains, chacun d'entre eux portant la tunique du Culte du Dragon. Ils ont été mis en pièces par les méphites gelés.

Les agents du culte possèdent des pièces, des gemmes et des joyaux pour une valeur totale de 200 po.

CONCLUSION

Lorsque les personnages se préparent à quitter le sanctuaire, un **géant des tempêtes** pénètre dans la pièce. Il reste silencieux pendant quelques secondes, contemplant le groupe air perplexe, puis :

D'une voix puissante et profonde, à la fois contemplative et autoritaire, l'énorme individu dit : « Je présume que vous n'êtes pas ici simplement pour piller cet ancien site sacré. Vous pouvez croire ce que je vais vous dire, parce que de toute ma vie je n'ai jamais rien dit d'aussi vrai : Annam le Père-de-Tous n'est pas d'humeur à s'amuser avec vous ».

Le géant des tempêtes glousse avant de continuer, mais de la tristesse transparaît derrière son ton amusé : « Je m'appelle Kraddokk. J'ai entendu dire que ce sanctuaire a été profané il y a quelques jours de cela, et je suis venu voir dans quel état pouvait bien se trouver cet endroit. Qu'est-ce qui vous amène par ici ? »

Si les personnages transportent les grandes assiettes d'or de l'autel, il les regarde en se pinçant les lèvres.

Kraddokk n'a aucun intérêt à tuer les personnages, ce qu'il pourrait faire très facilement. Il voulait réellement simplement



voir dans quel état se trouvait le sanctuaire qui a été aux mains des dragons pendant des décennies, mais qui est à présent libéré de toute influence draconique depuis la chute de Tiamat.

Kraddokk peut également donner les informations suivantes :

- Les géants sont en guerre les uns contre les autres, mais toutes les créatures de la terre, des airs et des mers risquent d'être prises dans le conflit d'une manière ou d'une autre.

- L'âge des dragons est terminé, et celui des géants vient de commencer. Les personnages devraient vouloir prévenir leurs amis et leurs amants de s'installer dans des régions où aucun géant ne vit, ni aucune légende n'indique qu'un géant aurait pu y vivre par le passé.

Kraddokk n'empêche pas le groupe de quitter le sanctuaire avec le butin qu'ils ont trouvé sur les membres du Culte du Dragon. Cependant il ne permettra pas qu'un personnage quitte la montagne avec l'une des assiettes en or d'Annam.

Si les personnages n'ont pris aucune des assiettes, qu'ils n'ont pas été hostiles envers Kraddokk et qu'ils l'ont traité avec la déférence qui lui est due, Kraddokk leur fournit six *potions de soins*.

PX

Les trois premières missions sont prévues pour quatre personnages de niveau 1 et rapportent respectivement chacune 100 PX, 90 PX et 110 PX à chaque personnage, quelle qu'en soit la réussite. Si la mission est réussie, ajoutez 25 PX à chaque personnage.

À la fin de la troisième mission, les personnages devraient être niveau 2, le niveau requis pour les deux dernières missions. Si ce n'est pas le cas, ajustez les adversaires car les rencontres des missions 4 et 5 sont mortelles pour des personnages de niveau 1.

Les deux dernières missions sont donc prévues pour quatre personnages de niveau 2 et rapportent respectivement 175 PX et 200 PX à chaque personnage, quelle qu'en soit la réussite. Si la mission est réussie, ajoutez 25 PX à chaque personnage.

À la fin de la dernière mission, les personnages devraient être proches du niveau 3.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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