

HARCELÉS À MONTÉLOY

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 1



Scénario original : Shawn Merwin

Traduction : Pouish

Adaptation : blueace

Version du 07/10/2020.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), 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.

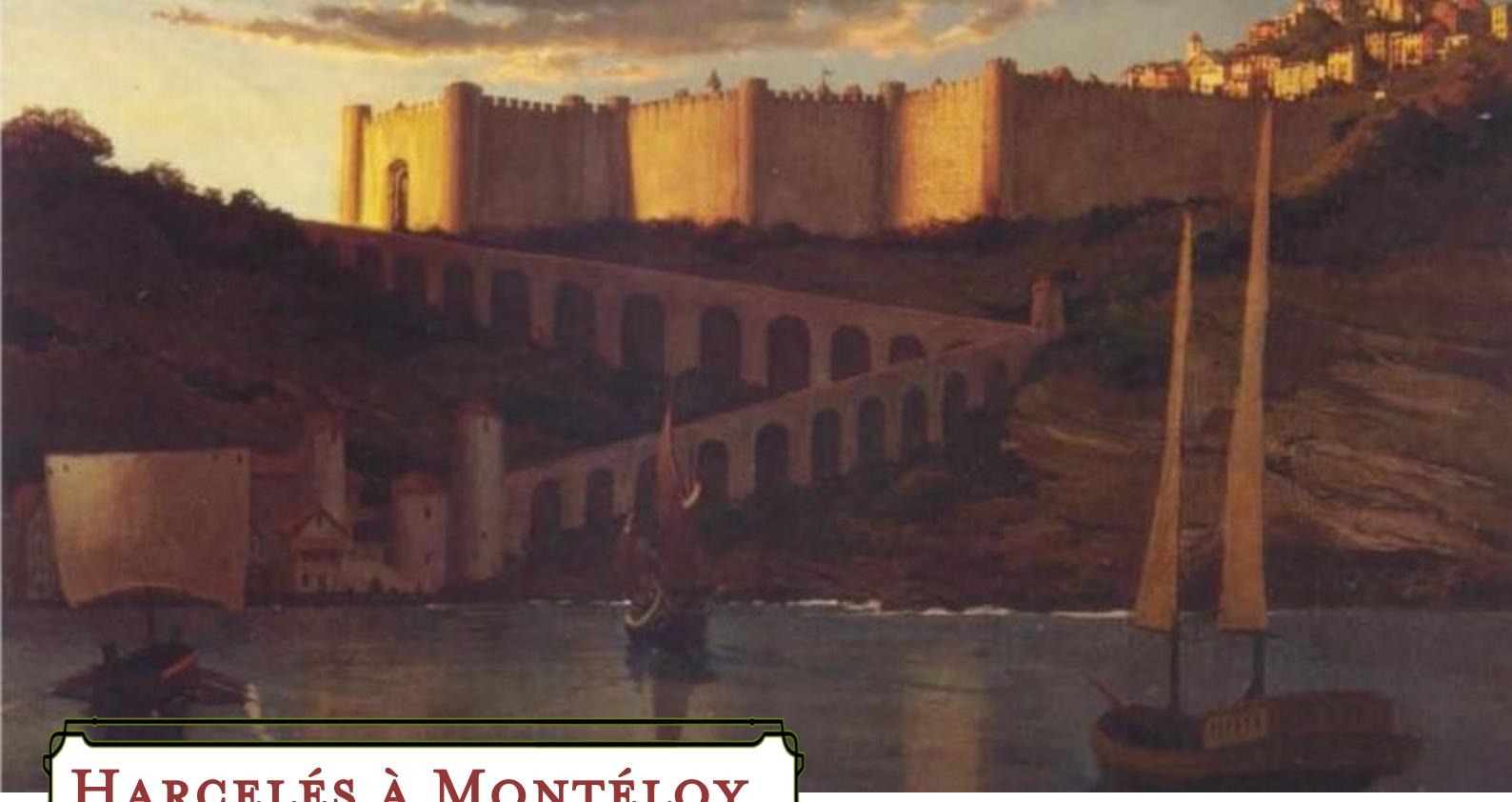
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

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



HARCELÉS À MONTÉLOY

CONTEXTE

Comme beaucoup d'autres villes et cités bordant la Mer de Lune, Montéloy a connu sa part de guerres et de troubles. Les hostilités avec les elfes de Cormanthor, avec Château-Zhentil, avec le Shadovar et avec ses propres dirigeants à la moralité douteuse ont tourmenté Montéloy pendant plus d'un siècle.

Une xénophobie croissante, due à des années de peur et d'indignation, a conduit non seulement la population à se méfier de n'importe quel non-humain, mais aussi à une série de lois interdisant à tout non-humain de devenir citoyen de Montéloy. Les lois du gouvernement et l'attitude des citoyens font que les seuls non-humains autorisés en ville sont les esclaves, et la plupart d'entre eux combattent pour leur vie dans l'arène, sous les huées ravies de la population humaine.

La banlieue et les terres rurales autour de Montéloy, à cause de ces lois, sont encombrées de réfugiés non-humains, beaucoup ayant tout perdu quand ils ont été expulsés de leur maison en ville. Et si certains de ces réfugiés complotent contre les autorités de leur ancienne patrie, la plupart essaient simplement de survivre par le commerce, l'agriculture, ou toutes autres activités (légales ou illégales).

AU MD

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

Chaque mini-aventure présente un agent d'une des principales organisations des Royaumes Oubliés, mais libre à vous de ne lier ces PNJ qu'à certaines, voire aucune, des factions présentées lors des missions.

ACCROCHES D'AVVENTURE

Afin d'enquêter sur la source d'étranges événements se produisant à la périphérie de Montéloy, des factions ont établi un camp à proximité du village d'Arbreflrique, en bordure de la forêt

de Cormanthor. Chacun de ces camps sert de base opérationnelle aux factions.

Les personnages déjà enrôlés dans une faction reçoivent un message d'un représentant de leur groupe leur disant que leur aide est nécessaire dans la région de Montéloy. Les instructions sont simples : explorer les environs de la ville et enquêter sur toute découverte étrange. Après une investigation poussée, retourner au camp et faire un rapport.

Les personnages membres d'aucune faction voyagent ou explorent simplement la région autour de Montéloy en suivant des rumeurs d'évènements inhabituels.

MONTÉLOY ET LES FACTIONS

La ville de Montéloy ainsi que les cinq factions citées au cours de l'aventure sont décrites plus en détails sur www.aidedd.org

INTRODUCTION

Lorsque les personnages sont prêts à commencer, lisez cette introduction :

Des rumeurs d'évènements inhabituels vous ont menés dans la région de Montéloy. Les bruits qui couraient étaient aussi vagues qu'étranges, et parlaient de lutins faisant pleuvoir de l'or sur des voyageurs ou d'armées de morts-vivants terrorisant de nombreuses fermes.

Mais jusque-là, la seule rumeur qui s'est avérée être vraie est certainement la plus délirante de toutes : tous les citoyens non-humains présents dans les murs de la cité-état de Montéloy ont été expulsés. Les seuls non-humains restant en ville sont les esclaves combattant dans l'arène. Des combats à mort.

Toute personne manifestement non-humaine est ramenée à la porte de Montéloy, la seule que possède cette ville fortifiée.

Vous voyagez maintenant vers le nord sur la Chevauchée de la Mer de Lune, une route marchande très fréquentée au sud de Montéloy qui traverse la grande forêt de Cormanthor. D'autres personnes [les autres personnages] voyagent avec vous.

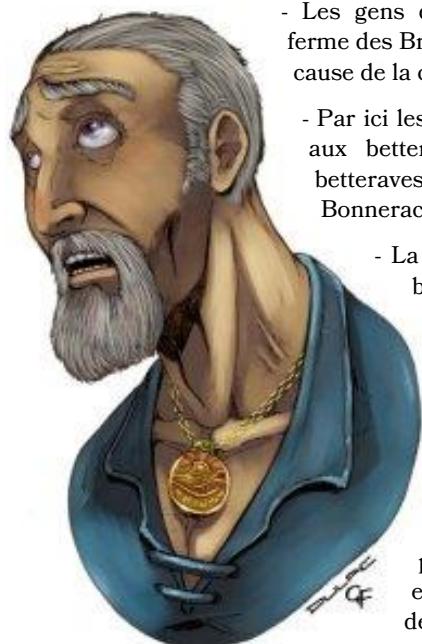
Soudainement, un cri étouffé se fait entendre depuis un bosquet à l'écart de la route, et un vieil homme portant des vêtements déchirés et ensanglantés apparaît en titubant. Le sang sur ses vêtements semble provenir de petites coupures et égratignures, pas d'une blessure profonde. Il se déplace lentement vers vous d'un pas lourd et tremblant. Avant que vous ne puissiez dégainer une arme ou préparer un sort, il s'écroule dans l'herbe. Il crie toujours, cependant, mais de moins en moins fort.

Toute personne s'approchant de l'homme peut constater qu'il est âgé mais pas très vieux, blessé mais pas mortellement, et qu'il semble souffrir mais sans raison apparente. Il continue de crier les mêmes mots comme un mantra, encore et encore. Son discours est long et décousu. Pour une raison inconnue, ses mots se gravent dans la mémoire des personnages.

Ni un jet de Médecine, ni des soins magiques, ne peuvent apaiser la douleur et la folie de l'homme, et il finit par mourir aux pieds des personnages après avoir répété son message à plusieurs reprises. L'homme n'a aucune possession et ne présente aucun trait distinctif. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 20 réussit révèle le possible effet persistant d'une magie infernale sur l'homme.

Fournissez le document ci-dessous qui contient le texte de la prophétie et jouez en roleplay la collecte d'informations à propos des mots de l'homme fou. Vous pouvez pour cela inventer des PNJ qui donneront les informations petit à petit, en fonction des actions des personnages.

Et voici les informations que les personnages peuvent glaner :



- Les gens de la région comparent la ferme des Brancheloin à des pisseenlits, à cause de la couleur des murs et du toit.
- Par ici les racines rouges font penser aux betteraves, et quand on parle betteraves, on pense aux Bonneracine.
- La source de la Vie Bénie est bien connue par ici.
 - Les grandes bêtes, dans la région, cela peut être les rothés. Et le plus grand élevage de rothés par ici, c'est la ferme des Allano.
- Le temple abandonné le plus proche dans la région est une vieille église de Waukyne.

LA PROPHÉTIE DU DÉMENT

À découper et à donner aux joueurs.

VOICI UN MESSAGE DU
NOUVEAU MAÎTRE DE CE PAYS, QU'IL NOUS
DÉLIVRE EN 5 PARTIES :

LA PREMIÈRE SE TROUVE À L'ENDROIT OÙ
LES PISSENLITS POUSSENT JUSQU'À
DÉPASSER LES GENS. CELUI QUE L'ENFER
A TEINTÉ EST PERDU, ET D'AUTRES SONT
RETROUVÉS.

LA DEUXIÈME APPORTE LE ROUGE DU
SANG DES RACINES LÀ OÙ UNE HÉRITIÈRE
SE TROUVE ET CACHE SA DOULEUR DANS
DE LONGUES BOÎTES EN BOIS. ELLE
CACHE BIEN PLUS QUE CELA, MAIS
SEULEMENT POUR CONSERVER CE QUI LUI
APPARTIENT.

LA TROISIÈME EST À LA SOURCE DE LA
VIE BÉNIE, OÙ LES HANTEURS
PROTÈGENT ET LES PROTECTEURS
HANTENT.

LA QUATRIÈME GARDE LES GRANDES
BÊTES TONITRUANTES, MAIS LES BÊTES
SONT PARTIES, POUR FAIRE PLACE À UNE
PLUS GRANDE BÊTE DE TONNERRE AVEC
LA MORT DANS SES YEUX. ILS ATTENDENT
LÀ OÙ SE TROUVE UN MAL ELFIQUE
ANCESTRAL.

LA CINQUIÈME ATTEND OÙ LES ANCIENS
REPOSENT SOUS LE MARBRE DE LA NUIT,
OUBLIÉS, MAIS PAS DISPARUS. LA
RICHESSE PERDUE D'UN TEMPS OUBLIÉ
PAIE DE TERRIBLES DIVIDENDES
MAINTENANT.

1. LA NAISSANCE

Le premier indice contenu dans le délire de l'homme fou mène les personnages chez Ebenz et Bea Brancheloin, un couple marié propriétaire d'une ferme en banlieue de Montéloy, où ils élèvent principalement des poulets et des chèvres.

Les mots du dément parlaient de la ferme Brancheloin. La maison, les abris et les granges sur la route correspondent à la description de la prophétie, les murs peints en vert et les toits jaunes faisant ressembler les bâtiments à des pissenlits poussant dans les champs.

Deux petites silhouettes transportent des seaux d'eau depuis un torrent tout proche vers une des granges. Beaucoup de bruit émane de la maison, comme une foule de personnes en colère criant toutes en même temps.

Lorsque les personnages s'approchent, ils réalisent que les deux petites silhouettes transportant les seaux sont une jeune demiorque et une jeune naine. Si on leur parle, les deux jeunes filles se détournent des personnages mais ne prennent pas la fuite. Elles ne donnent d'autres informations que leurs noms : la demiorque se nomme Grona et la naine, Bridd. Les deux jeunes filles répondent à toute autre question par un bref « *demandez à Maman et Papa* » en indiquant d'un mouvement du menton la maison.

Après s'être entretenu avec les personnages, les deux filles continuent leurs corvées, remplir les abreuvoirs et nettoyer la grange. Si un des personnages essaie de les suivre ou de les tourmenter, elles se réfugient nerveusement dans la maison, en sécurité auprès de leurs parents adoptifs. Les humains du groupe rendent les jeunes filles encore plus nerveuses, ce qui peut être remarqué par un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10 réussi par n'importe quel personnage.

LA MAISON

La porte d'entrée de la maison est maintenue ouverte par une fourche à foin, révélant une scène tumultueuse. Plus d'une vingtaine de personnes grouillent dans une cuisine très animée. Au moins dix d'entre-elles sont des enfants de toutes les races, sauf des humains. Les adultes, en revanche, sont tous humains. Une femme d'âge moyen crie au-dessus du vacarme. D'un bras, elle berce un bébé humain alors qu'un second dort en écharpe autour de sa taille. Trois autres humains adultes et un jeune non-humain portent des nouveaux nés humains. En tout, il y a six nourrissons humains.

Dans la maison, les deux humains les plus âgés sont Ebenz et Bea Brancheloin, les propriétaires de la ferme. Les dix jeunes non-humains sont leurs enfants adoptifs et les bébés humains sont des sextuplés que Bea vient de mettre au monde. Les autres humains adultes sont des ouvriers agricoles ou serviteurs.

Les enfants non-humains (ces 10 plus les 2 dehors) vivaient à la maison pour orphelins de Madame Delilah à Montéloy jusqu'à il y a deux ans. Avec la promulgation de la loi bannissant tous les non-humains de la ville, les Plumes Rouges ont arraché par la force les jeunes à Madame Delilah. Et les Brancheloin, qui ne

pouvaient alors pas avoir d'enfants naturellement, ont accepté de recueillir les orphelins.

LA GRANDE LOI DE L'HUMANITÉ

Durant son règne, le Premier Seigneur de Montéloy Maalhiir imposa deux grandes lois. La Grande Loi du Commerce, qui interdit d'interférer dans tout commerce légitime, et la Grande Loi de l'Humanité, qui n'autorise que les seuls humains dans Montéloy. Mais après sa mort, la seconde Grande Loi cessa d'être appliquée, jusqu'à récemment, lorsque l'actuel Premier Seigneur, Torin Nomenthal, raviva cette ancienne coutume.

Actuellement, les seuls non-humains dans les murs de Montéloy se trouvent dans l'arène ; un amusement pour le plaisir de la foule.

Une année après l'adoption massive, cependant, Bea se trouva enceinte, non pas d'un seul enfant mais de six. Miraculeusement, les sextuplés sont tous nés en bonne santé et se portent très bien, bien que chaque enfant ait un doigt supplémentaire à chaque main et un orteil supplémentaire à chaque pied.

Le chaos de l'heure du repas dans la maison se calme momentanément lorsque les habitants de la ferme remarquent la présence des personnages. Bea s'adresse aux personnages en agitant une cuillère en bois.

« Si vous êtes ici pour un repas, prenez des pommes de terre dans le bac, épluchez-les et nous les cuisinerons pour vous. Par contre, vous devrez capturer et préparer votre poulet tout seul.

Mais avant que nous ne mangions, rendez-vous utiles. Quelqu'un doit aller chercher Pynroth. Demandez aux deux filles dehors où il a bien pu aller. Et si l'un d'entre vous a des compétences en élevage, allez aussi à la grange des chèvres voir si les petits de Jovee sont prêts à sortir. Verner, conduit ces gens-là à Jovee.

Quand vous aurez fini, revenez pour le repas ».

Avant que Bea ou quiconque à la ferme ne répondent aux questions des personnages, ils devront avoir réalisé les corvées assignées par la propriétaire.

Verner est un jeune halfelin, d'apparence maladive et de petite taille, même pour un halfelin. Blasé d'avoir à effectuer d'autres corvées avant de souper, il répond aux questions des aventuriers avec des grognements et en roulant des yeux, bien que son attitude change quand il voit dans quel état se trouve Jovee.

OÙ EST PYNROTH ?

Pynroth est un tieffelin, l'un des orphelins. Il est actuellement dans une phase de rébellion. On lui a dit de ne pas aller dans le pâturage les plus éloigné à cause de dangereuses créatures qui y ont été vu ces derniers temps. Alors, naturellement, comme tout jeune rebelle l'aurait fait, il s'est immédiatement précipité là-bas.

Les deux filles que les personnages ont rencontrées auparavant savent où se trouve leur frère adoptif, mais ont peur de se faire gronder pour ne pas l'avoir arrêté ou avoir prévenu plus tôt les Brancheloin de ses transgressions.

Si on leur demande directement, les jeunes filles mentent, quoique mal, en disant qu'elles ignorent où il se trouve. Mais un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 5 réussi révèle leur mensonge.

Un jet de Charisme (Intimidation, Persuasion ou Tromperie) DD 10 réussi leur fait avouer la vérité. Les humains ont un désavantage aux jets de Persuasion, mais ont l'avantage aux jets d'Intimidation, car les filles se méfient des humains en raison de mauvais traitements passés. De la même façon, les jets effectués par les personnages de même race que les filles (naine et demiorque) ont l'avantage.

Si le jet de Charisme est réussi, les personnages que le garçon n'est allé dans le pâturage éloigné que parce qu'il lui a été dit de ne pas le faire. Les ouvriers agricoles sont tombés sur des créatures étranges et terribles là-bas : des bêtes qui ressemblent à des créatures normales mais avec des caractéristiques inhabituelles et des yeux rouges qui brillent dans l'obscurité de la nuit.

Si le jet de Charisme rate, cela prend beaucoup plus longtemps aux personnages pour convaincre les filles de parler. Lorsqu'ils y parviennent finalement, elles ne parlent que de l'endroit où se trouve Pynroth et ne mentionnent pas les étranges créatures.

Mais quel que soit le résultat de leurs jets, les personnages finissent donc par apprendre où est parti Pynroth et peuvent aller le chercher.

QUEL EST LE PROBLÈME DE JOVEE ?

Verner amène donc les personnages à la grange des chèvres.

Des cris aigus de peur et de panique vous accueillent lorsque vous entrez dans la grange. Deux douzaines de chèvres se trouvent dans la grange, mais la plupart se blottissent dans les coins, évitant une seule chèvre au centre de celle-ci. Le ventre affreusement distendu de cette chèvre montre qu'elle est enceinte, mais elle est très grosse. Même ceux d'entre vous qui ont déjà eu affaire avec des naissances d'animaux dans le passé n'ont probablement jamais rien vu de tel.

Aucun jet n'est nécessaire pour se rendre compte que quelque chose est inhabituel. Verner commence à pleurer et court vers la chèvre souffrante mais s'arrête, horrifié, avant de l'avoir atteinte. Il dit aux personnages que lorsqu'il est venu la soigner le matin même, elle était grosse mais pas à ce point. Il supplie les personnages d'aider Jovee.

Jovee a en effet des problèmes, pour plusieurs raisons qui sont sur le point de devenir évidentes. Les personnages doivent réussir un jet de Sagesse (Médecine) ou d'Intelligence (Nature) DD 10 pour mettre au monde le premier petit de Jovee. Si les personnages pensent à essayer de calmer Jovee, ils peuvent tenter un jet de Sagesse (Dressage) DD 10. En cas de réussite, le personnage qui accouche la chèvre à l'avantage aux jets pour mettre au monde les petits.



Si le premier jet est un succès, le premier petit est extrait de Jovee, qui survit à l'expérience (pour le moment). Sinon, Jovee meurt durant l'accouchement. Qu'elle vive ou qu'elle meurt, les enfants de Jovee naissent en bonne santé mais « différents ».

Le premier nouveau-né est finalement sorti et le problème devient aussitôt évident. Il est plus gros qu'un chevreau normal à la naissance, avec une fourrure rouge clair et deux têtes qui vous fixent avec un mélange de curiosité et de dédain. Il se redresse immédiatement et s'éloigne en vacillant avec un "bêêêêh" dédaigneux, profond, long et plus qu'un peu troublant.

Avant que vous ne puissiez réagir, un autre rejeton à la fourrure rouge sort de Jovee. Vous savez qu'il n'est pas rare pour une chèvre d'avoir des jumeaux. Puis un autre sort. Puis un autre. Rapidement, c'est finalement six nouveau-nés qui se retrouvent sur le sol près de leur mère. Un exploit singulier.

Jovee, si elle est toujours vivante, s'effondre et commence à convulser. Verner, effrayé, crie et court auprès d'elle. Une fois de plus, il supplie les personnages d'intervenir. Jovee ne survivra pas à moins d'un jet de Sagesse (Médecine) DD 15 réussi immédiatement ou grâce à l'utilisation de soins magiques sur la chèvre. Si les personnages sauvent la mère malade, le combat contre les chèvres démoniaques sera plus facile.

Les personnages souhaitant examiner les chevreaux nouveaux-nés n'ont pas besoin d'effectuer un jet pour se rendre compte qu'ils sont définitivement extraordinaires. Un jet d'Intelligence (Arcanes ou Religion) DD 20 réussi révèle que les chevreaux sont imprégnés d'une sorte d'essence impie. Ce jet met à jour l'effet persistant d'une possible magie infernale sur les chèvres. Des capacités telles que *détection de la magie* ou *sens divin* révèlent cela sans besoin de faire un jet.

Si les personnages mentionnent clairement leur intention de tuer les chevreaux, ou agissent comme s'ils allaient le faire, Verner s'interpose entre eux et les chèvres et les supplie de ne pas blesser les petits de Jovee.

Si les personnages refusent d'écouter les supplications du jeune halfelin, passez directement au combat en allant au chapitre Les chèvres démoniaques, ci-dessous.

SAUVER PYNROTH

Après avoir appris où est parti Pynroth, les personnages doivent retrouver le jeune tieffelin s'ils veulent obtenir des réponses à leurs questions (et avoir droit au repas qui leur a été promis).

En suivant le chemin long d'un kilomètre et demi que le jeune tieffelin a emprunté, les personnages arrivent rapidement au pâturage éloigné.

Entourant un bosquet de grands saules, vous apercevez le pâturage. L'endroit habituellement bucolique est gâché par une meute de chiens sauvages encerclant deux silhouettes blotties l'une contre l'autre de peur. La plus grande silhouette est un demi-elfe qui porte une armure de cuir et qui brandit maladroitement une fauille pour garder les chiens à distance. L'autre bras du demi-elfe protège un garçon tieffelin, vraisemblablement Pynroth.

Les déchirures sur le manteau du demi-elfe et le sang sur son bras montrent que les chiens sauvages ont le dessus.

Le jeune tieffelin se cache derrière Beralt, un membre de l'Enclave d'émeraude. Beralt porte le symbole du cerf de l'Enclave d'Émeraude sur son armure, symbole que les membres de la faction reconnaissent immédiatement. Il repousse les chiens sauvages avec sa faufile, tout en protégeant le jeune.

Quatre **chiens sauvages** tournent autour d'eux, cherchant une ouverture pour attaquer. Ils tentent également de piéger leurs proies jusqu'à ce que leur chef, un **chien sauvage alpha**, arrive.

Le chien sauvage alpha se cache parmi les branches basses d'un bosquet de saules pleureurs. Il attend que les personnages soient engagés en combat avec les plus petits chiens sauvages pour charger et attaquer. L'alpha attaque à la fin du premier round ou du round où les personnages attaquent pour la première fois les autres chiens. Le gros chien sauvage est caché jusqu'à ce qu'il attaque, à moins que les personnages ne réussissent un jet de Sagesse (Perception). En cas d'échec, la créature a l'avantage lors de sa première attaque.

Les chiens harcèlent le demi-elfe et le tieffelin jusqu'à ce que les personnages engagent le combat en les attaquant ou en se plaçant à côté d'un des chiens sauvages ou d'une de leurs proies. À ce moment, tous les chiens attaquent les personnages, laissant le demi-elfe et le tieffelin seuls.

Le demi-elfe n'attaque pas les chiens. Il focalise ses efforts sur la protection du garçon. Si un personnage tombe ou est en danger de mort, Beralt utilise une *potion de soins* pour le réanimer.

Si le gros chien sauvage et au moins la moitié des autres chiens sont vaincus, les derniers se désengagent et prennent la fuite.

Une fois que les chiens ont été vaincus, le demi-elfe se présente aux personnages en tant que Beralt, un initié de l'Enclave d'Émeraude. Il s'entraîne pour devenir druide et a été envoyé par son maître pour enquêter sur des rumeurs qui racontent que la vie sauvage locale se comporterait de façon étrange. Il pistait ce groupe de chiens sauvages lorsqu'il les a découverts en train d'attaquer le jeune garçon.

Si les personnages parlent des chèvres étranges (ou des enfants avec le doigt et l'orteil en plus) de la ferme, Beralt confirme avoir déjà rencontré des phénomènes similaires par ici : naissances

multiples, créatures grossissant jusqu'à des tailles énormes, créatures nées avec des doigts ou des membres supplémentaires, etc. Quelques-unes ont même montré des traces d'une sorte d'héritage infernal.

Pour les avoir sauvés, lui et le garçon, Beralt donne aux personnages une *potion de soins* (s'il ne l'a pas utilisée durant le combat) et une flasque de feu grégeois. Il offre également une faufile en argent d'une valeur de 50 po et présente rapidement l'Enclave d'Émeraude aux personnages, en leur proposant de la rejoindre. Après cela, il laisse Pynroth aux soins des personnages et continue son chemin.

LES CHÈVRES DÉMONIAQUES

Si les personnages ont essayé de tuer les chèvres juste après leur naissance, celles-ci ont semblé croître immédiatement, juste sous leurs yeux. Menez alors le combat normalement, en donnant toutefois aux personnages l'avantage lors de leur première attaque, pendant que les chèvres se mettent debout.

Si, par contre, les personnages ont accédé à la requête de Verner de les laisser tranquille, et reviennent à la ferme en compagnie de Pynroth, ils découvrent que la vie sauvage mutante de la région à une autre surprise pour eux :

La ferme ressemble à ce qu'elle était lorsque vous l'avez quittée, jusqu'à ce qu'un cri surgisse de la grange des chèvres.

Verner sort de la grange en boitant, une jambe visiblement blessée. Deux chèvres à la fourrure rouge le poursuivent en faisant des bruits rauques et torturés que vous pourriez vous attendre à entendre dans les Abysses. Quelques instants plus tard, le reste des chèvres à la fourrure rouge émergent. Et derrière le groupe arrive une chèvre à deux têtes qui, depuis que vous avez quitté la grange, a atteint la taille d'un cheval. Ses cornes nouvellement apparues ressemblent à des fourches courbées.

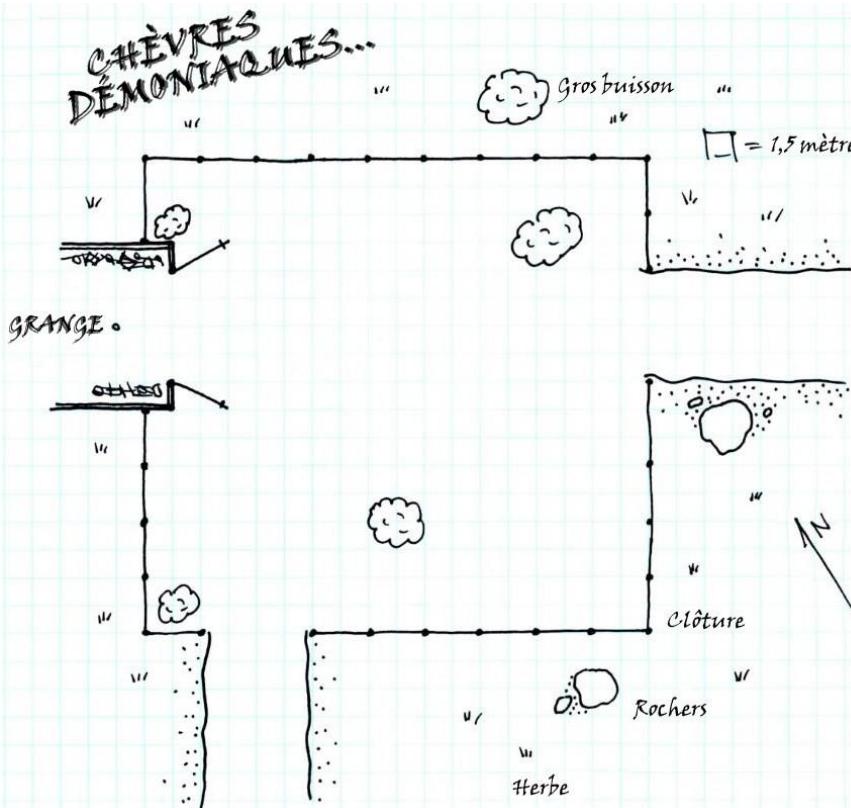
Si les personnages ont réussi à maintenir Jovee en vie, retirez trois chèvres à cette rencontre, lesquelles seraient plutôt restées avec leur mère que parties combattre.

Simon, les personnages dans la basse-cour vont devoir faire face à une **chèvre géante à deux têtes** et cinq **chèvres**. Les personnages se trouvent approximativement à 12 mètres des chèvres lorsque les bêtes sortent de la grange.

Les chèvres, incluant la chèvre géante à deux têtes, chargent autant qu'elles le peuvent pour avoir l'avantage de leur attaque de cornes. Durant le combat, la chèvre géante braie continuellement avec une voix ressemblant à un grognement démoniaque grave.

Entendant le bruit, les personnes à l'intérieur de la maison de la ferme courrent à l'extérieur pour assister au combat. Évidemment, ils ne blâment pas les personnages de s'opposer aux chèvres démoniaques qui, de toutes évidences, sont corrompus.

Bea offre aux personnages divers produits faits maison, comme de belles couvertures, une paire de fûts de cidre, un collier hérité, un panier plein de framboises fraîches et d'autres fruits et légumes. L'ensemble peut être vendu pour 150 po.



2. LA CROISSANCE

Le second indice des divagations de l'homme fou mène les personnages à la ferme Bonneracine, un endroit connu pour sa fabuleuse culture de betteraves. Actuellement, comme les propriétaires sont « absents », la ferme est dirigée par leur fille demi-elfe, Constance Bonneracine.

Les mots du dément mentionnaient les Bonneracine. Les champs entourant la ferme pullulent de laboureurs, principalement non-humains, ramassant les betteraves. Mais certaines des betteraves que vous apercevez sont deux fois plus grosses que la tête d'un halfelin. Et cela veut dire quelque chose !

Sous le perron de la maison de la ferme, quatre soldats humains portant des capes rouges, des chemises de maille et des casques décorés avec des plumes rouges entourent une jeune demi-elfe. Elle n'est assurément pas une adulte mais elle se tient avec un air de défiance, les mains sur les hanches, expliquant le fond de sa pensée aux quatre humains, en dépit de leurs lances et de leurs boucliers.

Les soldats humains, menés par une capitaine grande et musclée nommée Dessandra, sont des Plumes Rouges, les gardes et la force de police officielle de la ville de Montéloy. Ils sont craints et détestés par de nombreux citoyens de cette cité, en particulier par la population non-humaine.

Actuellement, les quatre **gardes** des Plumes Rouges sont ici pour récupérer huit fûts de colorant rouge produits à partir du jus des betteraves récoltées dans cette ferme.

Lorsque les personnages approchent, ils entendent la fin de la dispute :

La fille finit de parler alors que vous approchez, et la chef des gardes lui lance alors un avertissement. « Dites à vos parents qu'il leur a été légalement ordonné d'avoir huit barils de colorant prêts pour nous demain au lever du soleil. Si ce n'est pas prêt, le Premier Seigneur a demandé à ce que les Plumes Rouges prennent possession de la ferme pour violation de contrat ». Après cela, les quatre gardes se retournent et quittent le porche.

TRAITER AVEC LES PLUMES ROUGES

Les Plumes Rouges et leur meneuse Dessandra ignorent les personnages, à moins qu'ils ne s'immiscent dans le conflit. Dessandra ignore la plupart des commentaires et des questions des personnages. Si elle est obligée de parler avec eux, sa réponse tient en deux phrases :

« À moins que vous ne soyez le représentant légal de la ferme de betteraves des Bonneracine, je n'ai rien à vous dire. Circulez ou vous serez mis aux arrêts ».

Tant que les personnages ne font rien qui pourrait être interprété comme une attaque contre les Plumes Rouges, ceux-ci s'en vont sans incident.

Mais si l'un des aventuriers les agresse ou les menace, les soldats tentent d'arrêter le personnage, pacifiquement dans un premier temps. Tout autre personnage tentant d'aider le fautif sera également arrêté. Si les personnages réagissent par la force, les gardes se défendent de façon similaire.

LES PLUMES ROUGES

Armée de mercenaires du Premier Seigneur de Montéloy Maalthir, les Plumes Rouges ont été évincées de la ville après la fuite et la subséquente disparition de celui-ci.

Après la défaite des néthérisses aux portes de Montéloy, ses survivants et la Tour de Garde, l'ancienne force militaire de Montéloy, ont été renommés les nouvelles Plumes Rouges, puis ont été désignés par l'actuel Premier Seigneur Torin Nomerthal pour faire respecter la Grande Loi de l'Humanité à la fois dans la ville et dans la zone qui l'entoure.

Ils sont plutôt considérés comme des intimidateurs officiels par la populace. Cependant, comme Montéloy est une ville plutôt riche en raison de la grande quantité de commerce qui y est mené, ils sont nombreux et exceptionnellement bien équipés. La plupart des fauteurs de troubles savent qu'il vaut mieux se tenir à l'écart d'eux.

Assurez-vous de bien faire comprendre à tous que ces soldats sont la force de police de Montéloy et qu'ils ne tolèrent pas le moindre manque de respect ou comportement agressif envers eux. Si un personnage ne le comprend pas, il pourrait tâter du gourdin, ou pire, d'une épée longue. Les Plumes Rouges traitent ceux qui voudraient l'aider avec des mots brusques, mais avec justice cependant. Ils ne sanctionnent pas ceux qui ont tout simplement choisi une mauvaise compagnie.

S'il y a bataille et que les personnages tuent ou soumettent les soldats, Constance sera horrifiée. Elle sait que les dirigeants de Montéloy ne cherchent qu'une excuse pour saisir la ferme, et que cet acte conduira sans aucun doute à cela. Comme cette attaque a lieu à l'extérieur, plusieurs travailleurs agricoles y assistent. L'un d'entre eux va chercher une équipe de près de deux douzaines de Plumes Rouges (voir Le retour des Plumes, ci-dessous), qui apparaîtront à la fin de cette mission.

QUESTIONNER CONSTANCE

Se basant sur la prophétie, les personnages devraient avoir la certitude que quelque chose cloche à la ferme, et il est clair que Constance est dépassée par les événements.

Quand ils la questionnent, elle essaie de leur dire que ses parents sont tout simplement à Daggerdale pour rendre visite à de la famille, mais ses déclarations sont évidemment fausses. Si les personnages contestent son histoire, elle éclate alors en sanglots.

La fille sanglote un instant, semblant brisée et perdue. Ensuite, un regard d'espérance apparaît sur son visage.

« Peut-être êtes-vous la réponse à mes prières. Chauntéa n'agit-elle pas de telle manière ? » Elle regarde au loin, dans les champs où la récolte des betteraves se poursuit sans relâche. « Si vous me suivez, peut-être que nous pouvons nous aider mutuellement ».

Constance mène les personnages dans la ferme, puis au bas d'un raide escalier en bois dans une grande cave. Beaucoup de portes mènent à d'autres pièces de la cave principale. L'endroit est rempli de fûts, de barriques et de récipients remplis avec une

variété de substances utiles pour l'agriculture, la conservation des aliments ou pour faire de la teinture. Constance a quelque chose de terrible à montrer aux personnages.

Constance allume une lanterne et vous mène dans l'immense cave en dessous de la ferme, qui semble servir à stocker de la nourriture en conserve, des équipements pour l'agriculture et d'autres destinés à faire du colorant, ainsi que de nombreux fûts remplis de substances utilisées pour cela.

Elle se dirige vers un coin de la cave où se trouvent deux longues boîtes de bois. Elle hésite et lève un regard grave vers vous tous. « Je suis désolée », dit-elle en ouvrant la boîte. À l'intérieur se trouvent les corps de deux demi-elfes, enveloppés dans des bâches. Ils ont l'air paisibles, à l'exception de leurs visages qui arborent des excroissances disgracieuses, des renflements sous la peau, et à certains endroits des ulcères pourpres horribles.

« Je sais que cela a l'air terrible, mais ce n'est pas ce que vous croyez. Je les ai trouvés dans cet état. Je les ai cachés parce qu'ils m'ont dit de le faire. Voyez-vous, je ne suis actuellement pas assez vieille pour hériter de la ferme. Si les autorités apprennent qu'ils sont morts, Montéloy saisira la ferme et m'expulsera. Si je peux cacher leur mort pendant quelques mois, je serai en âge d'hériter de la ferme ». Elle se mord les lèvres. « Il y a quelque chose d'autre ».

Vous menant à une autre porte dans la cave, Constance retire un barreau de chêne robuste. Avant d'ouvrir la porte, elle ajoute « Quand j'ai trouvé mes parents ici, dans la cave, ils n'étaient pas seuls. Il était avec eux ». Elle ouvre la porte et éclaire de sa lanterne une pièce sombre. La salle contient des fûts et des barils vides poussés contre les murs. Dans le coin le plus éloigné, un elfe noir est affalé contre le mur du fond.

Des excroissances grotesques couvrent son visage et ses bras, tout comme les parents de Constance. Il est toujours vivant, mais sa respiration est faible.

LE DROW

Plafonds. Les plafonds sont hauts d'environ 3 mètres.

Lumière. Seule la lanterne de Constance éclaire la pièce. Il n'y a aucune autre lumière mises à part celles que les personnages ont avec eux.

Le drow est inconscient, et a très certainement connu des jours meilleurs. Il souffre de toute évidence de la même maladie que les Bonneracine.

Constance ne sait pas qui il est. Elle ne l'avait jamais vu avant de trouver son corps inconscient avec ses parents mourants, trois jours plus tôt. Ses parents ont des contrats avec de nombreuses personnes, mais elle n'est au courant d'aucune affaire avec un

drow. Elle lui a donné de l'eau et a essayé de lui parler, mais jusqu'à présent, il n'a pas repris conscience.



Un jet de Sagesse (Nature) DD 15 réussi révèle que la maladie est la *pourriture des ombres*, une infection fongique qui frappe rapidement ses victimes. Elle provient de l'Outreterre et il n'y a pas de remède naturel ; le sort de *restauration partielle* et les capacités similaires sont sans effet. Soit le corps de la victime combat l'infection, soit il ne le fait pas. Dans ce dernier cas, une *restauration suprême* ou une magie plus puissante est nécessaire. Heureusement, ni les personnages, ni Constance ne courrent de risque.

Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10 réussi permet de trouver un parchemin roulé dans la poche du manteau du drow. Écrit en commun, le parchemin est un contrat entre la ferme de betteraves et le drow, apparemment nommé Arrizz, qui réside dans la région et agit en tant qu'intermédiaire avec une ville de svirfnéblins sans nom située dans l'Outreterre. Le contrat parle d'un échange d'or contre les betteraves et leurs sous-produits. Il n'y a rien d'étrange ou d'illégal dans les termes du contrat.

Un jet de Sagesse (Médecine) DD 15 peut faire reprendre conscience au drow qui pourra alors répondre à des questions. Il fournit essentiellement la même information que ce que décrit le contrat. C'est un contrebandier qui conclut des accords entre des parties intéressées à la fois à la surface et dans l'Outreterre. Il rencontrait en secret les Bonneracines pour fournir des produits de betteraves à certains de ses clients. Durant les deux jours qu'il a passés là, dans le sous-sol à l'abri de la lumière du soleil, les Bonneracines et lui ont attrapé cette terrible maladie. Le drow reste éveillé cinq minutes, puis retombe inconscient.

Après que les personnages aient eu la possibilité d'inspecter le drow, et de le questionner s'ils ont été en mesure de le réveiller, ils sont interrompus.

CHASSEURS DE PRIMES

Autorisez à chaque personnage de tenter un jet de Sagesse (Perception) DD 15. Ceux qui le réussissent entendent un bruit de pas juste avant le début du combat ; ils ne sont pas surpris et peuvent agir dès le premier round après que les lumières s'éteignent.

Sans avertissement, la porte de cette cave se ferme en claquant et la lanterne s'échappe des mains de Constance, plongeant la salle dans l'obscurité. Constance hurle.

Deux chasseurs de primes **duergar** ont été envoyés par une maison noble d'une lointaine ville drow pour capturer (ou tuer) Arrizz, qui a trahi la maison pour voler de ses propres ailes.

Les duergars, une femme appelée Jeela et un homme nommé Gritt, utilisent l'*invisibilité* pour entrer dans la salle et se mettre en position sans être vu. L'un d'entre eux fait tomber la lanterne des mains de Constance pour l'éteindre pendant que l'autre ferme la porte. Avec leur Vision dans le noir ils ont l'avantage contre les personnages qui n'ont pas cette capacité.

Le couple est là pour capturer le drow, mais ils pensent qu'ils devraient tuer les personnages en premier. Ils utilisent leur capacité d'Agrandissement dès que possible. Notez que la capacité d'Agrandissement des duergars exige de la concentration, de sorte que tous dommages qu'ils subissent les obligent à faire un jet de sauvegarde de Constitution (DD 10 ou de la moitié des dégâts subis, selon le plus élevé).

L'extinction de la lanterne et la fermeture de la porte ne sont pas des attaques, de sorte que leur *invisibilité* reste active jusqu'à ce qu'ils attaquent et que les personnages qui peuvent agir lors du premier round peuvent avoir du mal à trouver une cible, même si quelqu'un crée de la lumière.

Ni le drow ni Constance n'effectue d'actions pendant le combat, sauf pour se recroqueviller (ou rester inconscient, dans le cas du pauvre Arrizz).

Lorsque les personnages quittent cette pièce et retournent dans la zone principale du sous-sol, ils voient un grand sac, qui n'y

était pas auparavant. Dans celui-ci trouve une gnome inconsciente portant l'uniforme du Zhentarim. Si elle se réveille, la gnome se présente comme étant Joyella. Elle s'est attiré des ennuis après que son groupe ait tenté de voler, sans succès, une caravane drow sous terre, et une prime a été mise sur elle. Elle a alors été suivie et capturée par les duergars.

Les duergars, en plus de leurs armes et armures, possèdent des menottes de qualité ainsi que des pièces et pierres précieuses d'une valeur totale de 200 po. Ils ont aussi un avis de recherche, écrit en commun des profondeurs, qui détaille les crimes et une description du drow Arrizz. En un mot, ses crimes sont d'avoir quitté sa maison drow sans autorisation.

LE RETOUR DES PLUMES

Le cas des duergars et du drow étant réglé, les personnages ont toujours le problème des Plumes Rouges et de Constance. En raison de la mort de ses parents, le processus de production de colorant a été considérablement ralenti. Constance a besoin de plus de temps pour que le colorant soit prêt, mais les Plumes Rouges attendent l'envoi pour le lendemain matin.

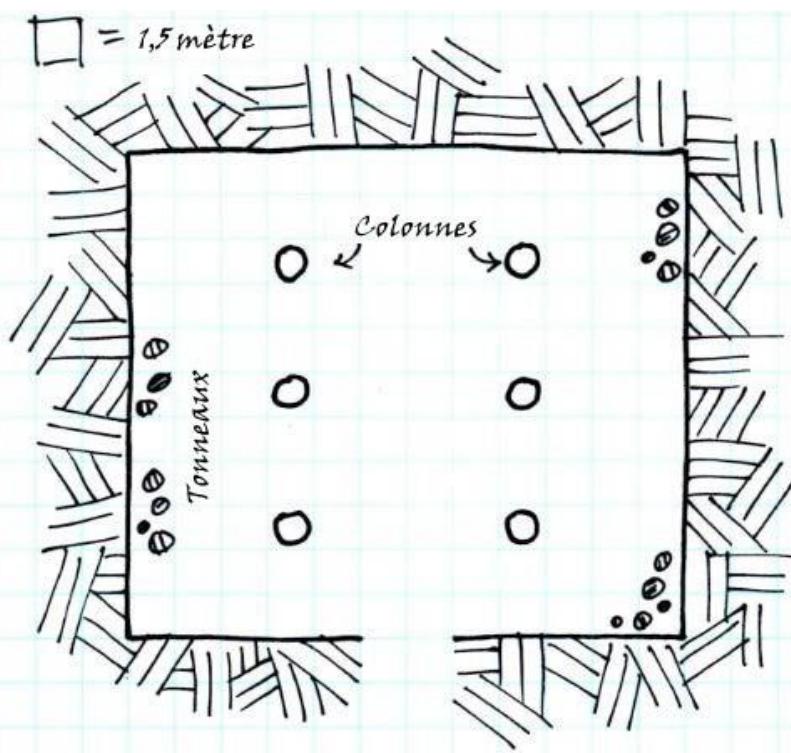
Si les personnages ont attaqué les Plumes Rouges plus tôt, ils sortent de la ferme pour trouver une escouade de 20 Plumes Rouges qui les attendent pour les arrêter. Il n'est pas nécessaire de jouer le combat. Seuls les personnages qui ont pris une part active à l'attaque ou tué une Plume Rouge subissent les conséquences suivantes :

- Si les personnages résistent à leur arrestation, ils sont tués.
- Si les personnages ont juste agressé ou menacé le groupe précédent de soldats sans tuer personne, et que les personnages se rendent sans combattre, ils sont reconnus coupables. Ils doivent purger une peine de 10 jours de prison, et la totalité de leur richesse (leur équipement leur est rendu lors de la libération) est confisquée.
- Si les personnages ont assassiné l'un des soldats et que les personnages se rendent, ils sont reconnus coupables et la totalité de leur richesse et de leur équipement leur est confisquée. Les non-humains seront exécutés sans procès dans les jours qui suivent, et les humains passeront devant un juge 20 jours plus tard, pour se voir infliger la même peine. Aux personnages de faire montre d'imagination pour s'en sortir !

En supposant que les personnages n'aient pas bêtement attaqué ou menacé le premier groupe des soldats des Plumes Rouges, Constance supplie les personnages de l'aider à cacher la disparition de ses parents et à garder la ferme.

Ils peuvent essayer de travailler toute la nuit pour que la cargaison soit prête, mais un pot de vin de 25 po ou plus au capitaine des Plumes Rouges fonctionnera aussi très bien.

Constance ne consent pas à des solutions qui impliquent d'épouser un personnage (elle n'a pas encore l'âge, sinon elle hériterait de la ferme), de vendre la ferme aux personnages, etc. Même si les personnages auraient ainsi pu l'aider, elle ne les connaît pas assez bien pour leur accorder ce niveau de confiance. Des actes falsifiés, par contre, sont dans le domaine du possible.



Si les personnages sont capables d'aider Constance à conserver sa ferme, ou s'ils n'y parviennent pas mais ont tout de même fait un sérieux effort pour y parvenir, elle les remercie abondamment et leur offre une *potion de souffle de feu* et 2 fioles d'acide pour leurs efforts. Sinon, elle prend la fuite à la première occasion.

LE DESTIN D'ARRIZZ

Arrizz n'est pas en état de prendre la fuite, mais avec le temps il reprend conscience et finira par récupérer.

Les personnages qui pensent livrer le drow pour recevoir la prime doivent être avertis que la récupération de la récompense signifierait un voyage vers un lointain empire drow maléfique où être capturé et réduit en esclavage serait probablement la meilleure fin possible.

3. LA VIE

Le troisième indice des délires du fou conduit les personnages aux abords de la forêt de Cormanthor. Des rumeurs, qui la disent hantée ou qui relataient des lumières et des bruits étranges, en plus de quelques disparitions, ont gardé la plupart des gens à l'écart de celle-ci.

Là se trouve une source sacrée pour les elfes et les humains de la région. La source est à l'intérieur de la forêt, mais assez proche de la lisière pour que la possession de ce territoire soit souvent contestée entre les elfes de Cormanthor et les humains de Montéloy. Pour cette raison, un traité non écrit stipule que les pèlerins se rendant à la source doivent être laissés tranquilles aussi bien par les elfes que par les humains.

Les paroles du dément parlaient de la source de la Vie Bénie. Les légendes locales affirment que ceux qui boivent à la source avant des événements importants (accouchement, mariage ou passage à l'âge adulte, par exemple) seront alors en bonne santé et chanceux pendant des années.

De récentes rumeurs, cependant, disent que les alentours de la source sont soudainement devenus hantés et inhospitaliers. Des phénomènes surnaturels rendent les gens fous lorsqu'ils approchent de la source, les pèlerins deviennent temporairement aveugles quand ils la cherchent, et plusieurs personnes ne sont pas revenus de leur pèlerinage.

Vous vous trouvez à la lisière de la Forêt de Cormanthor, au début de la piste qui mène dans la forêt jusqu'à la source de la Vie Bénie. Le sentier est bien marqué et clair, car il est souvent emprunté.

Une famille de chacalidés a élu domicile dans la région, tuant et dévorant ceux qui cherchent la source et volant les offrandes que les pèlerins voulaient y laisser. Leurs capacités de métamorphose trompent les gens et leur immunité aux dégâts des armes normales les rendent plus ou moins impossible à tuer par le commun des mortels.

Un dragon féerique jaune appelé Zook, chargé par la déesse Mielikki (déesse NB des forêts) de protéger la zone, n'a pas le pouvoir de vaincre les chacalidés, et s'est donc résignée à effrayer les pèlerins avec sa magie, pour les éloigner. Elle espère

qu'en éloignant les visiteurs les plus faibles, des aventuriers plus puissants viendront enquêter et s'occuper des chacalidés.

INTERPRÉTER ZOOK, LE DRAGON FÉERIQUE

Pour un dragon féerique, Zook a une vision assez sombre de la vie. Avoir de la compagnie la fait se sentir un peu mieux, mais effrayer les gens la fait se sentir bien pire.

LA PREMIÈRE VICTIME

Les personnages se déplacent le long du chemin vers la source et trouvent la promenade agréable et la piste facile à suivre. Cependant, cela change rapidement.

Alors que la canopée se densifie et que la lumière du soleil ne parvient plus à filtrer à travers, un sentiment d'obscurité ou de mauvais pressentiment remplit la zone. Les gazouillis des petits oiseaux disparaissent et une brume humide recouvre le sol.

Devant vous, un humain est étendu sur le sol juste à côté de la piste. Il gémit et essaie de se remettre sur ses pieds avant de s'effondrer de nouveau.

Il s'agit de Wittel, un charretier qui transporte des produits des fermes autour de Montéloy jusqu'à la ville. Lui et son épouse, Dotee, viennent d'apprendre qu'elle est enceinte de leur premier enfant, alors ils sont venus dans la forêt pour boire à la source.

Wittel est conscient, mais en mauvais état. Il se souvient d'avoir voyagé jusqu'à la piste puis plusieurs silhouettes ont surgi hors de la forêt et les ont attaqués. Ils ressemblaient à des chiens sauvages mais l'un des assaillants était bien plus grand qu'un chien. Quand il a repris conscience, sa femme avait disparu.

L'homme possède un vieux cimenterre en argent qui appartenait à son père. Il l'a apporté pour se protéger, mais il ne sait pas comment le manier correctement. Si les personnages inspectent la lame, ils peuvent y voir un peu de sang.

Wittel insiste pour accompagner les personnages à la recherche de sa femme et laisse volontiers le cimenterre à un aventurier sachant le manier. Il refuse des soins, disant que ça va aller et que Dotee pourrait en avoir plus besoin que lui.



LE TERRIBLE INCONNU

Alors que les personnages s'enfoncent plus profondément dans la forêt, Zook tente de les chasser avec sa magie. En plus de ses sorts et capacités normalement disponibles, Mielikki lui a accordé un peu de puissance supplémentaire. Elle utilise ce pouvoir uniquement pour effrayer et semer la confusion chez les innocents, sans jamais leur nuire directement.

En vous enfonçant plus profondément dans la forêt, vous commencez à réaliser que quelque chose n'est pas tout à fait normal ici.

Le soleil apparaît brièvement pour guider vos pas vers la source puis apparaît plus tard au mauvais endroit, laissant penser que vous avez en quelque sorte tourné en rond malgré tous vos efforts et votre sens de l'orientation aiguisé. De la magie est sans aucun doute à l'œuvre ici.

Des cris surnaturels résonnent soudain derrière les arbres mais vos recherches ne donnent rien. Des lumières étranges éclairent un chemin alternatif et disparaissent juste avant que vous ne soyiez assez proche pour en trouver la source.

Les lumières, sons et effets artificiels étranges augmentent au fur et à mesure que vous voyagez dans la forêt de Cormanthor. Des formes spectrales flottent occasionnellement au bord du chemin brumeux, seulement pour disparaître lorsque vous regardez de plus près. Il est difficile de dire dans quelle direction vous voyagez maintenant.

Puis, d'une façon inattendue, le sentier débouche dans une petite clairière. Le centre de l'espace dégagé contient une scène effroyable de morts et de corps mutilés, tous humains.

Leurs blessures ressemblent à une multitude de marques de morsures faites par de petites créatures canines. Lorsque vous commencez à enquêter, un bruit vous interrompt. Deux humains, un homme et une femme, entrent dans la clairière. Ils sont en sueur, respirent comme s'ils venaient de courir et ont un regard paniqué.

Les deux humains sont des chacalidés. Ils se font appeler Francesca et Voltz, et espèrent gagner la confiance des personnages tout en les amenant dans un piège où se trouve tout le clan des chacalidés, à quelques lieues de là.

Il y a quelques heures, ils ont tué ces pèlerins, traîné deux des corps à l'écart pour se régaler, enfilé leurs vêtements, puis sont revenus pour chercher le reste des corps. Avec les personnages désormais présents, les chacalidés prétendent être des survivants de l'attaque.

Si les personnages enquêtent sur les corps au sol, ils constatent que ces gens portent tous des symboles de Mielikki mais ne portent aucun équipement typique d'aventuriers. Ils n'ont aucun objet de valeur, mais portent des objets de beauté naturelle ou d'importance pour être offerts en sacrifice au dieu de la nature : fleurs et plantes exotiques, os d'animaux, etc. Cependant, l'un des cadavres tient encore une lanterne et 10 flasques d'huile se trouvent dans un sac près du corps. Cette huile pourrait être utile pour lutter contre les chacalidés un peu plus tard.

Si les personnages interrogent le couple, ils racontent une histoire convaincante : six d'entre eux sont des adeptes de Mielikki et ils sont venus pour laisser des offrandes à la Source de la Vie Bénie. Des créatures ressemblant à des chiens les ont attaqués, mais ils sont parvenus à s'échapper dans le brouillard. Les personnages doivent réussir un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 15 pour avoir un soupçon que quelque chose ne va pas ; les pèlerins semblent nerveux, mais c'est naturel vu la situation. Une réussite de 5 ou plus permet aux personnages de sentir que le couple est excessivement réticent.

Si les personnages ne perçoivent pas la tromperie, les deux pèlerins affirment connaître le chemin vers la source et demandent aux personnages de les y accompagner. Ils disent également qu'ils ont entendu une femme crier au secours dans cette direction, ce qui rend Wittel encore plus désespéré d'y arriver rapidement.

Les chacalidés dirigent alors le groupe plus profondément dans les bois vers la source, mais aussi vers le piège tendu par le clan des chacalidés au complet. Sentant ce qui va se passer, Zook intervient. Elle commence à harceler invisiblement les chacalidés, les obligeant à commencer à agiter leur main et à

PIÈGES À FOSSE

Autoriser tous les personnages de tête à faire un jet de Sagesse (Perception) DD 15 lorsque le groupe se déplace dans la forêt. Un succès révèle un **piège à fosse** de 7,50 mètres de profondeur au milieu du sentier, habilement recouvert de brindilles, de feuilles et d'herbe. S'ils ne le trouvent pas, les personnages de tête doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou tomber dans la fosse et subir 2d6 dégâts contondants.

Au fond de la fosse se trouve un squelette d'elfe sans aucun trésor. Il est vieux de plusieurs siècles et a été placé dans la fosse par Zook pour la faire paraître plus effrayante. Les chacalidés ont creusé cette fosse (et d'autres) pour capturer leurs proies.

Pendant que les personnages s'occupent de la fosse, l'escalade ou enquête sur elle, Zook vole invisible jusqu'au personnage qui semble être le plus sensible à son *gaz euphorique* (ciblant, par exemple, un grand combattant stupide) et souffle. Si l'aventurier rate son jet de sauvegarde, il est sujet à des visions d'une vague de mort atroce poursuivant le groupe. L'aventurier fuit ensuite dans une direction aléatoire à travers la forêt pour échapper à la mort.

L'aventurier affecté va directement vers un autre piège à fosse de 7,50 mètres de profondeur, et doit tenter un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sans aucune chance de voir la fosse à l'avance. Tous les personnages poursuivant l'aventurier affecté doivent également faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le piège à fosse, mais eux bénéficient de l'avantage.

LES PROCHAINES VICTIMES

Alors que les personnages s'enfoncent encore plus profondément dans la forêt, s'approchant plus encore de la source de la Vie Bénie, les phénomènes étranges augmentent en intensité et en fréquence.

jurer, avant de s'énerver et de prendre immédiatement leur forme hybride, de rage et de frustration. Dans ce cas, le combat commence avec les chacalidés déjà sous forme hybride et les personnages surpris.

CONTRE LES CHACALIDÉS

Si leur ruse est détectée par les personnages avant que Zook n'intervienne, les deux **chacalidés** utilisent le premier round de combat pour changer de forme. Cela leur prend une action, de sorte qu'ils ne peuvent pas attaquer ce tour.

Au cours du deuxième round, les chacalidés grognent et sifflent bruyamment, appelant deux **chacals** à se joindre au combat. À la fin du deuxième tour, ces chacals arrivent et attaquent. À la fin du troisième round, deux autres **chacals** arrivent et se joignent aussi à la bataille.

REGARD SOPORIFIQUE ET ASCENDANCE FÉERIQUE

Le regard soporifique des chacalidés est un effet de sommeil magique. En tant que tel, les personnages ayant la capacité Ascendance féérique sont immunisés contre cet effet.

Les chacalidés ne peuvent pas être blessés par des armes normales. Cela va donc être difficile pour les personnages qui n'ont pas d'armes en argent ou accès à la magie.

À ce stade ils devraient avoir une flasque de feu grégeois et une faucille en argent de la mission 1 et une potion de *souffle de feu* et 2 fioles d'acide de la mission 2. Avec le cimeterre en argent de Wittel et les flasques d'huile trouvées précédemment dans cette mission, sans oublier leurs éventuelles attaques magiques, les personnages devraient toutefois être en mesure d'achever ce combat sur une victoire.

Les chacalidés ont 4 anneaux d'or d'une valeur de 25 po chacun, mais aucun autre équipement ou trésor.

Quand le combat s'achève, Zook se montre et papillonne autour des personnages, en essayant de les amener à le suivre jusqu'à la source où la femme de Wittel peut être trouvée, inconsciente. Si l'un des personnages parle le draconien ou le sylvestre, Zook explique la situation. Il déconseille aux personnages d'essayer de combattre l'ensemble du clan des chacalidés, car ils sont nombreux, répartis dans les bois. Il faudrait des forces plus importantes pour en venir à bout.

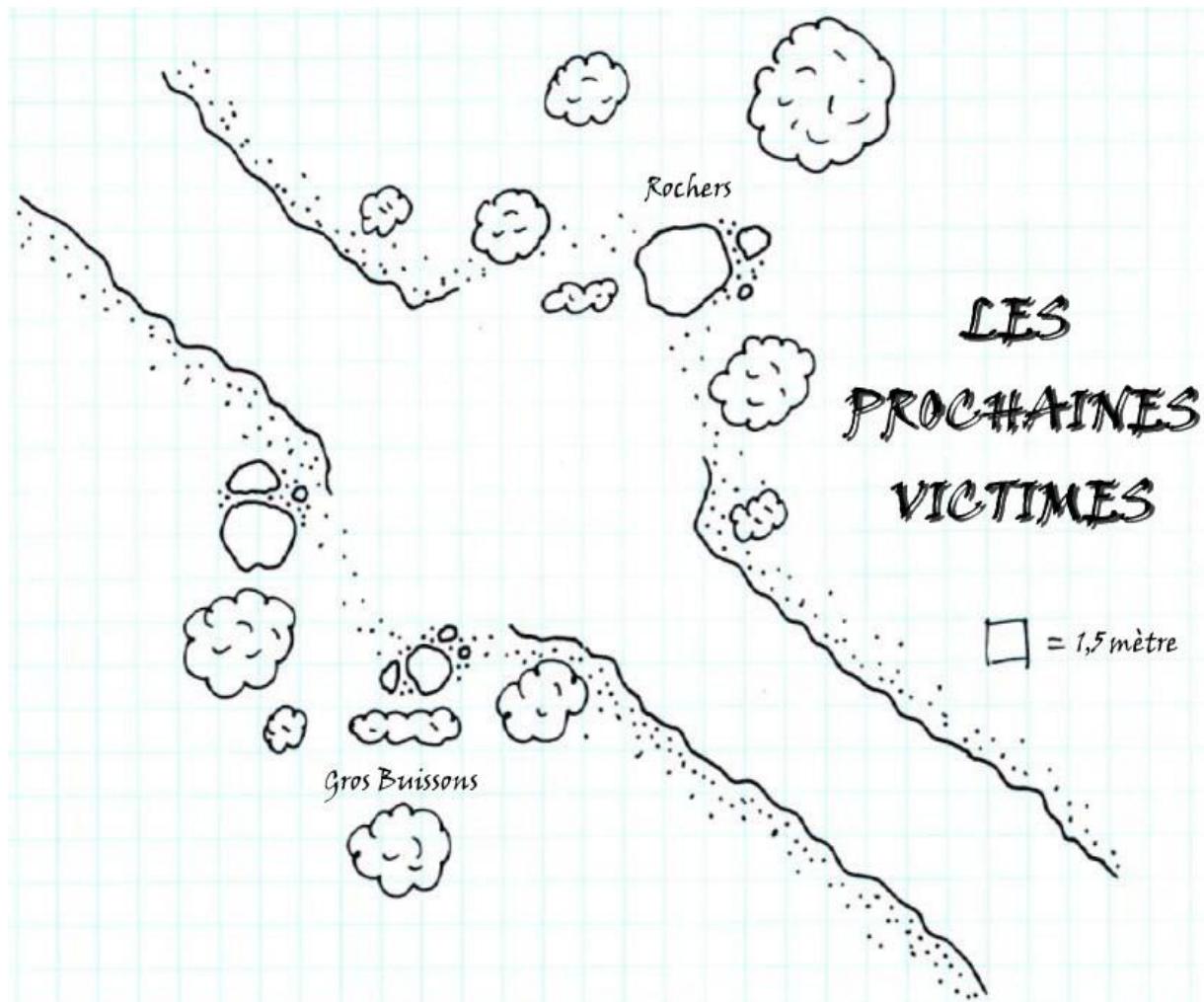
LA SOURCE

Lorsque les personnages arrivent à la source de la Vie Bénie, ils trouvent la femme de Wittel, Dottee, inconsciente sur une parcelle de mousse. Elle peut être ranimée avec des soins magiques ou sur un jet de Sagesse (Médecine) DD 5 réussi.

Zook garde ici une petite cachette de trésors collectés au fil des ans. La cachette contient 100 po en bibelots, babioles et de pièces de monnaie. Il y a aussi un *parchemin de compréhension des langues* dans un coffre que Zook permet aux personnages de prendre.

En disant une prière à Mielikki et en buvant l'eau de la source, tout aventurier d'alignement non mauvais gagne une inspiration. Les personnages mauvais ne reçoivent cette récompense que s'ils n'ont rien fait ou dit qui pourrait être interprété comme mauvais dans la forêt (à la discréction du MD).

Zook est aussi une alliée des Ménestrels et elle fera un rapport élogieux à ses contacts sur les personnages qui en sont membres ou qui veulent le devenir.



UTILISER WITTEL ET ZOOK

En tant que MD, vous avez deux jokers à votre disposition si le combat tourne mal pour les personnages : Zook et Wittel.

Le dragon féerique ne doit pas devenir le héros de l'histoire, mais il peut aider les personnages en aveuglant les chacalidés avec son sort de *couleurs dansantes*, les distraire avec de la magie ou tout autre type d'aide que vous jugerez utile. Par exemple, en utilisant le pouvoir que lui confère Mielikki, il pourrait faire briller l'épée non magique d'un guerrier pendant un round, si celui-ci sacrifice 1d4 points de vie. Cela permettra au guerrier de faire des dégâts radiants pendant un round.

Wittel est une menace moins efficace que Zook, mais il est désespéré pour sauver sa femme et serait prêt à se sacrifier pour cela. Dans le cas où un aventurier succombe au regard soporifique d'un chacalidé, Wittel peut le réveiller en utilisant son action. Dans des situations plus graves, il peut stabiliser un aventurier mourant ou même se mettre sur la trajectoire d'une attaque, risquant dans ce dernier cas d'être tué.

4. LA MORT

Le quatrième indice des délires du fou conduit les personnages à la ferme de rothés des Allano. Un rothé est un gros animal populaire dans la région comme bêtes de somme, source de viande et parfois comme montures. Cette ferme particulière est l'un des plus grands établissements d'élevage de rothés dans la région de Montéloy. Malheureusement, la ferme a été construite au-dessus du site d'un mal ancien.

Un des ouvriers de la ferme, un haut-elfe nommé Seppremis, a appris qu'il était autrefois établi ici un avant-poste utilisé par les fey'ri, ces créatures de lignée elfique qui se sont liés à des créatures infernales pour renforcer leur lignée. Après de nombreuses recherches, il a trouvé l'entrée secrète du complexe souterrain utilisé par les fey'ri pour exécuter des rituels.

Il a exploré l'endroit et a appris une partie de son secret. Fort de cette connaissance, il a décidé de tenter les rituels, pensant qu'ils lui apporteraient puissance et richesse. Et pour ce faire, il a dû tuer tout le monde et abattre les rothés. Les personnages sont sur le point de voir ces rituels en cours d'exécution.



Les paroles du fou mentionnaient des rothés et de possibles morts-vivants. Une indubitable puanteur de mort agresse vos sens alors que vous vous approchez de la ferme de rothés des Allano, où les mots prophétiques du fou vous ont conduit. Dans les pâturages au-delà des granges et de la ferme, de gros morceaux de fourrure pourrissent. Des dizaines de rothés, jeunes et vieux, sont étendus dans les champs. Certains n'ont plus de têtes ou de pattes.

Une inspection approfondie de la ferme et de ses environs ne montre aucun signe de résidents, vivants ou morts. Environ 20 personnes doivent pourtant vivre et travailler à la ferme et il y a des signes de lutte, mais pas de sang dans les espaces de vie ou dans les granges.

Lorsque vous êtes sur le point de renoncer à votre enquête sur ce qui est arrivé ici, par manque de preuves, vous remarquez quelques traces et éraflures fraîches sur le sol, en plein milieu d'une des plus grandes granges.

Aucune vérification n'est nécessaire pour trouver et ouvrir la trappe dans le plancher de la grange. L'ouvrir révèle un puits vertical et des barreaux en bois dans les murs qui forment une échelle. Le bois est frais et pas vieilli du tout.

Le puits descend sur des dizaines de mètres et donne sur un passage obscur. Le sol au fond du puits est collant car recouvert de sang. Comme il n'est pas encore complètement séché, il doit être relativement frais. Le passage continue sur plusieurs centaines de mètres avant de déboucher dans une grande salle.

DAME INEDDRA

Alors que les personnages s'apprêtent à entrer, ils entendent un cri. Une elfe habillée en costume d'érudit les aborde. Elle se présente comme Dame Ineddra et leur dit qu'elle vient de la forêt de Cormanthor.

Elle a récemment appris par une rumeur qu'un elfe, qui aurait travaillé dans cette ferme, aurait enquêté sur l'histoire des fey'ri, des elfes fous qui se sont liés à des démons et à des diables il y a bien longtemps afin de gagner en force et en puissance. Elle craint qu'enquêter sur ces créatures et leur histoire ne mène à rien, sinon à la souffrance. Elle pense également que cet endroit a autrefois été un avant-poste fey'ri. Elle est donc venue pour enquêter.

N'étant pas une aventurière, elle propose 100 pièces d'or aux personnages s'ils acceptent d'enquêter et de lui faire un rapport, car pour sa part elle préfère ne pas aller plus loin et donc ne pas accompagner les personnages. Dame Ineddra porte également une broche prouvant son appartenance à l'Alliance des Seigneurs.

LES STATUES GARDIENNES

Lumière. Cette salle est plongée dans l'obscurité.

La salle devant vous est décorée d'un très étrange motif. Les bas-reliefs et autres pierres sont délicats et finement ciselés, semblant de nature elfique. Cependant, les scènes représentées sont assez terribles et choquantes : « démoniaque » est le meilleur mot pour les décrire.

Six statues massives dominent le centre de la pièce. Les trois statues au nord représentent des elfes, tandis que les trois du sud sont sculptées pour représenter des démons. Les deux ensembles de statues se font face et chaque paire partage certaines caractéristiques. La première paire manie des épées redoutables, la deuxième paire met en évidence des araignées et des serpents, et la dernière paire manie des fléaux et des baguettes magiques.

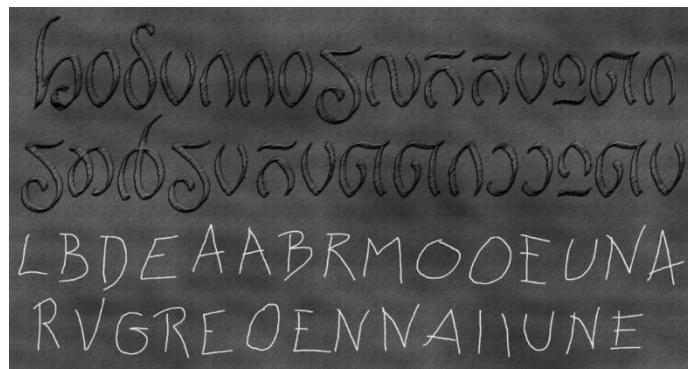
Au sol, une phrase est gravée en langue elfique, et a apparemment été également traduite récemment en langue commune à la craie : « Pour passer, vous devez énoncer les titres de chacun des trois, divisés par trois ». Puis une longue suite de lettres suit :

LBDEAABRMOOEUNA RVGREOENNAAIUNE

Les côtés les plus à l'est et à l'ouest de la salle sont sans danger pour les personnages. S'ils marchent ailleurs, par contre, ils déclenchent le piège.

LE PIÈGE DES STATUES

Si un personnage passe entre une paire de statues sans avoir d'abord énoncer le titre de celle-ci, la statue démonique s'anime et le frappe. Chaque attaque demande un jet de sauvegarde différent, suivant la statue. En cas de réussite, le personnage ne prend que la moitié des dégâts. Et dans tous les cas il passe de l'autre côté.



Les titres de chacun des démons, avec en vis-à-vis le protecteur elfe correspondant, sont mélangés dans la chaîne de caractères. Lisez une lettre sur trois jusqu'à ce que vous obteniez trois noms : LE BOURREAU, BARON VENIN et DAME AGONIE.

Le Bourreau : jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ; 3 (1d6) dégâts contondants

Baron Venin : jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ; 3 (1d6) dégâts de poison

Dame Agonie : jet de sauvegarde de Charisme DD 10 ; 2 (1d4) dégâts psychiques

Si les personnages énoncent les titres correctement, les statues s'animent et s'inclinent légèrement à leur passage.

LES GUEULES ABYSSALES

Les personnages entrent alors dans pièce suivante.

Dans cette salle, se poursuit le motif elfique et démoniaque. Neuf gueules démoniaques béantes ornent les murs de la salle, chacune avec un numéro au-dessus : de 1 à 9. Les gueules dans les murs sont des trous suffisamment grands pour qu'on puisse y grimper à l'intérieur, mais des ténèbres magiques obscurcissent ce qui est de l'autre côté.

Le sol et le reste des murs forment une mosaïque qui représente de toute évidence les Abysses, le plan d'origine des démons. Les couches infinies de cet endroit horrible sont représentées avec une beauté à couper le souffle, mais sont également terrifiantes.

Aucune compétence ni aucun sort ne permet de discerner des différences entre les gueules, et rien ne se passe si les personnages y passent un membre ou y lancent un objet. Il ne se passe quelque chose que lorsqu'un aventurier pénètre complètement dans une gueule.

Les personnages qui entrent dans la gueule avec le numéro 8 (le symbole de l'infini représentant le gouffre sans fin) sur la carte, trouvent le couloir de la pièce finale.

Les personnages qui pénètrent dans une autre gueule sont aussitôt recrachés et subissent 3 points de dégâts nécrotiques. Puis, la gueule se ferme comme par magie, retirant définitivement une des options.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 réussi montre que la poussière sur le sol en face du portail 8 a été déplacée, probablement par le passage d'une ou de plusieurs créatures inconnues. Construire un démon

Plafonds. 3 mètres de haut.

Lumière. La lumière est vive grâce à des lanternes et des torches.

Bruits. Des chants.

Après avoir pénétré dans la bonne gueule, les personnages arrivent à la dernière salle du complexe, là où Seppremis tente d'animer un démon goristro.

Cette grande salle est soutenue par quatre gros piliers de pierre pourpre. Un cadavre humain est attaché à chacun d'entre eux. Des chaudrons bouillonnants de matière visqueuse et maléfique chauffent sur des feux aux quatre coins de la pièce, un bras ou une jambe émergeant des chaudrons.

Au centre de la pièce, reposant sur une dalle de pierre pourpre, est étendue une forme grotesque. Il semblerait que la tête d'un rothé ait été fixée sur le corps d'un être humain. Derrière la table, un elfe visiblement fou, les bras et le visage couverts de sang, glousse à votre arrivée. « Parfait. Lorsque ma création se lèvera, vous serez son premier repas ! »

Des tas de chair vaguement humanoïdes apparaissent alors de derrière chacune des quatre colonnes. De même, des démons ressemblant à des singes sautent des chaudrons et se déplacent vers vous d'un air menaçant.

Les créatures de chair émergeant des colonnes sont 4 **mânes** et les créatures simiesques sont 5 **dretchs**. Les caractéristiques de Seppremis ne sont pas utiles car il n'est qu'un homme du peuple et il a déjà terminé sa part du rituel. Si un personnage l'attaque et le touche (CA 10), il meurt. Mais le rituel continue quoi qu'il arrive.

Les mânes n'attaquent pas les personnages. Au lieu de cela, ils se déplacent simplement vers la dalle de pierre et utilisent leur action pour devenir le carburant du rituel, c'est-à-dire qu'ils disparaissent dans un éclair de lumière et de fumée nocive, et sont assimilés à la carcasse morte posée sur la dalle.

Les dretchs pour leur part attaquent les personnages normalement, en essayant de les tenir à l'écart du centre de la pièce.

Lorsqu'un mâne disparaît, un autre réapparaît au début du prochain round. Agissant en dernier dans le round, les mânes se déplacent vers le cadavre au centre de la pièce, dans la mesure du possible.

Si un total de 12 mânes alimentent le cadavre avant que les personnages ne parviennent à tuer tous les dretchs et au moins 4 mânes, le goristro est convoqué depuis les Abysses. Si non, le rituel échoue.

Les chaudrons. Les chaudrons ne font plus partie du rituel. Les détruire ou les déplacer ne sert à rien.

Le corps du goristro. La chose morte sur la dalle ne s'anime que si un total de 12 mânes l'alimente. Avant cela, il est juste étendu au sol, attaché à la dalle avec 4 chaînes et de bons cadenas. Le rituel est également interrompu si le cadavre peut être retiré de la dalle grâce à quatre jets de Dextérité (Outils de voleur) DD 15 réussis suivi d'un jet de Force (Athlétisme) DD 15 réussi. Les chaînes ont une CA de 18, 10 pv et sont immunisées au poison et aux dégâts psychiques.

Si le rituel réussit :

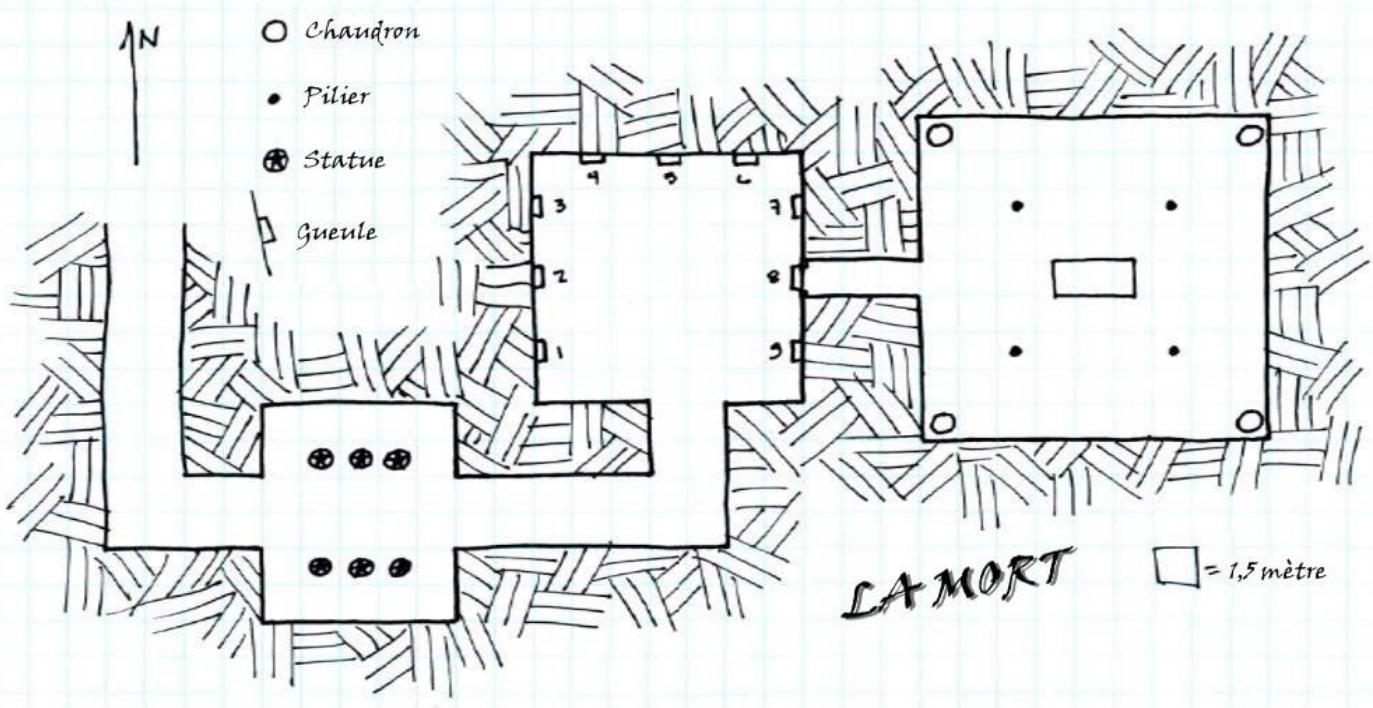
Lorsque la douzième créature de chair est absorbée par le corps, une forte explosion secoue la salle, vous faisant voler dans les airs. À l'endroit où reposait le terrible cadavre se tient maintenant une créature plus terrifiante que tout ce que vous n'avez jamais vu. Grand comme un géant mais avec une tête de taureau, il émane de lui une puissance maléfique qui vous brûle les yeux, vous aveuglant temporairement. Il vous observe de ses yeux rouges, pousse un rugissement, puis disparaît tout simplement. Quelque chose d'horrible vient d'être relâchée dans un monde qui n'en a pas conscience.

De retour à la surface, les personnages peuvent partager ce qu'ils ont trouvé avec Dame Inedra. S'ils le font, elle paie les 100 pièces d'or promises et propose également un *parchemin de simulacre de vie* comme récompense supplémentaire.

5. LA VIE APRÈS LA MORT

Le cinquième indice des délires du dément conduit les personnages à un cimetière déserté et une église de Waukyne (divinité neutre du commerce) laissée à l'abandon. L'église a été créée par quelques-uns des premiers humains à s'être installés dans cette région, et un prêtre de Kelemvor (divinité neutre de la mort) nommé Erve est récemment arrivé pour faire l'inventaire des morts enterrés dans le cimetière et dans la crypte de l'église.

Malheureusement, la vieille église garde un terrible secret. Certains des fondateurs de l'église d'origine vénéraient secrètement le seigneur démon Graz'zt, le Prince des Ténèbres, et l'âme de leur chef est restée piégée dans les cryptes sous l'église. Mais des événements récents ont libéré cette âme, qui a possédé le prêtre de Kelemvor, lequel, avec l'aide d'autres adeptes de Graz'zt attirés dans la région, se prépare à relever les habitants des cryptes et du cimetière pour marcher à la recherche de Graz'zt.



L'église abandonnée et son cimetière démesuré sont exactement là où on vous l'a dit. Les paroles prophétiques finales du fou vous ont amené ici. Étonnamment, l'endroit n'est pas déserté. Quatre humains dans des tenues amples de paysans se déplacent parmi les pierres tombales en marbre noir. Ils mènent deux rothés massifs, qui sont harnachés. Il est difficile de dire si ces gardiens essaient de réparer les pierres tombales, de les redresser, ou tout autre chose.

PARMI LES PIERRES TOMBALES

Les « gardiens » sont quatre **cultistes** qui exhument des corps. Les rothés qu'ils mènent sont deux **zombis rothés** créés par Erve, le prêtre possédé. Lorsque les personnages approchent, permettez aux aventuriers de tenter un jet de Sagesse (Perception) DD 10. Ceux qui réussissent remarquent que les rothés ont le corps recouvert et des yeux d'un blanc pur. En outre, les gardiens cachent des cimenterres sous leurs vêtements. Ceux qui échouent sont surpris et ne peuvent agir lors du premier round, lorsque les cultistes et les zombies rothés se retournent et attaquent.

Le combat devrait commencer lorsqu'un premier aventurier s'approche à moins de 12 mètres des monstres. Cela permet aux zombies rothés de charger. Les cultistes n'attendent pas de visiteurs et craignent que leurs activités soient signalées si les personnages ne sont pas réduits au silence définitivement.

Bien que les cultistes n'aient pas de trésor, l'un d'eux détient un jeu de clés. Le seul bâtiment à proximité est l'église abandonnée, aussi les personnages peuvent établir un lien logique entre les clés et l'église.

Si les personnages capturent et interrogent les cultistes, ils révèlent tout heureux qu'ils ont été envoyés ici par leur « Prince des Ténèbres » et que, bientôt, la terre de lumière se pliera à la puissance de leur maître. Ils ne donnent pas plus d'informations, cependant, étant des cultistes respectables et plus que légèrement fous.

LES CRYPTES DE WAUKYNE

Plafonds. Tous les plafonds de la crypte sont à 3 mètres.

Lumière. Les salles de la crypte sont éclairées par des torches, des lanternes et des braseros.

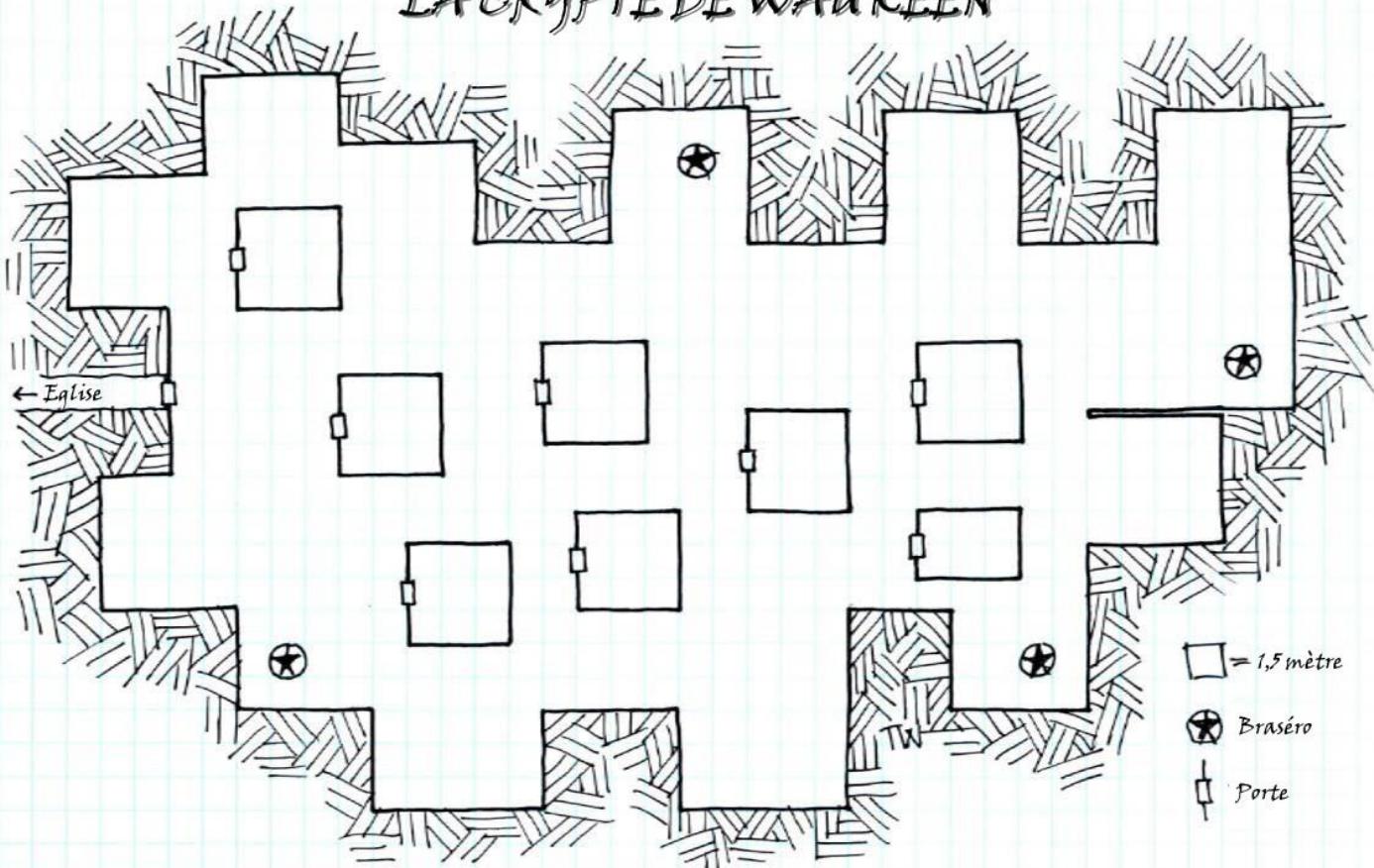
Bruit. Mis à part l'écho occasionnel d'un son de pierre contre pierre, car les cultistes et Erve travaillent, les cryptes sont silencieuses.

L'église est en très mauvais état. Une grande partie de la maçonnerie s'écroule et les beaux objets qui décorent habituellement un temple de Waukyne ont depuis longtemps été pillés. Cependant, à l'arrière de l'église abandonnée, une série d'escaliers de marbre descend jusqu'à une grande porte de fer qui possède une serrure récemment huilée. Les clés que les personnages ont trouvées sur les cultistes à l'extérieur correspondent à la serrure.

En ouvrant la porte, les personnages découvrent les cryptes.

La grande porte de fer s'ouvre sur une grande crypte. Chaque mur contient plusieurs niches dans lesquelles reposent des squelettes morts depuis longtemps. De petites chambres en pierre avec des portes de pierre remplissent la crypte également. Il s'agit de toute évidence du dernier lieu de repos des membres les plus riches et les plus influents de l'église.

LA CRYPTE DE WAUKEEN



En face de vous se trouve un homme portant des habits de prêtre de Kelemvor, le dieu des Morts. Ses lunettes sont de travers, et une lueur étrange et sombre autour de lui le fait paraître flou à vos yeux.

« De nouveaux corps charnus pour l'armée de mon maître » dit une voix qui vient du prêtre, mais qui n'est certainement pas la sienne. « Protégez les braseros ! » crie-t-il à quelqu'un ou quelque chose que vous ne pouvez pas encore apercevoir, plus loin dans la pièce.

Le prêtre est possédé par une **ombre**. Huit **cultistes** se cachent derrière les plus petites chambres en pierre.

L'ombre ne peut pas être blessée tant que l'un des braseros fonctionne encore, mais elle peut toujours attaquer. Si les personnages blessent le corps d'Erve, ils se rendent vite compte que tout ce qu'ils font est de tuer un homme innocent, possédé par une force extérieure. S'ils blessent Erve encore deux fois de plus, Erve ne pourra pas être sauvé lorsque l'ombre aura quitté son corps.

Les quatre braseros situés aux coins de la salle protègent magiquement la créature qui possède le prêtre. Tant qu'ils ne sont pas désactivés, les personnages ne seront pas en mesure de vaincre l'ombre. Notez bien qu'à l'intérieur du corps du prêtre, la vitesse de la créature est de 7,50 mètres et qu'elle ne peut pas utiliser ses capacités d'Amorphe ou de Camouflage dans les ombres.

Les cultistes tentent de protéger les braseros, d'abord en se cachant et en tirant sur les personnages avec des frondes, puis en s'engageant au corps à corps quand les personnages s'approchent près d'un brasero.

Braseros abyssaux. Pour supprimer la protection de l'ombre, les quatre braseros doivent être renversés. Pour cela, un personnage au contact d'un brasero doit utiliser une action. Lorsque deux braseros sont renversés, l'ombre ne fait plus de dégâts de Force. Lorsque les quatre braseros sont renversés, l'ombre est forcée de sortir du corps d'Erve et perd toutes ses résistances aux dégâts.

Erve détient quatre fioles d'eau bénite pour les rares cas où les morts qu'il recense ne sont pas tout à fait morts. S'il est encore vivant, il les offre avec plaisir aux personnages (ou bien ils peuvent les prendre s'ils l'ont tué) ainsi que 200 pièces d'or comme récompense pour l'avoir sauvé. Aucun des morts dans la crypte n'a de richesse ; tout a été pillé au fil des années.

Si Erve meurt des mains des personnages, ils trouvent son livre pour recenser les morts. Dans celui-ci, une inscription demande à quiconque qui trouvera l'ouvrage de le retourner au supérieur d'Erve. Les personnages qui restituent le livre gagnent 100 pièces d'or comme récompense (car ils ne reçoivent pas les 200 pièces d'or d'Erve directement) et entrent ainsi en contact avec l'Ordre du Gantelet.

PX

Les trois premières missions sont prévues pour quatre personnages de niveau 1 et rapportent respectivement 110 PX, 125 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 chacune 150 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/)

