

LE RACHAT

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 4



Scénario original : Denis Beck

Adaptation : blueace

Version du 25/05/2020.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

END OF LICENSE



LE RACHAT

CONTEXTE

Les personnages ont escorté un marchand depuis Laelith jusqu'à Hilminia (Matriarcat d'Olyza) par la terre ferme, et il est maintenant l'heure d'effectuer le voyage retour. Au bout de la quatrième journée, après avoir fait étape au village de Borgnefesse, à Souleyna et à Muick, la route les amène à l'auberge du Vent Gris, bâtie austère de deux étages qui se tapit au fond d'une combe.

Cette auberge est la dernière étape avant le désert des Soleils sombres au nord-ouest, dont la traversée est renommée pour être particulièrement éprouvante. Peut-être s'y sont-ils même déjà arrêtés lors du voyage aller.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « L'auberge du Sanglier gris », afin de jouer le retour à Laelith du marchand.

ACCROCHES D'AVENTURE

L'idéal est que les personnages retournent à Laelith avec le vieux Kalorus, le marchand de l'aventure citée précédemment.

Sinon, n'importe quel prétexte pour faire retourner les personnages à Laelith via la terre ferme fera l'affaire. Le marchand n'est absolument pas indispensable au scénario.

LES PROVINCES DE LAELITH

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

INTRODUCTION

Un vent fort souffle en permanence dans la combe, soulevant des tourbillons de sable qui recouvrent tout et cinglent rageusement les volets de bois. Outre les personnages, l'auberge ne contient guère plus d'une demi-douzaine de clients : un rôdeur fatigué, deux marchands et leurs trois commis.

Alors que les personnages finissent de se restaurer dans la salle commune, l'aubergiste vient les trouver :

« Messeigneurs, une personne de haut rang souhaite vous entretenir une fois que vous aurez dîné. Cette personne loge dans la chambre dont la porte est ornée d'un cygne bleu, chambre qu'elle ne quitte jamais. Elle vous attend et me charge de vous dire qu'elle a d'ores et déjà payé votre dîner. Je vous souhaite une bonne digestion ».

L'aubergiste, Marriel, ne sait que peu de choses à propos de la personne en question. C'est un humain qui vit à l'auberge depuis un mois, en compagnie de deux domestiques. Il paraît doté d'une fortune confortable mais sa santé semble fragile.

Quand le groupe ira visiter l'homme à l'étage, Kalorus en profitera pour aller discuter avec les deux marchands.

UN ÉTRANGE MALADE

La chambre au cygne bleu est en fait une petite suite de trois pièces. La pièce principale est encombrée de toiles inachevées couvertes de motifs abstraits. Au centre est assis un vieil homme au teint blafard, aux joues creuses et aux yeux hagards cerclés de noir, de type oriental. Ses petites mains tiraillet sans cesse une couverture qui lui couvre à la fois les jambes et le tronc. Deux domestiques s'affairent discrètement autour de lui, et offrent des sièges aux personnages avant de s'éclipser furtivement.

« Je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation. Permettez-moi de me présenter : mon nom est Thaldron, et j'ai une mission capitale à vous confier. Voici bien des années, j'ai passé un marché de dupes dont les conséquences ont été effroyables. À présent que ma fin est proche, et je dois absolument tenter de réparer cette erreur.

Je vous demande d'aller au désert des Soleils Sombres. Suivez la piste qui mène au Thétyr en traversant le désert au nord de la falaise. Au bout du troisième jour, marchez alors vers le sud jusqu'à ce que vous trouviez le village du chef des Hommes du désert. Implorerez le pardon de mes fautes et demandez-lui de faire célébrer en mon nom la cérémonie des Grands pardons. C'est l'objet de votre quête. Si vous acceptez cette mission, je verserai au retour, à chacun de vous, la somme de 100 po ».

Si les personnages le questionnent avec insistance, Thaldron pourra leur raconter une brie de son histoire mais ne rentrera pas dans les détails. Il précisera simplement que le salut de son âme est lié au succès de cette quête. Aucun des clients de l'auberge ne connaît Thaldron. Cependant le rôdeur pourra apporter quelques maigres renseignements concernant le désert des Soleils Sombres :

- il est appelé ainsi en raison des nuages de sable gris qui cachent parfois les rayons du soleil
- le soleil tape très fort dans ce désert, il ne faut pas oublier de faire des provisions d'eau (7,5 litres par jour et par personne normalement)
- plus personne n'utilise la piste du désert pour se rendre à l'ouest, tout le monde utilise la route du couchant qui part du pied de la falaise de Vorn, à l'ouest de Laelith
- dans ce désert vit un peuple farouche et très ancien, aux rituels mystérieux, qui se nomme lui-même les « Fils de la poussière ».

Le marchand qu'ils accompagnaient dit se sentir bien trop vieux pour accompagner les personnages dans le désert, mais n'a aucune objection à ce que le groupe le laisse seul à partir d'ici. Au contraire, il les incite à rendre ce service au vieil homme. La route est sûre maintenant et il ne reste plus qu'une journée et demie de voyage pour parvenir à Laelith. De plus, il se joindra à la petite caravane des deux autres marchands qui repart le lendemain matin, il ne sera donc pas vraiment seul.

ATTAQUE DE NUIT

Vers minuit, les personnages sont réveillés par des cris et des bruits de combat provenant de la suite de Thaldron. Une fois sur les lieux du tumulte, ils découvriront les deux serviteurs de Thaldron faisant face à quatre brigands (**malfrats**). Ils protègent leur maître qui s'est réfugié dans un angle de la pièce.

Les brigands s'enfuiront en sautant par la fenêtre et regagneront le désert à dos de cheval. Thaldron ignore ce que veulent ces bandits et suppose simplement qu'ils en voulaient à son or. L'alerte passée, la nuit se déroule paisiblement... à l'exception d'une hyène qui vient ricaner sous la fenêtre des personnages.

L'HISTOIRE

Depuis des temps reculés, les Hommes du désert se livrent à un étrange rituel. Ils se rendent dans une grotte située au centre d'une haute montagne et peignent leurs rêves sur les parois rocheuses sous forme d'étranges arabesques abstraites de toute beauté. À la fin de sa vie, l'homme s'éteint paisiblement, l'esprit en paix, car les sages prétendent que ces peintures permettent d'accéder à une autre vie.

Au sein de cette tribu, Thaldron était chargé de la communication avec le monde extérieur. C'est lui qui attendait les caravanes au bord de la piste et leur vendait des petits objets

d'art contre des teintures ou des objets domestiques. C'est ainsi qu'il apprit la valeur de l'argent et fut perverti. Il se rendit un jour dans la grotte, non pour peindre son rêve mais pour détacher une partie des peintures millénaires à coups de burin. Il vendit ensuite ce morceau de roche à un collectionneur et, riche de quelques centaines de pièces d'or, quitta son désert.

Le temps passa et Thaldron devint un marchand fort étoffé, mais progressivement le souvenir de son acte vint le tourmenter. Il commença à s'inquiéter de la mort qui pouvait survenir à tout moment, et le salut de son âme lui parut alors plus important que tout. Il abandonna donc ses affaires et décida de retourner au désert afin d'implorer le pardon de ses frères. Hélas, plus il approchait du désert, plus son état physique se dégradait. Il dut alors se résigner à séjourner à l'auberge du Vent Gris, en compagnie de ses deux serviteurs. Mais loin de lui rendre des forces, ce séjour semble aggraver son état. Thaldron est à présent terrorisé par la perspective de la mort et prêt à donner la totalité de sa fortune à ceux qui accepteront de l'aider. Il est persuadé que son état physique est lié à la haine que ses frères lui vouent. Si des envoyés parvenaient à obtenir son pardon, il pourrait retourner auprès des siens, terminer de peindre et accéder à une autre vie.

Ce que Thaldron ignore, c'est que le morceau de roche vendu n'est pas resté entre les mains d'un simple collectionneur, mais est devenu la propriété d'un mage maléfique nommé Maldrynn. Découvrant dans les dessins une puissance magique latente, Maldrynn se rendit à la montagne et découvrit la grotte aux arabesques. Une étude approfondie lui permit dans un premier temps de contrôler les Hommes du désert (même effet qu'un sort de *charme-personne*). Dans un deuxième temps, Maldrynn espère bien déchiffrer la totalité des mystérieuses arabesques, percer leur secret et augmenter son pouvoir d'autant. Mais afin de mener ses recherches en toute quiétude, il doit d'abord éliminer la dernière personne qui connaît l'emplacement de la grotte : Thaldron. C'est pourquoi il a recruté un petit groupe de brigands afin de faire son affaire au marchand renégat.

LE DÉSERT

À l'aube, les personnages quittent l'auberge et commencent à suivre la piste. Au bout de 4 heures de marche, ils passeront le dernier point d'eau (sans savoir que c'est le dernier bien entendu) et vont ensuite passer l'équivalent de trois jours dans le désert sans en rencontrer d'autre. Comble de malchance, le vent de la veille s'est éteint et aucun nuage de sable gris ne viendra cacher les rayons du soleil qui ne manqueront pas de frapper les personnages. Impossible donc de dormir de jour et de marcher de nuit.

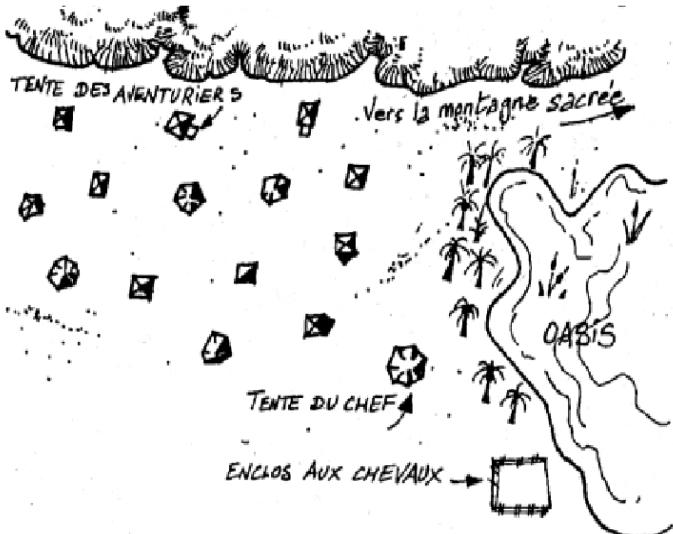
FORTES CHALEURS ET MANQUE D'EAU

Entre 12 et 16 heures, du fait des fortes chaleurs dans le désert et de l'absence d'ombre, les personnages doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, un personnage encaisse immédiatement 1 niveau d'épuisement. Une armure ou des vêtements épais donnent un désavantage au jet. Un personnage qui a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement encaisse 2 niveaux.

De plus, dans le désert, un personnage a normalement besoin d'un minimum de 7,5 litres d'eau par jour (penser également aux montures le cas échéant). Un personnage qui ne boirait que la moitié de cette quantité doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou encaisser 1 niveau d'épuisement à la fin du jour. Un personnage qui boit encore moins que cela encaisse automatiquement 1 niveau d'épuisement à la fin de la journée. Un personnage qui a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement encaisse 2 niveaux.

Lors du troisième jour, en fin d'après-midi, le groupe aperçoit effectivement une petite piste qui s'éloigne de la route principale vers le sud. Puis le soir, juste avant qu'il ne s'installe pour la nuit, le groupe est attaqué par un **lion** affamé accompagné de deux **lionnes**. Cela signifie au moins qu'il y a de l'eau à proximité !

Lors du quatrième jour, peu avant midi, le groupe arrive au sommet d'un piton rocheux. En contre-bas, dans une petite vallée, se dresse un village de tentes au bord d'une oasis entourée de nombreux palmiers. Plus d'une centaine de personnes, des humains, y déambulent avec lenteur. Quelques chevaux et plusieurs chameaux sont visibles dans un corral, un peu à l'écart du camp.



LES FILS DE LA POUSSIÈRE

Le chef du village, Erhupa, a reçu de Maldrynn l'ordre d'éliminer les intrus. Mais ses croyances l'empêchent d'exécuter cette besogne au cours de la journée. Les personnages vont donc passer une journée entière à côtoyer des gens qui n'ont qu'une envie : les tuer. Les rapports seront ambigus...

Une fois dans la vallée, les personnages seront reçus par le chef. **Erhupa** leur souhaitera la bienvenue, fera monter une tente en leur honneur (dans un endroit peu approprié à la défense ou à la fuite) et leur présentera le sorcier, **Vinyen**. Les personnages pourront passer la journée au camp, à se reposer ou à visiter l'oasis. Ils remarqueront rapidement que les membres de la tribu déambulent sans but, comme s'ils cherchaient un objet introuvable. Même les jeux des enfants sont silencieux. Bref, une impalpable sensation de malaise émane du camp. Il est quasiment impossible de discuter avec d'autres personnes qu'Erhupa ou le sorcier ; et encore ceux-ci se montrent particulièrement évasifs et distants.

Si les personnages exposent d'emblée le problème de Thaldron, le chef répondra qu'il ignore l'identité de cette personne et ne reviendra jamais là-dessus. Par contre, une fois mentionné le nom de Thaldron, un personnage sera accosté dans un endroit isolé par une femme relativement âgée qui lui soufflera :

« Thaldron a perdu son âme et celle de son peuple en même temps. Nous sommes tous à présent les esclaves du Maître de la montagne, sauf lui, le dernier des Fils de la poussière ».

Ce disant, elle s'envira et restera introuvable.

En fin d'après-midi, si le groupe possédait des montures, le sorcier Vinyen aborde les personnages avec un air navré :

« La moitié de vos montures viennent de mourir dans l'enclos. Ignorez-vous donc que les chevaux non habitués au désert contractent fréquemment des fièvres mortelles ? Afin d'oublier ce triste incident, le chef Erhupa donne ce soir un festin en votre honneur ».

Bien entendu les montures ont été empoisonnées par le sorcier, mais rien ne permet de l'affirmer. Par la suite, accroissez le sentiment d'insécurité des personnages en leur faisant remarquer qu'ils se sentent observés, épiés. Faites durer cette ambiance sinistre jusqu'au soir.

LE BANQUET

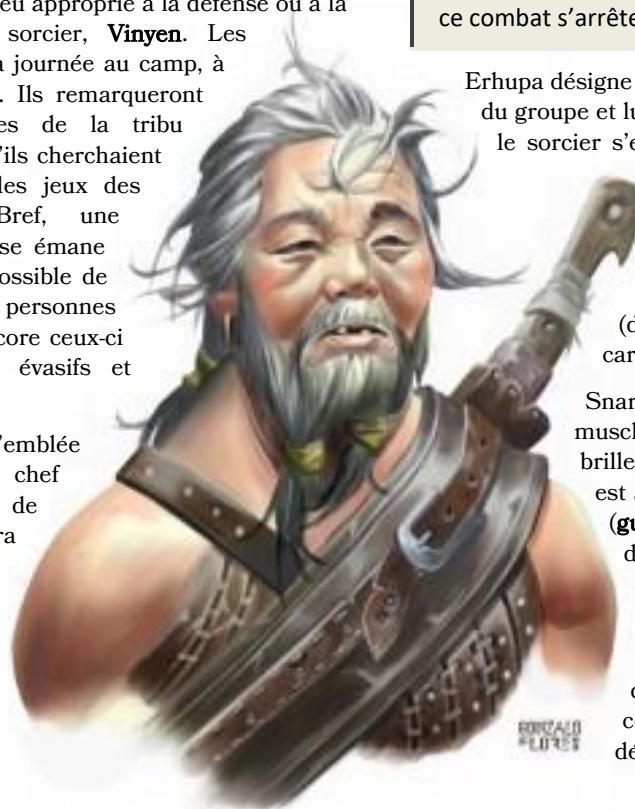
Le soleil vient de se coucher derrière l'imposante montagne qui domine la vallée et que les villageois disent être sacrée. Une bonne partie de la tribu s'est réunie autour de plusieurs feux. Les personnages sont quant à eux assis à côté d'Erhupa, du sorcier et de quelques guerriers couturés de cicatrices. Le repas est sinistre : pas de chants ni de rires, à peine le battement sourd d'un tambour, en dehors du cercle de lumière. Les conversations se font à voix basse et la nourriture n'est pas très appétissante. À l'issue du repas, le chef déclare :

« Il est de tradition, à l'issue d'un tel banquet, que nous offrions un spectacle à nos invités. Je propose donc un combat entre leur champion et le nôtre, Snarod, chacun accompagné d'une personne de son choix. Bien entendu, ce combat s'arrêtera au premier sang ».

Erhupa désigne alors d'office le personnage le plus costaud du groupe et lui demande de choisir un compagnon. Mais le sorcier s'est occupé personnellement de la boisson destinée aux invités ! À ce moment, tout personnage qui échoue à un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ressent des douleurs au ventre et des nausées, et devient empoisonné (désavantage aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique).

Snarod (berserker) est un grand gaillard musclé. Plus très jeune, une lueur dangereuse brille dans ses yeux bridés. Il a l'ordre de tuer et est accompagné d'un autre guerrier de la tribu (**guerrier tribal**) qui a lui par contre l'intention de s'arrêter au premier sang. Le combat se déroule dans un silence de mort.

Les combattants se verront tous remettre un couteau. Les dégâts de Snarod sont donc de 5 (1d4 + 3) dégâts perforants et ceux de l'autre guerrier de 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.



AU PREMIER SANG

Le combat est censé s'arrêter dès qu'un combattant passe en dessous de 50% de ses pv max, seuil à partir duquel une créature commence à avoir des plaies comme des coupures ou des contusions.

Une fois les guerriers vaincus, le chef ne montrera aucune humeur, blâmant même la « folie » qui s'est emparée de son champion. Il mettra fin au banquet et accompagnera les personnages jusqu'à leur tente.

DURANT LA NUIT

Au milieu de la nuit les personnages sont réveillés par des bruits furtifs. S'ils jettent un regard hors de la tente, ils constatent avec horreur que tous les habitants du village, portant des torches, sont en train de les encercler. Leurs visages farouches sont bariolés de peintures particulièrement effrayantes. Nos amis vont devoir réagir très rapidement, s'ils ne désirent pas terminer en torches vivantes. Vu le nombre des assaillants, la fuite semble être la seule tactique raisonnable, d'autant que l'ennemi n'a pas tout à fait terminé sa manœuvre d'encerclement.

En passant par l'arrière de la tente, les personnages peuvent se faufiler dans la végétation qui entoure l'oasis. Quand leur fuite sera découverte les Hommes du désert s'éparpilleront afin de les retrouver. Les personnages doivent se sentir réellement traqués à travers le village. Lancez 3 fois 1d6 et référez-vous à la table suivante :

1. Erhupa (**vétéran**) et quatre guerriers (**guerrier tribal**)
2. Vinyen (**fanatique**) et trois guerriers
3. Douze guerriers
4. Dix guerriers
5. Huit guerriers
6. Personne...

Les personnages devront se rappeler les paroles de la femme afin d'aller faire un tour du côté de la montagne. S'ils hésitent trop, arrangez-vous pour que les Hommes du désert les rabattent dans cette direction. Le lieu étant désormais tabou pour la tribu, ils n'y poursuivront pas les personnages.

LA MONTAGNE

Il n'existe qu'un seul chemin pour grimper sur la montagne. Bordé de sculptures étranges, il serpente entre des rochers élevés. Au bout d'environ une demi-heure de marche, le groupe va découvrir l'entrée d'un défilé flanquée de deux gigantesques statues taillées dans le roc.

1. DÉFILÉ

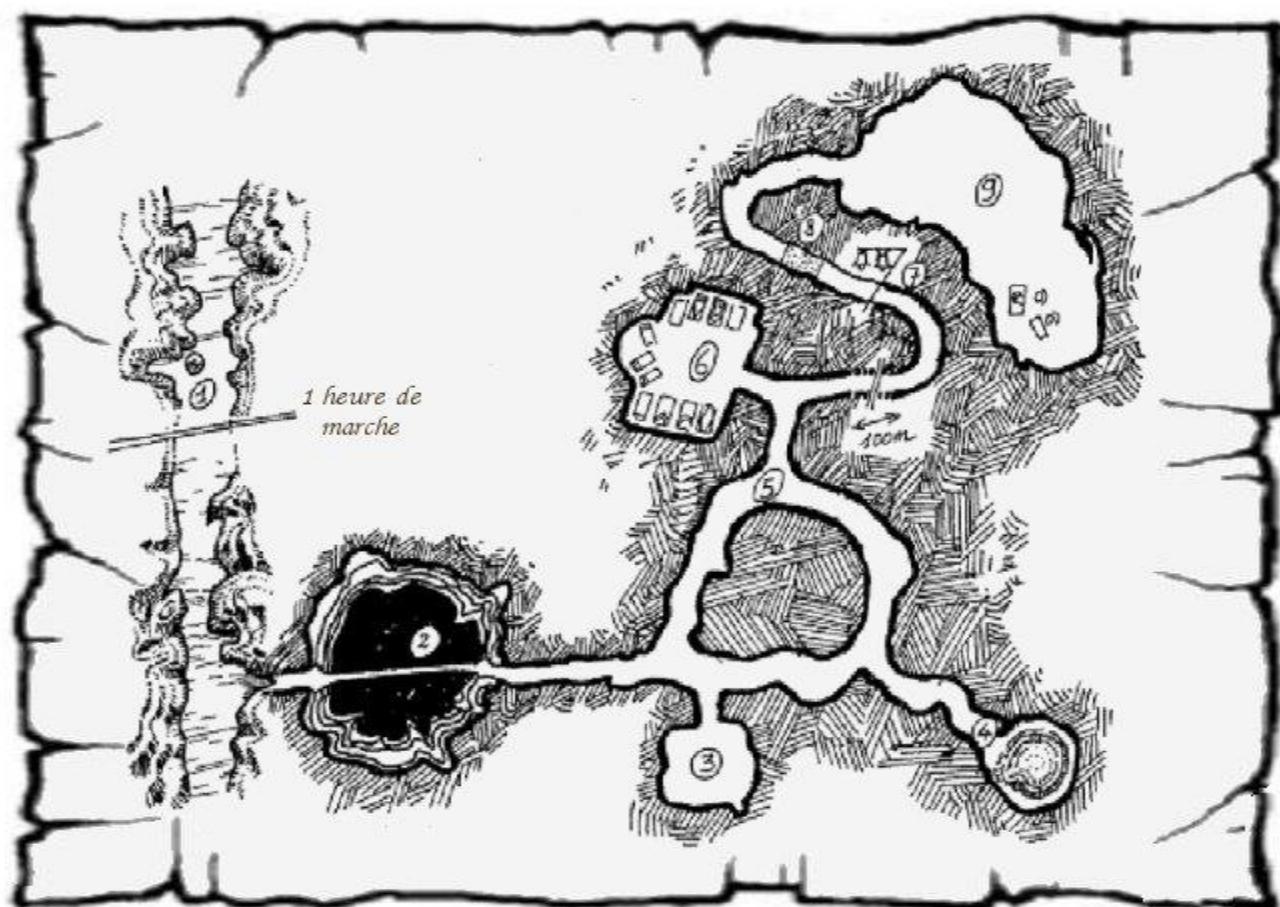
Le défilé où viennent de s'engager les personnages est percé ça et là de larges ouvertures semblables à de petites grottes. Puis le chemin se resserre progressivement, jusqu'à ce qu'on ne puisse plus cheminer qu'à deux de front. C'est à ce moment qu'une demi-douzaine de **grands singes** commencera à jeter des pierres sur le groupe. Ils n'attaqueront au corps à corps que si les personnages répondent aux pierres. La fuite en avant est donc préférable.

Une petite heure de marche plus loin, les personnages découvrent l'entrée d'une faille qui s'enfonce sous terre.

2. GOUFFRE

Le groupe arrive en bordure d'un gouffre qu'il n'est possible de traverser qu'en empruntant un étroit pont de pierre d'environ 75 cm de large seulement. Des anneaux scellés dans le parapet semblent permettre de s'encorder.

En fait, toute personne tentant cette expérience déclenche immuablement des tourbillons particulièrement violents. La créature doit alors réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle est plaquée à terre. Si l'échec est de 5 ou plus, elle est carrément projetée dans le vide.



Seule la corde empêchera la victime de s'écraser quelques centaines de mètres plus bas...

Le seul moyen de passer consiste en fait à s'avancer hardiment sur le pont, sans s'encorder. Les gardiens du pont, des esprits-tourbillons, apprécieront cette marque de courage et laisseront passer la personne. Il est bien entendu possible de passer en utilisant des moyens magiques. Dans ce cas, les gardiens ne tenteront rien.

3. PEINTURES RÉCENTES

Dans cette petite pièce, taillée à même le rocher, sont peints les dessins les plus récents. L'une des fresques a subi des mutilations (l'œuvre de Thaldron).

4. CUL DE SAC

Le passage se termine ici, face à un puits dont le fond (très loin en bas) semble en feu. Il n'y a rien à trouver de ce côté.

5. PEINTURES ANCIENNES

On trouve à partir d'ici d'autres fresques, plus anciennes que celles de la salle 3. Ce sont des motifs géométriques étranges qui dépassent la notion de dessin. Il s'agit d'autre chose, peut-être d'une forme de langage !

6. SANCTUAIRE

Une porte en bois barre le passage (jet de Force DD 15 pour l'enfoncer ou de Dextérité DD 15 pour la crocheter). Elle protège le sanctuaire où sont enterrés les chefs de village depuis des centaines d'années. Trois d'entre eux se sont transformés en **goules**, prêtes à combattre.

Il y a également dans la salle un petit trésor composé de 1700 pc, 800 pa, 50 po et 6 gemmes de 10 po chacune.

7. ALARME

À cet endroit, un fil très mince cours en travers du passage, relié à des clochettes. Il faut être particulièrement vigilant (Perception DD 20) pour détecter cette alarme. Peu après, le sol jusqu'ici rocailleux devient sablonneux...

8. PIÈGE

Ce **piège** a été « bricolé » par Maldry. Sur une distance de 3 mètres environ, il a fait creuser le sol sur 30 cm de profondeur et y a placé des petites pointes de bois particulièrement affûtées et enduites d'excréments aux extrémités. Le tout est recouvert d'une paillasse saupoudrée de sable.

FIÈVRE RIEUSE

La créature infectée gagne un niveau d'épuisement qui ne peut être supprimé tant que la maladie n'est pas soignée. Tout événement qui provoque un stress important à la créature infectée (débuter un combat, subir des dégâts, éprouver de la peur, etc) oblige la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Les gnomes sont immunisés à cette maladie.

En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature subit 5 (1d10) dégâts psychiques et est incapable d'agir pendant 1 minute du fait de sa crise de fou rire. La créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant ainsi un terme au fou rire et à la condition incapable d'agir en cas de réussite.

À la fin de chaque repos long, une créature infectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas de succès au jet, le DD de ce jet de sauvegarde et de celui visant à éviter une crise de fou rire chutent de 1d6. Lorsque le DD tombe à 0, la créature est guérie de cette maladie.

Un jet de Sagesse (Perception DD 12) permet de détecter le piège à temps. Toute créature qui marche dessus subit 1d3 dégâts perforants et doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être infectée. Les symptômes de la maladie (fous rires, fièvre et désorientation) mettent 1d4 heures à apparaître (voir Fièvre rieuse).

9. MALDRUN

C'est la salle où le demi-elfe **Maldry** examine les plus anciens dessins. Il les étudie depuis plusieurs semaines sans parvenir à en percer le mystère. Si les personnages ont déclenché le piège à sonnettes, le garde du corps de Maldry, une **gargouille**, sera dissimulée dans l'entrée et son maître sera tapi contre la paroi au fond de la salle. Dans le cas contraire, la gargouille aura l'apparence d'une statue et attendra la première réaction hostile des personnages avant d'attaquer.

Maldry porte sur lui une *broche de protection*. Son grimoire contient tous les sorts qu'il a préparés (voir sa fiche de stat) plus 2 autres sorts de niveau 1, 1 sort de niveau 2, 1 sort de niveau 3 et 1 sort de niveau 4 (à déterminer au hasard). Dans le sac à dos du magicien se trouvent 88 po et 5 objets d'art de 25 po chacun (une paire de dé en os, un petit miroir peint avec un cadre en bois, une broche en argent et deux statuettes en os).

CONCLUSION

Une fois le mage vaincu, le charme pesant sur les Hommes du désert est rompu et ces derniers viendront au secours des personnages. Au cours de la soirée, il leur est alors offert un véritable festin. Concernant Thaldron, le conseil de la tribu acceptera de lui pardonner et de le réintégrer au sein des leurs.

Cependant, lorsque les personnages retournent à l'auberge du Vent Gris, après un voyage retour de quatre jours, ce sera pour trouver un Thaldron mort, tenant entre ses mains une toile inachevée. Ses serviteurs l'ont abandonné, emportant avec eux l'or du marchand maudit... Le lendemain, après une longue journée de marche, ils seront de retour à Laelith.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 1200 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont réussi à obtenir le pardon pour Thaldron, ajoutez 250 PX par personnage. S'ils n'ont pas tué de membres (innocents) de la tribu, ajoutez 250 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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