

L'ARMÉE VERTE

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 8



Scénario original : Ramon Arjona

Traduction : Arsenic

Adaptation : blueace

Relecture : Benoît B. aka Ulvert

Version du 14/04/2021.

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 , potation, 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



L'ARMÉE VERTE

CONTEXTE

Sumpter est un petit village de la baronnie de Kaoca, situé à quelques kilomètres de la frontière avec le matriarcat d'Olizya et bâti au milieu d'une grande clairière. Habité par quelques centaines de personnes, majoritairement des gnomes, Sumpter a été fondé il y a moins de six mois. Le baron de Kaoca a en effet décidé dernièrement de créer un grand parc aquatique dans cette région, sur la rivière Scheppen. Une petite colonie s'est donc formée afin de commencer à exploiter la forêt avoisinante pour produire le bois nécessaire au projet.

Mais un druide fou, un gnome répondant au nom de Drylle, a considéré ce village comme un nouvel empiètement illégitime et nuisible de la civilisation sur les contrées sauvages. Avec l'espérance de chasser les villageois, il a d'abord provoqué un petit bouleversement climatique pour amener chaleur et humidité dans cette contrée au climat réputé plutôt doux. Les conséquences en ont été désastreuses : la rivière a débordé plusieurs fois, inondant le village, et des arbres ont commencé à pourrir sous l'emprise de la moisissure. Les températures caniculaires, la forte humidité et les maladies transmises par des insectes attirés par l'eau stagnante ont déjà causé la mort de plusieurs villageois. Mais la petite colonie dans son ensemble a toutefois tenu le coup.

Drylle, frustré par son manque de réussite mais toujours déterminé à mettre un terme à l'expansion incontrôlable de l'humanité, est alors parti vers les montagnes d'Olizya dans le but de former une petite armée pour en finir avec le village. Il a pour cela sacrifié des agates qui coutaient des milliers de pièces d'or pour éveiller des arbres et a réalisé plusieurs rituels pour donner vie à des boiseux à partir du cœur de chasseurs solitaires qui rodaient imprudemment dans les montagnes. Le druide a aussi réussi à convaincre quelques créatures végétales du bien-fondé de sa cause pour qu'elles le rejoignent.

Plus d'une semaine plus tard, de retour avec ses troupes, Drylle pensait tout d'abord assiéger le village de Sumpter et ainsi affaiblir ses habitants afin qu'ils n'aient plus de forces lors de l'offensive finale contre le village. Le jour de son retour, il a d'ailleurs aperçu les chariots de ravitaillement envoyés par le baron, et les convoyeurs ont été les premières victimes de sa nouvelle armée. Mais le soir de ce même jour, le druide a été victime de l'une de ses recrues, la racine diabolique. Depuis, privées de leur chef, les créatures grouillent dans la forêt de manière totalement incontrôlée, se délectant de tous ses habitants (animaux et insectes). Le plan de l'attaque décisive de Drylle n'aura heureusement pas été mis en œuvre mais, les ressources de la forêt commençant à s'épuiser rapidement, le village va immanquablement devenir la cible de ces créatures végétales dans les jours qui viennent.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Le retour de l'Empereur-Démon ».

LES PROVINCES DE LAELITH

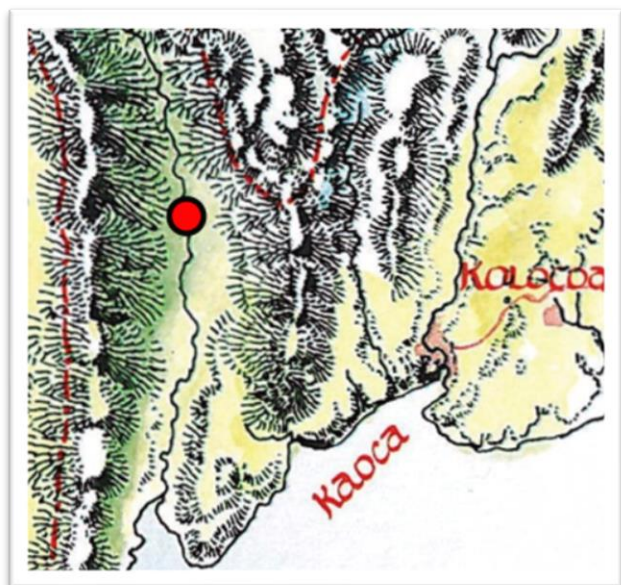
La baronnie de Kaoca, qui sert de contexte géographique à cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Nous sommes en automne, et voilà quatre jours que le baron Léonidas IV de Kaoca a fait envoyer à Sumpter une cargaison de vivres, principalement de la viande salée. Le voyage aller-retour ne devait pas prendre plus de deux jours, cependant personne n'est revenu. Le baron s'inquiète pour son projet de parc aquatique et décide donc de convoquer des aventuriers ayant fait leurs preuves. C'est ainsi que les personnages rencontrent ce noble gnome et sont recrutés pour aller à Sumpter découvrir de quoi il retourne, avec pour consigne de régler les problèmes qu'ils pourraient y rencontrer afin que le travail reprenne au plus vite. En effet, le dirigeant de Kaoca a peur que les villageois de

Sumpter se soient arrêtés de travailler s'ils n'ont pas reçu la nourriture qui leur était promise.

Cette mission est de toute première importance pour le baron ; c'est le plus grand projet de la baronnie depuis la modernisation de la fabrique de feux d'artifice. C'est pourquoi il s'adresse en ce début de matinée à des aventuriers expérimentés et leur offre en personne un bon salaire de 100 po par jour à chacun pour au plus une semaine.



SUMPTER

Il y a deux options pour se rendre à Sumpter : suivre la route qui longe le lac vers l'ouest puis remonte le long de la rivière Scheppen, ou bien prendre un sentier qui traverse la petite chaîne de montagnes. Les deux chemins se valent pour ce qui est du temps de trajet depuis la ville de Kaoca et, après une journée entière de marche, le groupe arrive donc à Sumpter à la tombée de la nuit, soit quatre jours après la mort de Drylle.

Le climat est chaud et très humide. Un jet d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Survie) DD 12 réussi permet de se rendre compte que cela n'est pas normal pour cette région et cette époque de l'année.

Les personnages seront accueillis par le responsable de l'exploitation forestière, un gnome architecte que tous appellent Gramil GrosseHache. Sumpter ne compte pas encore d'auberge, les personnages devront donc coucher chez l'habitant. Gramil, célibataire, les invite d'ailleurs à dormir chez sa sœur, dans une écurie ou bien à la belle étoile s'ils supportent les moustiques qui envahissent le village. S'ils s'empressent de se renseigner au sujet du convoi, les villageois répondront unanimement qu'ils ne l'ont pas vu et qu'ils commencent d'ailleurs à s'inquiéter car leurs réserves diminuent rapidement. Cette communauté de gnomes des forêts est de plus très inquiète, car depuis presque quatre jours ils n'ont plus aucun contact avec les petits animaux des environs.

Au matin suivant, le groupe est réveillé par des cris provenant de la rue principale du village. Des jeunes enfants partis jouer dans la forêt ont été attaqués. L'agression a eu lieu près du nouveau lac formé par les débordements de la rivière, à l'ouest de Sumpter (en 3), et deux enfants sont portés disparus. Les survivants affirment que les agresseurs étaient « des arbres » ! Une équipe d'une dizaine de bûcherons partant au travail à peu près à la même heure témoigne avoir aussi été attaquée par des arbres, sur le sentier au nord du village (entre 1 et 4) et avoir dû faire demi-tour. Heureusement il n'y a eu que quelques blessés. Enfin, un gnome qui a voulu s'échapper du village par la route du

sud dit avoir dû rebrousser chemin après avoir aperçu « deux humanoïdes en bois qui lui barraient la route ». Toutes ces informations parviennent rapidement aux personnages et les villageois en concluent que le village est pratiquement cerné. Quelques instants plus tard arrivent deux gnomes, les deux pères des jeunes disparus, chacun portant son enfant mort dans les bras. Ils étaient partis immédiatement à leur secours avec l'aide de Gramil GrosseHache, leur chef, lorsque les jeunes sont rentrés au village, affolés. Malheureusement celui-ci est décédé en protégeant la fuite des deux pères de famille.

Tous les habitants commencent donc à paniquer, et comme à n'en pas douter les personnages sont les seuls à ne pas sombrer dans cette panique, c'est naturellement vers eux que se penche la communauté de Sumpter, qui ne compte ni guerrier ni lanceur de sorts. Les villageois, déjà à bout de nerf à cause des maladies, des moustiques, des insomnies et de la famine qui s'annonce, leur demandent de les sortir de cette situation.

L'ENQUÊTE

Pour obtenir les informations qui suivent, les personnages doivent mener une enquête dans le village. Il est alors possible d'apprendre que :

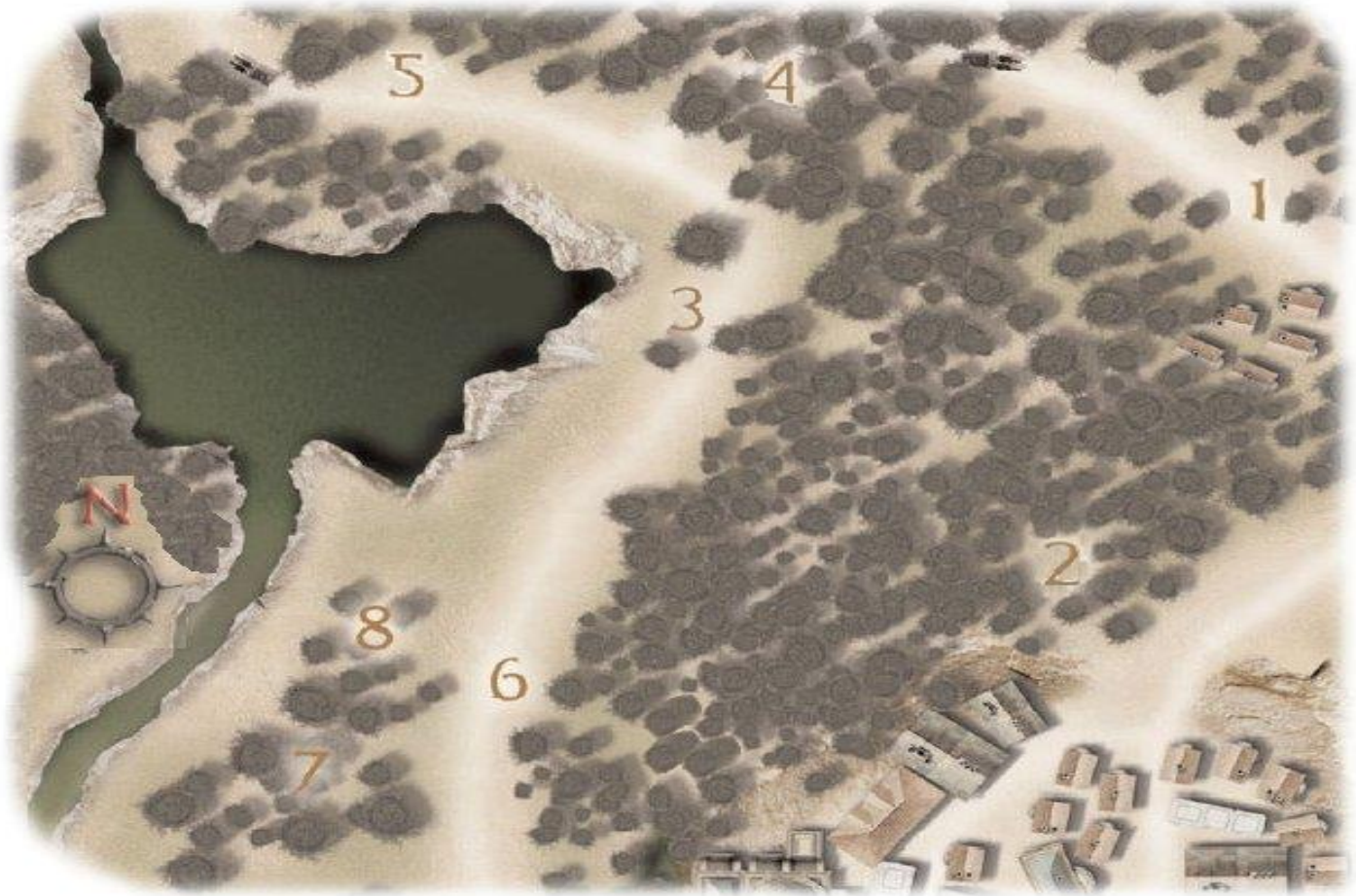
- En recoupant les informations, seule une dizaine d'arbres animés et trois humanoïdes en bois ont été aperçus ;
- Le village a de quoi subsister encore quatre jours à mi-rations ;
- Le climat humide et chaud qui sévit depuis plusieurs mois est anormal pour la région et la saison ;
- Un ermite fou, le druide Drylle, vit dans les bois. Il a menacé plusieurs fois les villageois de détruire les maisons s'ils ne partaient pas.
- Drylle a croisé un groupe de bûcherons dans la forêt peu de temps avant le début des pluies, et leur a annoncé « votre fin arrive ». Mais cela fait maintenant près de trois semaines et plus personne ne l'a revu depuis.

FUIR OU ATTENDRE ?

Les villageois sont maintenant au nombre de 180, la communauté ayant souffert de nombreuses pertes ces derniers temps entre les maladies et l'attaque du matin. 50 hommes, 55 femmes et 75 enfants. Tous refusent catégoriquement de quitter le village et leur faire changer d'avis requiert une très forte persuasion (jet de Charisme (Persuasion) DD 25) ou une influence magique. Mais si deux ou trois villageois influents sont convaincus, le village suivra les ordres des personnages.

Si le groupe parvient à convaincre les villageois de quitter le village, cela risque fortement de se retourner contre eux. En effet, les villageois ne seront que des cibles supplémentaires pour les plantes, obligeant le groupe à défendre une foule de villageois apeurés qui risquent de se disperser dans la forêt. Par exemple un vieux gnome pourrait se faire cerner par des arbres éveillés ou une jeune femme et son bébé pourraient être étranglés par la liane meurtrière. N'oubliez pas non plus que se sont majoritairement des gnomes ; leurs enfants, qui ne comprennent pas tous la menace, n'hésiteront pas à faire de nombreuses blagues dans la forêt... à leur dépens. En bref, n'hésitez pas à tuer quelques villageois pour que les personnages qui ne sont pas viscéralement mauvais se sentent coupables.

Si les personnages décident d'attendre dans le village, de petites attaques auront lieu contre celui-ci, plus nombreuses chaque jour, du fait que les plantes auront complètement épuisé les ressources de la forêt.



LA FORÊT

S'ils désirent explorer la forêt et les environs, les personnages doivent le faire à pied, car celle-ci est trop dense pour qu'on puisse s'y déplacer à cheval. Seules deux des plantes ramenées par Drylle coordonnent leurs attaques, le tendriculaire et la liane meurtrière, car elles ont compris qu'elles sont plus efficaces à deux que seules. Toutes les autres ne se coordonnent pas.

1. LA SORTIE NORD DU VILLAGE

2 **boiseux** sont cachés parmi les arbres. Ils attaquent le groupe par derrière et s'enfuient dès que possible pour attaquer de nouveau les personnages plus tard.

2. LA PETITE CLAIRIÈRE

La forêt est anormalement silencieuse. Seul signe de vie, un **boiseux** qui vient d'attraper une couleuvre au bord de cette petite clairière. S'il aperçoit le groupe, il abandonne l'animal et se cache rapidement dans les bois. À partir de maintenant, il attaquera le groupe à la première occasion. Et 2 **arbres éveillés**, cachés autour de cette petite clairière, en profiteront pour se joindre à lui dès que l'affrontement aura commencé.

3. LA LISIÈRE

De là, on peut apercevoir une sorte de petit lac qui s'est formé suite aux débordements de la rivière mais qui ressemble maintenant plus à une mare de boue et de branches en décomposition. Mousses et lichen prolifèrent de partout et les fleurs sauvages sont gorgées d'eau. Certaines commencent même à pourrir. Entre l'étendue d'eau et la lisière se trouvent plusieurs restes d'animaux disséminés de-ci de-là, témoignant de la présence de résidents dans le coin. Le groupe voit alors sur le chemin un corps inerte : c'est celui de Gramil GrosseHache, gisant là où il a mené son dernier combat. Puis ils sont attaqués par un groupe de 7 **arbres éveillés**, que le druide a animé magiquement peu avant de mourir.

4. LA RACINE DIABOLIQUE

Cette partie de la forêt semble étrangement paisible. Ni gazouillis, ni craquement, pas un son n'en perturbe le calme. En effet, toutes les autres créatures craignent ce territoire et ne s'en approcheront sous aucun prétexte. Un jet d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Survie) DD 15 permet de se rendre compte que ce silence n'est pas naturel.

C'est le domaine de la **racine diabolique**, un monstre qui déteste la vie et cherche à tuer toute créature vivante dans les parages. Elle est accompagnée de 2 **arbres éveillés** sous son contrôle. Cette plante attaquera de préférence un individu isolé, sinon le plus chétif d'un groupe ou des villageois s'ils sont présents. En aucun cas elle ne communiquera avec le groupe, trop aveuglée par sa soif de sang pour prêter attention à leurs paroles.

Une fois la menace éliminée, un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet de découvrir un bâton cassé gisant dans un buisson. Il est gravé de plusieurs runes. C'était manifestement un bâton de druide (jet d'Intelligence (Arcanes) DD 10) mais il a maintenant perdu toute sa magie et son état laisse présager le pire pour son dernier propriétaire.

5. LES TERTRES ERRANTS... ET LES ORQUES

Une forte odeur de chair pourrie, comme si un cadavre avait été abandonné au soleil durant des semaines, se dégage de l'endroit. Mais il y a encore plus inquiétant : 2 **orques** sont en prises avec 2 énormes créatures végétales (**tertres errants**). L'un est en fait déjà en train de se faire engloutir (il est trop tard pour lui) et l'autre, blessé aux jambes, est au sol sans pouvoir bouger. Les personnages peuvent l'aider ou le laisser se faire dévorer.

Mais quelques instants plus tard apparaissent 6 autres **orques**. S'ils trouvent le groupe faisant face aux tertres errants pour protéger leurs compagnons, ils leur en seront reconnaissants, au minimum en ne les attaquant pas, voire même en leur proposant leur aide si l'orque a pu être sauvé. Le seul hic est que

les gnomes n'accepteront jamais l'aide des orques, et les orques refuseront de se battre aux côtés des gnomes. Aux personnages de gérer la situation.

Par contre, si lorsque les orques arrivent les personnages sont en train de partir ou de regarder béatement le tertiaire s'apprêter à engloutir sa prochaine victime, l'histoire ne sera pas la même : en premier lieu ils feront le nécessaire pour extirper leur compagnon des « bras » de la créature, puis ils chercheront à se venger du groupe plutôt que des plantes.

6. LES TERTRES ERRANTS... SEULS

De cet endroit, comme en 5, se dégagent des odeurs fétides presque insupportables. La source semble en être une pile de végétation pourrissante qui se trouve sur le sentier. Ce sont en fait 2 tertres errants !

7. LA LIANE MEURTRIÈRE ET LE TENDRICULAIRE

Une étrange odeur ressemblant à de la viande pourrie se dégage dans cette partie de la forêt. Un léger bruissement se fait entendre au niveau du sol (terrain difficile), s'amplifiant de plus en plus. Ce sont en fait des plantes et des racines, commandées par une liane meurtrière, qui rampent pour enchevêtrer les personnages. Un tendriculaire l'accompagne. Les deux créatures ont développé une tactique rudimentaire : la liane meurtrière immobilise le maximum de créatures possibles, tandis que le tendriculaire s'occupe de toutes les créatures qui ont résisté à l'immobilisation. Une fois toutes les créatures non-immobilisées mortes, les deux plantes tournent leur attention sur les malheureux qui sont entravés.

S'ils parviennent à se débarrasser de ces créatures, un examen rapide de la zone permet de découvrir les restes de deux chariots complètement saccagés. Mais aucune trace des convoyeurs ni des chevaux... avalés par le tendriculaire.

8. LA CABANE DE DRYLLE

Le secteur est étrangement calme et désert, il n'y a aucune trace de passage au sol. Au centre se trouve une petite cabane fort étrange faite de branches tordues et de feuilles, peu hospitalière vue de l'extérieur. On n'a d'ailleurs pas l'impression qu'elle ait été bâtie par la main de l'homme, mais plutôt par les plantes elles-mêmes. Aucune porte n'a l'air visible, mais en y regardant de plus près, on trouve un interstice bordé d'épines qui semble faire office d'entrée. Cette cabane était bien évidemment celle de Drylle, et son pouvoir de contrôle des plantes lui permettait d'élargir l'ouverture quand il voulait passer. C'est ici qu'il a pensé le plan d'invasion du village.

L'entrée de la cabane est également protégée par un piège. Si on ne l'aperçoit pas avant, un mécanisme extrêmement bien camouflé (jet de Sagesse (Perception) DD 20) libère des branches épineuses tendues qui viennent frapper durement toute personne positionnée devant la porte. Les créatures ont droit à un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subissent 2d6 dégâts perforants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

À l'intérieur de la cabane, on se rend vite compte que celle-ci est bien plus lumineuse que ce à quoi on pouvait s'attendre. En effet, des mousses phosphorescentes diffusent une lueur verdâtre dans la pièce. Le mobilier est réduit à son strict minimum : un

hamac fait de lianes tressées et une souche de bois en guise de tabouret. Le lieu semble donc habité, mais tout laisse à penser que son habitant vit en ermite et n'attache aucune importance au confort de l'existence. Ce n'est en fait que l'une des nombreuses demeures de Drylle dans cette forêt. Celle-ci, proche du village, n'est d'ailleurs pas sa principale. Il ne l'utilisait que pour espionner les agissements des habitants de Sumpter.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 20 permet de détecter dans le sol une petite cache dans laquelle se trouve un petit coffre contenant des vêtements de la taille d'un gnome, deux *potions de soins* et un parchemin de druide contenant le sort *éveil*. On y trouve également trois superbes agates d'une valeur de 1000 po chacune et un parchemin relatant le retour de Drylle à Sumpter.

Le druide a couché par écrit toute son histoire, mais ses feuilles de parchemins sont éparpillées dans chacune de ses nombreuses cabanes. Dans celle-ci ne se trouve que le récit de son dernier jour, lorsqu'il est revenu au village après avoir formée son armée. Le récit se termine ainsi :

ILS NE M'ONT PAS ÉCOUTÉ ALORS ILS LE PAIERONT CHER. MES CHERS PROTÉGÉS SE DÉLECTERONT DE LEURS MISÉRABLES CARCASSES. CERTAINS DE MES NOUVEAUX AMIS SE RÉVÈLENT FORT PUISSANTS, SURTOUT CETTE ÉTRANGE RACINE QUI SEMBLE FAIRE PEUR À TOUS LES AUTRES. IL FAUDRA TOUT DE MÊME QUE JE M'EN MÉFIE, ELLE A ÉTÉ SI FACILE À CONVAINCRE.

CONCLUSION

Si les personnages ont seulement évacué le village et se dirigent vers la capitale pour recevoir leurs récompenses, le baron les reçoit, leur adresse un discours de remerciement de circonstances, leur donne leur argent (seulement la moitié de ce qui était promis car le travail a été interrompu) et les congédie rapidement car il a mieux à faire : trouver une vraie équipe d'aventuriers qui nettoieront la forêt et permettront aux habitants de Sumpter de reprendre rapidement le travail.

Toutefois, à leur sortie, la foule des villageois sauvés les attend pour les acclamer et les féliciter, et les petites filles du village apportent à chacun des héros des gerbes de fleurs tout en tentant timidement de leur décrocher un baiser.

Si par contre les personnages ont nettoyé la zone, un gnome émissaire du baron accompagné par quatre gardes armés et un nouveau convoi de nourriture entre au village dès le lendemain. Un gamin est en effet allé prévenir le baron de leurs faits d'armes. Le gnome leur donne leur récompense comme convenu et les villageois organisent ensuite une belle fête en l'honneur du baron, afin de célébrer celui qui ne les a pas oubliés.

Quelques jours plus tard, le climat redevient normal autour de Sumpter et les animaux de la forêt commencent petit à petit à revenir.



PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 6000 PX à la fin de cette aventure.

Si aucun villageois n'est mort depuis que les personnages ont pris le contrôle de la situation, ajouter 500 PX par personnage. Si la totalité des créatures de l'armée de Drylle ont été éliminées et qu'il ne reste ainsi plus aucune menace sur le village, ajouter 1000 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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