

LE MESSAGE

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 5



Scénario original : M.Latallo

Adaptation : blueace

Relecture : Leif et Benoît B. aka Ulvert

Plan : blueace

Version du 06/04/2021.

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, 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 MESSAGE

CONTEXTE

Le duché d'Agramor est en pleine effervescence : Uleiric III, le grand-duc, vient d'annoncer le mariage de son fils avec Magda Herwehr, fille de Karel Herwehr, chef de la tribu nomade du Lhespen, cette région du Shaar occidental située au sud de la plaine des Oliviers où ces nomades passent plus des deux tiers de l'année, entre le Val Brumeux et les collines orques du Décharchnath. Cette annonce a causé la surprise générale car, bien que la beauté de la fille de Karel soit reconnue par tous, l'anarchie et la brutalité des hommes de Lhespen étaient jusqu'alors plutôt rejetées par Agramor.

Egonzasthan, le voisin d'Agramor avec qui les relations sont tendues depuis des siècles à cause de tensions racistes entre ces deux provinces, voit ce mariage d'un très mauvais œil. Une alliance entre Agramor et les barbares du Lhespen, bien que ces derniers n'aient jamais causé de réels problèmes aux provinces de Laelith, est préoccupante pour l'avenir.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Basse Tour ».

ACCROCHES D'AVVENTURE

Après avoir passé quelques jours avec leur famille à Fial, les personnages décident de regagner Laelith, mais en passant par le nord du lac cette fois-ci, afin de connaître un peu plus les provinces du royaume.

LES PROVINCES DE LAELITH

La province d'Agramor et la cité de Goracht, qui servent de contexte géographique à cette aventure, sont décrites en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Les personnages ont été engagés par Antonius, un marchand des Jardins de Jadhys, pour servir d'escorte dans ce contexte difficile à une caravane se rendant à Goracht, la capitale d'Agramor, à l'occasion du mariage. L'homme compte bien y vendre les nombreux produits qu'il s'est donné beaucoup de mal à importer, mais il redoute la réaction des barbares du Lhespen et tous les voleurs et brigands probablement attirés par la promesse de nombreuses proies potentielles venues pour les réjouissances.

LA ROUTE DE GORACHT

La caravane partie d'Egonzasthan-la-basse avec son escorte fait une première étape à Fiohl. Elle franchit la frontière d'Agramor au matin du deuxième jour et s'arrête pour la nuit peu avant Paltimoleven. Le troisième jour les mène jusqu'à Elboise et le voyage s'est avéré jusque-là relativement calme. Des gens de toutes les provinces semblent converger vers Goracht, en vue d'assister au mariage prévu dans maintenant trois jours, et les soldats d'Agramor patrouillent continuellement le long des routes.

Au cours du quatrième et dernier jour de voyage, la caravane s'arrête en bord de route dans une petite taverne pour manger. Au milieu du repas, une bande de barbares venant visiblement du Lhespen (reconnaissables à leur yeux légèrement bridés) entrent et s'assoient à plusieurs tables. Ils mangent, chantent des airs inconnus, dansent et boivent de l'hydromel et du vin, boissons rares au Lhespen. Le manque d'habitude aidant, les effets de l'alcool commencent vite à se faire sentir et une rixe finit par éclater entre les personnages et trois barbares (*berserker*) légèrement saoul.

Les barbares possèdent respectivement 11 po, 21 pc et 9 pa.

Le combat est à peine terminé qu'une patrouille de soldats d'Agramor arrive. Les personnages sont interpellés, mais le chef des gardes, après avoir pris connaissance de la situation, se montre compréhensif et en profite pour exprimer sa colère contre ces barbares qui « passent leur temps à boire et à

chercher querelle ». Il relâche alors les personnages, mais leur conseille tout de même de se tenir tranquilles.

GORACHT

La caravane arrive à Goracht en fin d'après-midi. La cité est encore plongée dans les préparatifs du mariage. Toutes les grandes rues sont décorées, les auberges bondées et les rues noires de monde, des gens venus d'Agramor et d'ailleurs. Sur la place du Grand temple de Torm [5], une foule de brocanteurs s'est installée, tandis que des gradins sont érigés en vue de la marche nuptiale. Une fois arrivé, Antonius remercie les personnages pour leurs services et leur donne leur rétribution : 40 po par personne, dont moins de la moitié devrait suffire pour leur séjour s'ils veulent assister à la cérémonie.

Lorsque les personnages sont sur le point de le quitter, un marchand humain d'Agramor se présente à eux. Il s'appelle Arnis, c'est le partenaire en affaires d'Antonius.

« Si vous cherchez un autre emploi, je connais une personne qui pourrait avoir besoin de quelques hommes de confiance comme vous ».

Arnis ne veut pas leur en dire plus, mais si les personnages s'intéressent à l'offre, il leur indique une adresse tout près de la Guilde du Commerce [11] en leur précisant qu'ils doivent s'y présenter immédiatement.

LA MISSION

Les personnages trouveront la demeure de l'homme en question sans problème. Il s'agit d'une maison cossue dans un quartier commerçant. Ils sont accueillis par une petite troupe de gardes armés, et introduits dans une salle où deux autres personnes attendent déjà : une jeune rôdeuse demi-elfe et un humain vêtu d'une robe jaune clair. La salle est nue et vide, comme toutes les autres pièces traversées. Sous bonne garde, les personnages attendent plusieurs minutes. Si quelqu'un commence à parler, on lui demande de se taire. Puis une grande porte s'ouvre et un homme, revêtu d'une sorte de robe de moine pourpre, entre. Son capuchon rabattu sur son visage le laisse plongé dans l'ombre. L'homme s'appelle Spio, mais il ne dévoilera pas son nom.

Il semble scruter les personnages et les deux autres personnes les uns après les autres, puis finalement s'adresse à eux, parlant d'une voix suave. Une impression de puissance et de menace se dégage de sa façon de parler et du ton de sa voix.

« Je désire, pour des raisons strictement personnelles, porter un message à une certaine personne qui se trouve actuellement dans une tour gardée par les barbares du Lhespen. Je connais un passage secret qui permet d'accéder depuis l'extérieur à cette tour, et voudrais vous confier ce message. Vous devez simplement me promettre le plus grand secret et agir le plus discrètement possible. Si vous mes rapportez la réponse de cette personne, vous recevrez 100 pièces d'or chacun ».

Le seul détail qu'il peut leur révéler est que la personne en question n'est autre, bien sûr, que Magda Herwehr, la promise du fils d'Uleiric !

Si les personnages acceptent, il leur montre le parchemin, expliquant que le sceau ne peut être ouvert que par Magda, car il contient un enchantement magique protecteur (en fait un sort de *glyphe de protection* programmé pour lancer *runes explosives* à la lecture ; voir « La tour » pour les dégâts). Ils doivent lui remettre le message en mains propres et sans témoin, s'assurer qu'elle le lit, lui demander de le détruire après en avoir pris connaissance, prendre sa réponse et la lui ramener. Il ne leur donnera leur récompense qu'à ces seules conditions. De plus, il les avise que le message ne doit en aucun cas être lu par quiconque d'autre, les personnages compris. Puis Spio leur indique que Magda Herwehr se trouve dans un petit château appartenant à Uleiric mais plus ou moins abandonné depuis quelques années, dans le « bois du Seigneur », à la sortie de Goracht par la porte de l'Esprit [B].

Il leur précise ensuite qu'il enverra à leur auberge dès ce soir, une fois la nuit tombée, un guide qui les amènera au château, leur indiquera le passage secret et leur remettra le message. Il ne veut rien dire de plus et congédie les personnages.

LES COMPAGNONS

Une fois ressortis de la maison, les personnages auront alors enfin le loisir de lier connaissance avec leurs deux nouveaux compagnons :



Teril est une jeune rôdeuse demi-elfe d'une vingtaine d'années originaire de Laelith, assez sympathique bien qu'un peu vive et exubérante. Elle a entendu parler de cette mission la veille, par un de ses cousins, soldat dans l'armée d'Agramor. Ce n'est pas une combattante exceptionnelle, mais sa témérité en fait un bon compagnon d'armes.

Deslor est lui un homme d'une quarantaine d'années, vêtu d'une longue tunique orange qui lui sert aussi de cape. Il se présente comme un illusionniste venu d'Azilian. Il porte sur lui une dague cachée et une série de petits sacs contenant des ingrédients mystérieux accrochés à sa ceinture. Il dit avoir été engagé le matin même pour ses pouvoirs magiques. Homme extrêmement doux et poli, à la conversation riche et agréable, Deslor se contente pour l'instant de jouer son rôle d'illusionniste peu puissant, mais il est en réalité bien plus fort qu'il ne le laisse paraître.

EN ROUTE

Comme convenu, le guide vient chercher les personnages à leur auberge environ une heure après la tombée de la nuit. Il se nomme Krenn et c'est un jeune homme peu causant. Au bout de plus d'une heure de marche, le groupe arrive en vue du château. À l'intérieur des murs de pierres se dresse une petite tour. Entourant les murailles, de grands feux brûlent au milieu de tentes plantées çà et là. Des chants s'élèvent. Il s'agit visiblement des barbares du Lhespen qui ont établi leurs campements ici.

Krenn explique que le passage secret se trouve malheureusement à l'intérieur du camp des barbares. Il leur révèle aussi que Magda se trouve au dernier étage de la tour, et leur indique un vieil arbre frappé par la foudre, en plein milieu du camp. Ils doivent compter treize pas à partir de cet arbre en

direction de la tour, et soulever la grosse pierre qui se trouve là. Le passage est dessous. Une fois dans le souterrain, il faut avancer toujours tout droit jusqu'à un escalier. Puis il leur donne alors le parchemin qui renferme le précieux message.

Le guide attendra le retour des personnages ici, jusqu'à l'aube. Il fait nuit noire.

LE CAMP DES BARBARES

Bien qu'il fasse nuit et que la plupart des barbares soient endormis ou ivres morts, les personnages doivent entrer dans le camp et trouver l'entrée du passage secret sans donner l'alerte. Ils seront certainement capturés et exécutés s'ils manquent de discrétion. Il leur faut donc traverser le camp jusqu'à l'arbre, et ensuite localiser l'entrée du souterrain.

Donnez aux joueurs l'impression qu'ils peuvent être détectés à chaque instant. Un jet de Dextérité (Discréption) DD 8 raté pourrait déclencher l'alerte et rameuter une dizaine de barbares.

Arrivés à l'arbre, les personnages se rendent compte qu'à l'endroit où doit se trouver la pierre, une tente a été montée ! À l'intérieur, quatre barbares (**berserker**) costauds mais à moitié ivres (ils sont automatiquement surpris) jouent aux dés sur une grosse pierre qui leur sert de table. Les hommes doivent être rapidement neutralisés car, si on leur en laisse le temps, ils donneront l'alerte. Teril participe au combat si cela est nécessaire mais Deslor fera ce qu'il peut pour se tenir à l'écart, argumentant préférer garder ses sorts pour plus tard. Il répétera cette excuse plusieurs fois par la suite.

Les barbares ont sur eux 6 pp, 2 pp, 19 pa et 17 pa, et sous la tente on trouve aussi un petit sac qui contient 20 pp.

Les personnages devront ensuite combiner leurs efforts pour soulever la lourde pierre et accéder au passage secret.

L'HISTOIRE

Uleirc n'a en réalité aucune intention de marier son fils avec la fille de Karel Herwehr, ni de s'allier avec eux, détestant les barbares autant que les elfes ou les nains d'Egonzasthan. Par contre, un conflit entre ces deux ennemis les affaiblirait mutuellement, et faciliterait de fait la suprématie d'Agramor dans la région. Cette idée lui a été soufflée par un de ses conseillers, le machiavélique Spio, qui s'est proposé de faire éliminer la fille de Karel en faisant porter la responsabilité de l'assassinat sur Egonzasthan. S'en suivrait alors logiquement une guerre ouverte entre eux et les barbares.

Afin d'accomplir sa mission, Spio a donc imaginé un plan diabolique : tout d'abord il a fait nettoyer un peu le souterrain afin que le passage ne soit pas trop « dur ». Des hommes à lui sont descendus depuis la tour pour tuer l'hydre qu'ils affamaient et qui était prisonnière là depuis longtemps, plus quelques autres créatures reptiliennes qui rôdaient par là. Deslor les accompagnait.

Ensuite il a engagé un groupe d'aventuriers juste assez forts selon lui pour traverser le souterrain, mais pas assez pour pouvoir s'enfuir ensuite. Il leur a adjoint le magicien qui doit surveiller que tout se passe comme prévu, et leur a confié un parchemin sur lequel est placé un sort qui, lorsqu'il sera lu, provoquera une puissante

explosion, tuant le lecteur à coup sûr. Les corps seraient alors habillés d'uniformes d'Egonzasthan puis montrés aux barbares, déclenchant immédiatement le conflit.

LE SOUTERRAIN

1. ENTRÉE

Sous la grande pierre, un boyau vertical d'environ un mètre de profondeur donne sur un couloir obscur de 2 mètres de haut et de 1,50 mètre de large qui semble partir en direction du château. Au bout d'une dizaine de mètres ce couloir en pente débouche dans une grande grotte.

Teril adoptera la position que le groupe lui assigne dans l'ordre de marche, mais Deslor insistera pour marcher au milieu.

2. CAVE AUX STALACTITES

Cette grande caverne humide, pleine de stalactites, de stalagmites et de rochers, est éblouissante de beauté, surtout si la lumière de torches se reflète contre la multitude de gouttes d'eau qui suintent contre les roches. Seule une petite colonie de neufs **perceurs** qui s'est installée ici vient rompre le charme. Ceux-ci, agacés par une précédente visite, fondent sur le groupe à la première occasion.

Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 15 permet de se rendre compte que Deslor ne semble bizarrement pas surpris, comme s'il s'attendait à cette attaque.

Au fond de la grotte, en contre-bas car le sol est en pente, se trouve une grande porte en fer qui barre la sortie de la caverne. Elle est équipée d'une ouverture d'une dizaine de centimètres à hauteur de tête d'un humain qui permet de voir de l'autre côté et d'une grosse serrure. Mais par chance, celle-ci n'est pas verrouillée !

3. PONT

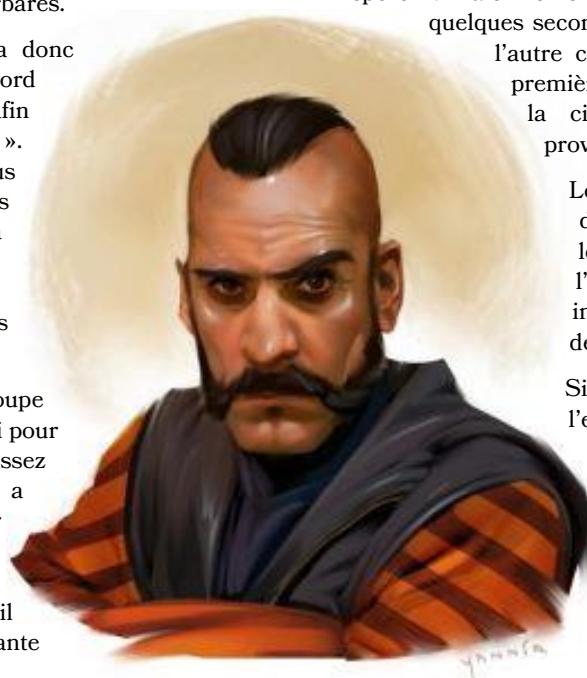
Derrière la porte, le sol est dallé et un petit couloir débouche très rapidement dans une sorte de pièce. De l'autre côté de celle-ci un pont en cordes équipé de planches horizontales enjambe une rivière souterraine deux mètres plus bas.

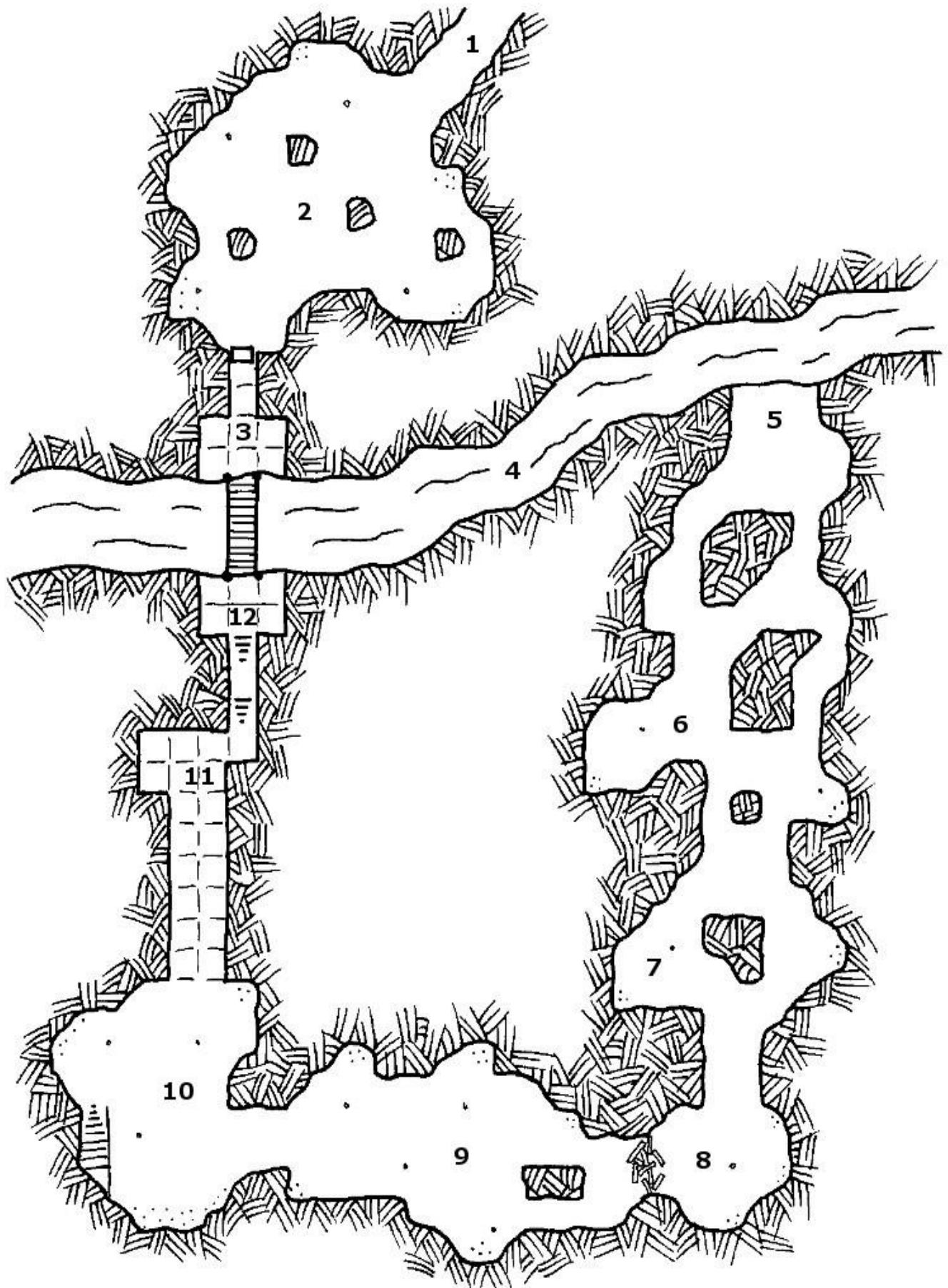
Lorsque le premier personnage arrive au milieu du pont, celui-ci cède face à lui. Toute personne sur le pont doit alors réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour se rattraper aux cordes, sinon elle est entraînée par le courant en direction du repère 4. Mais même si elle réussit à s'accrocher, au bout de quelques secondes (le round suivant) le pont cédera de

l'autre côté sous l'effort. Au même moment, la première personne en vue sur le rebord devient la cible de 2 carreaux d'arbalètes (qui proviennent de la salle 12).

Le pont a été saboté par une paire d'**hommes-lézards** équipés d'arbalètes lourdes qui attendaient cachés dans l'escalier en 12. Ils bénéficient d'un abri important (bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité).

Si un personnage est tombé, Teril saute à l'eau en disant qu'elle va le rattraper. Si c'est Teril qui est tombée à l'eau, alors Deslor sautera en disant la même chose si personne d'autre ne réagit avant lui. Si aucun personnage n'est tombé dans le piège, Deslor saute à l'eau en criant « Merde ! Sautez !!! », et Teril l'imiter.





À ce stade il devrait donc y avoir deux ou trois personnes à l'eau. Les autres ont le choix de se jeter également dans la rivière afin de les rejoindre et ainsi échapper aux tirs d'arbalètes, ou de se séparer en se repliant dans la caverne.

4. RIVIÈRE SOUTERRAINE

La rivière n'est pas profonde mais en pente, ce qui rend le courant plutôt fort, et il n'y a nulle part où s'accrocher. Pour chaque personne à l'eau, demandez un jet de Force (Athlétisme) DD 15 (avec désavantage pour les personnages de taille P car elles n'ont pas pied). Un échec signifie que le personnage est entraîné par le courant ; il se déplace alors de 9 mètres par round en direction de 5. Un succès permet de rester sur place ou d'avancer à contre-courant de 3 mètres.

Au MD d'évaluer d'éventuelles pertes de matériels.

Un personnage à l'eau qui réussit un jet de Perception DD 10 note une lueur plus en avant dans la rivière (voir 5).

Notez que la demi-elfe peut mourir à n'importe quel moment sans conséquence pour le reste de l'aventure. Elle n'est pas un élément clef pour la suite.

5. BERGE

Si les personnages se laissent entraîner par le courant, ils distingueront à cet endroit une sorte de berge à moins de 50 centimètres de haut, relativement accessible.

Une torche allumée fixée au mur permet de détecter sur les parois de cette salle différents symboles et formes gravées que personne ne parviendra à déchiffrer (et pour cause, ce ne sont que des dessins artistiques faits par les hommes-lézards du coin) et au sol repose ce qui ressemble à un filet de pêche.

6. GROTTE DES HOMMES-LÉZARDS

Deux torches allumées dans cette partie du petit complexe souterrain permettent de voir que se trouvent ici huit **hommes-lézards** (mâles, femelles et adolescents, mais tous se battent comme des adultes) qui attaqueront immédiatement les personnages dès qu'ils les auront détectés. Mais ils ne s'attendent toutefois pas à ce que des étrangers arrivent de 5.

Si un homme-lézard est capturé, il pourra révéler que sa tribu comporte encore environ 20 membres et expliquera la raison de leur attitude agressive en disant que récemment « *des hommes nombreux et bien armés ont ratissé le souterrain et ont tué plusieurs d'entre-eux* ».

7. GROTE DU CHAMAN

Cette autre grotte est semblable à la précédente. Y sont aussi présents plusieurs **hommes-lézards** : 3 mâles, 3 femelles qui s'occupent de quatre jeunes, et un **homme-lézard chaman** qui est le leader de cette tribu. Des bruits de combat en 6 attireront les 3 mâles, mais les femelles et le chaman resteront ici pour protéger les jeunes, qui eux sont trop petits pour se battre.

Un personnage d'alignement bon devrait se poser quelques questions avant d'exterminer tous ces hommes-lézards qui ne font que défendre leur territoire.

Normalement les hommes-lézards ne se laisseront pas convaincre d'accompagner le groupe dans son exploration. Ils

ont suffisamment souffert contre les « *soldats* » pour refuser de quitter leur grotte.

Dans un coin de la grotte, sous des feuilles, est caché un sac qui contient 11 po et 97 pa, et un coffre qui contient 400 pc et 8000 pa.

8. BARRICADE

Trois **hommes-lézards** ont été postés ici pour surveiller que d'autres soldats n'arrivent depuis 9 comme la dernière fois. Ils ont monté une barricade avec des pierres et des morceaux de bois. Une torche éclaire l'endroit.

Ils hésiteront à quitter leur poste, même s'ils entendent des bruits de combat à l'intérieur de leur repaire.

9. CAVERNE DE L'HYDRE

Au moment où les personnages arrivent dans cette grande caverne, ils se trouvent confrontés à la forme massive d'une hydre endormie. Passée la première panique à la vue de ce puissant monstre, les personnages noteront que la créature est enchaînée au mur avec d'énormes chaînes passées autour de chacun de ses coups et qu'elle n'est pas endormie : elle est MORTE !

Si on regarde rapidement le cadavre, on peut constater de nombreuses traces de brûlures sur le cadavre, mais en l'examinant en détail, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 réussi permet de comprendre que l'hydre a visiblement été achevée à coup de lances et d'épées, que sa mort est relativement récente, et que l'hydre n'était en plus pas au mieux de sa forme, comme affamée.

Dans la caverne, quelques vieux ossements laissent penser que si l'hydre était nourrie, c'était il y a quelques temps déjà. Une grande cage qui doit servir de monte-charge est en haut à plus de 12 mètres mais il ne semble rien y avoir pour la faire descendre depuis le sous-sol.

10. L'ESCALIER

Le passage du pont débouche également dans cette cave qui contient une colonie de chauves-souris. La lumière les dérangera et elles s'envoleront brusquement avec fracas vers la salle 9 en restant loin des intrus. Plus de peur que de mal.

Au plafond on peut distinguer une ouverture carrée large de 3 mètres sur 3 mètres, et un vieil escalier de bois très pentu permet d'atteindre une trappe qui donne dans la cave du château.

11. COULOIR

Ce couloir permettait il y a longtemps à s'évader de la tour si les choses tournaient mal en surface. Il n'y a aucun piège tout le long, mais une douzaine de **stirges** se sont installées là.

Leur nid caché dans le coin sous des feuilles sèches contient une demi-douzaine de ces créatures de la taille d'un pouce (des bébés), ainsi qu'une grosse bourse qui contient 6 pp et 45 po.

12. GARDES

Ici se trouve donc les deux **hommes-lézards** qui ont saboté le pont (voir 3). Ils sont équipés d'arbalètes lourdes et attendent cachés dans l'escalier.



DESLOR

À un moment ou un autre de l'aventure, les personnages devraient suspecter fortement l'illusionniste qui refuse presque systématiquement de participer aux combats. Peut-être vont-ils deviner qu'ils ne sont que des pions dans une machination qui les dépasse.

S'ils tentent à un moment de faire demi-tour, le mage tentera de les convaincre de continuer, puis les menacera. Si les personnages le confrontent dans un endroit sûr, celui-ci vendra chèrement sa peau s'il n'a pas d'autres choix. S'ils le tuent, ils pourront confirmer leurs doutes : il porte sur lui un laissez-passer auprès des gardes d'Agramor, précisant qu'il s'est introduit dans la tour sur ordre d'Uleiric en personne !

Il n'a avec lui ni son grimoire ni aucune pièce de monnaie, mais il possède par contre un *parchemin de sort de force fantasmagorique* et un autre de *nuée de dagues*. Il n'a aucune pièce sur lui.

LA TOUR

Afin de ne pas compliquer la tâche aux personnages, Spio a malicieusement fait enlever la garde d'Agramor de la tour. Une dizaine d'hommes (**gardes**) et deux lieutenants (**vétérans**) ont donc été postés à l'extérieur, avec la consigne d'empêcher la sortie de Magda... ou celle de toutes autres personnes. Ils sont sur leurs gardes car ils savent exactement quand aura lieu l'opération.

Accessoirement, ils ont avec eux cinq (ajuster ce numéro au nombre de PJ du groupe +1) tuniques aux couleurs d'Egonzasthan. Prêts à les placer sur le cadavre des personnages et de Teril sur ordre de Deslor une fois Magda tuée par l'explosion.

Doutant du bienfondé de la mission, l'idéal serait qu'au lieu de délivrer le message, les personnages délivrent Magda de la machination dans laquelle elle se trouve. Si les personnages n'y pensent pas, Teril pourrait le suggérer naïvement. Mais ils débouchent pour le moment dans la cave.

A. LA CAVE

La cave est une pièce carrée totalement vide, avec un large escalier en pierre qui continue jusqu'à une grande porte verrouillée qui mène au rez-de-chaussée de la tour, et un système de poulies qui permet de faire descendre une grande cage en fer dans la grotte au-dessous. C'est bien entendu par-là que l'hydre a été descendue.

Deslor compte que les personnages débloquent la porte eux-mêmes. Mais s'ils n'y arrivent pas, il a prévu un sort de *déblocage* au cas où. La trappe, qui possède un système de verrouillage, n'était bizarrement pas fermée.

B. REZ-DE-CHAUSSÉE

Au rez-de-chaussée se trouve une grande salle à manger avec une très grande table et tout un mobilier classique. Une double cheminée sépare la salle de festin du coin cuisine. La pièce est déserte à cette heure tardive. Un escalier en colimaçon monte à l'étage et une grande double porte en bois, fermée de l'intérieur, donne sur l'extérieur.

C. PREMIER ÉTAGE

Au premier se trouvent deux portes qui donnent chacune dans une chambre. Il y a au total à cet étage six servantes, toutes endormies à cette heure. L'escalier en colimaçon continue de monter.

D. DEUXIÈME ÉTAGE

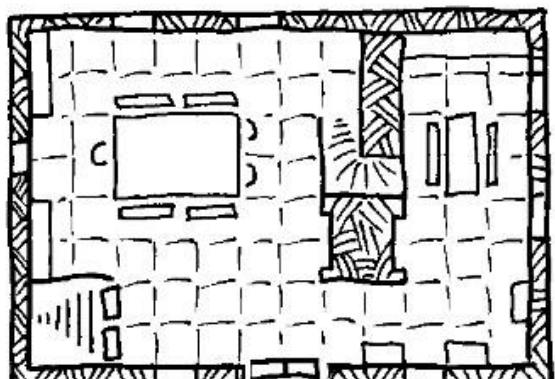
L'escalier se termine à cet étage et, là aussi, deux portes, mais devant celle de droite se trouvent trois barbares (**berserker**) du Lhespen, chargés de protéger la fille de leur chef. L'autre chambre n'est pas occupée. Karel Herwehr, père de Magda et chef de la tribu, préfère dormir sous une tente parmi ses hommes.



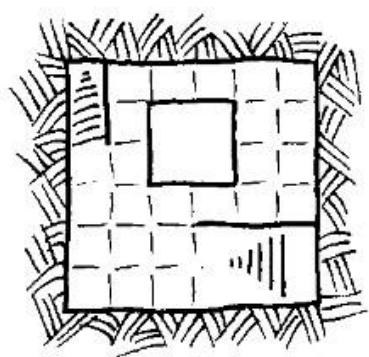
DEUXIÈME ÉTAGE



PREMIER ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE



CAVE

Les gardes ne sont pas complètement fermés à l'idée que les personnages livrent le message, mais un jet de Charisme (Persuasion) DD 10 sera tout de même nécessaire. En cas de réussite, ils permettront à la moitié du groupe d'entrer, sous la surveillance de l'un d'eux, et de remettre le message, avec malheureusement pour Magda les conséquences prévues (jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou dégâts 5d8 de foudre dans une sphère de 6 mètres de rayon ; considérez que la future mariée possède un bonus de Dex de +1 et 9 points de vie).

Il est à espérer que les personnages auront découvert la machination avant cela car les barbares qui seront restés dans le couloir risquent de ne rien croire de leurs explications.

Les trois barbares ont sur eux 11 po, 10 pa et 20 pc. Magda possède plusieurs bijoux ornés de pierres précieuses posés sur une petite table. Au total, 10 gemmes de 50 po chacune. Il y a aussi sur la commode un *baume de Keoghtom*, et sous le grand lit un coffre qui contient 1600 po.

LE RETOUR

Que Magda soit ou non tuée, Deslor passera à l'attaque dans la tour, s'il est toujours vivant à ce moment-là de l'histoire bien entendu.

Mais quelle que soit l'issue, jouez le retour, avec des rencontres contre les hommes-lézards si le groupe ne les a pas déjà affrontés, et pourquoi pas quelques barbares dans la tente où débouche le passage si les personnages sont encore en forme.

CONCLUSION

Krenn, le guide, n'aura bien sûr pas attendu le groupe. Si les personnages essayent de retrouver Spio, ils constateront que la maison de leur employeur est abandonnée. Si Magda a échappé au complot et à l'explosion, la garde d'Agramor les chassera dans toute la province (ils possèdent leur signalement et pourront les identifier). Sortir rapidement et discrètement de la province semble la seule issue valable.

PX

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

S'ils sont passés par le repaire des hommes-lézards, ajoutez 500 PX par personnage. Si le groupe a réussi à faire en sorte que Magda sorte indemne de cette histoire, ajoutez 500 PX par personnage. S'ils ont défait Deslor et compris qu'ils étaient manipulés par Spio, ajoutez 500 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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