

MENACES SUR PORT NYANZARU

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 1



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF LICENSE

Scénario original : Rich Lescouflair

Traduction et adaptation : blueace

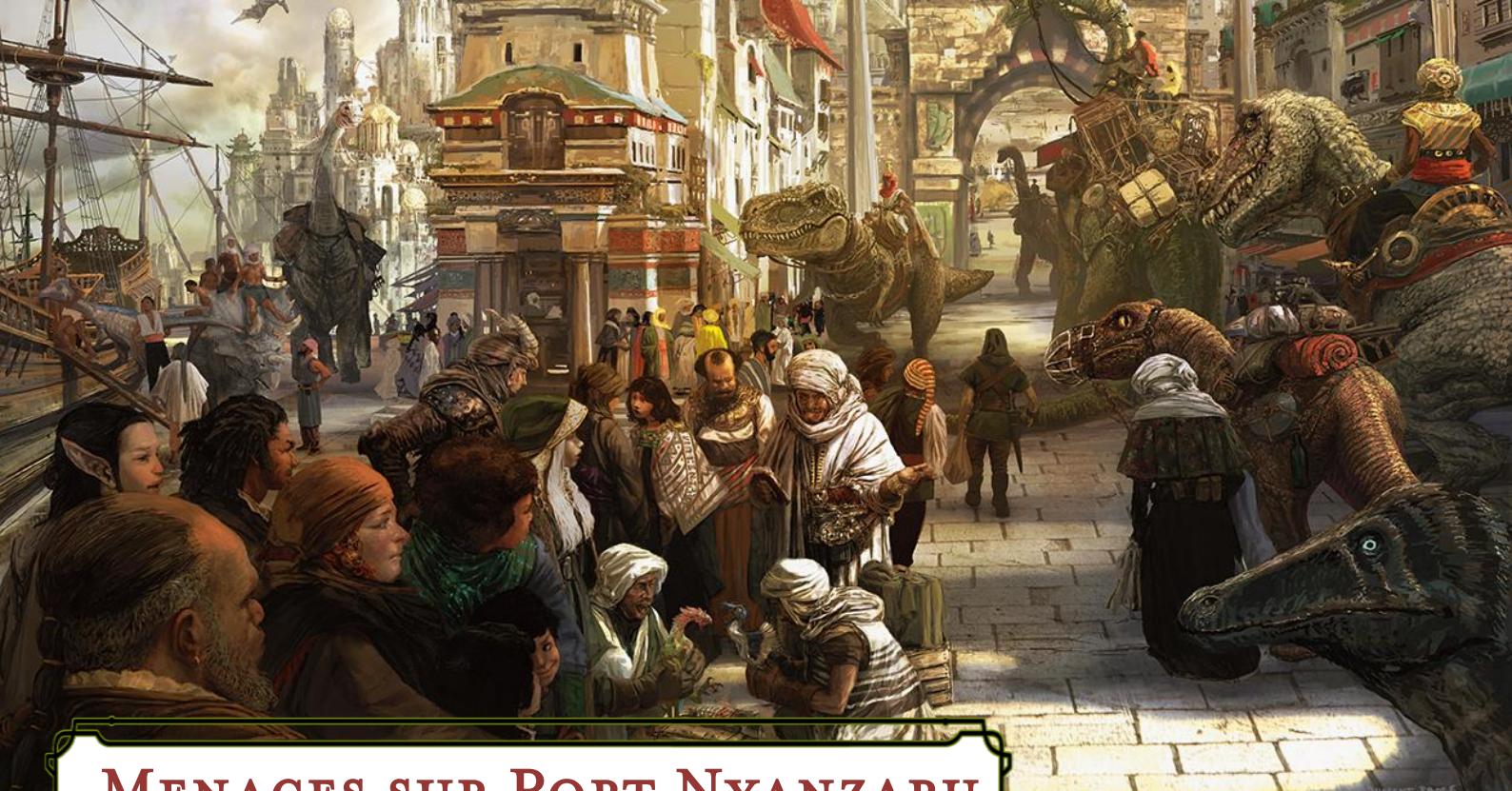
Relecture : Tom76

Plan : blueace

Version du 16/06/2022.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org



MENACES SUR PORT NYANZARU

CONTEXTE

Depuis ces neuf dernières années, sept princes marchands règnent sur Port Nyanzaru. Mais récemment une menace est apparue qui les fait paniquer : une affliction que les locaux appellent la « malédiction de la mort ».

Au même moment, des espions yuan-ti ont introduit en ville une relique maudite dans le but de les aider à la réalisation de leurs propres objectifs. L'amulette du rêveur est bien arrivée, secrètement et en quatre morceaux séparés, mais des événements ont empêché les pièces d'être récupérées et assemblées, obligeant les espions à modifier leurs plans afin de pouvoir les récupérer.

AU MD

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

ACCROCHES D'AVENTURE

Le mentor d'un des personnages du groupe leur a demandé de se rendre à Port Nyanzaru et d'entrer en contact avec Klevin Van'Sheran, le fils de l'un de ses amis, qui lui a envoyé un message pour lui solliciter son aide.

CHULT ET PORT NYANZARU

Chult et la ville de Port Nyanzaru sont décrits plus en détails sur www.aidedd.org

INTRODUCTION

Après plusieurs jours de navigation, le groupe arrive enfin en vue de Port Nyanzaru.

Un vent d'ouest souffle alors que votre bateau s'approche de l'embouchure de la baie de Chult.

À l'ouest, des montagnes grises aux pics déchiquetés surplombent une canopée si épaisse que même la lumière du soleil semble ne pas oser s'y frayer un chemin. Devant vous, les grands murs en pierre de Port Nyanzaru forment une barrière entre la baie et la ville proprement dite.

Votre navire passe entre le fort [15] et le phare [14], révélant le port et les murailles qui délimitent les différents quartiers de la ville. Les divers bâtiments en pierre ont des toits colorés et sont décorées de nombreuses peintures murales. De petits lézards ailés passent devant la proue de votre navire puis se dirigent vers les arbres alors que vous foulez les quais. Vous êtes finalement arrivés à Chult ; il est temps d'en savoir plus sur ces terres.

PORT NYANZARU

Lorsque les personnages débarquent, ils sont accueillis par deux dockers accompagnés de Zindar, un demi-dragon d'or qui a le titre de Maître du port. Ils leur souhaitent la bienvenue et les dirigent vers l'auberge la plus proche, « Au grand Lézard », une auberge située dans le quartier du marché qui s'adresse à une clientèle plutôt rude. Les chambres coutent 5 pa la nuit.

CLIMAT

Le climat à Chult est extrêmement chaud et humide. La région est également en proie à de fréquentes fortes pluies. Soulignez que la chaleur est insupportable, en particulier pour ceux qui portent une armure ou de lourds manteaux. L'air y est également tellement lourd et humide que cela peut rendre la respiration difficile pour certains des personnages.

Le groupe peut commencer par explorer la ville, qui est divisée en six quartiers :

- **Le quartier du port.** La majorité des navires commerciaux utilisent ces quais. Les équipages et les passagers passent par ce quartier qui se trouve entre celui du marché et celui des commerçants.

- **Le quartier du marché.** Situé dans la partie est de la ville, c'est là que la plupart des commerçants et des classes moyennes vivent et travaillent.

- **Le quartier des commerçants.** Couvrant la moitié ouest de la ville, cette zone abrite le Grand souk [6], le marché de la ville, ainsi que les résidences des princes marchands [5].

- **La vieille ville.** Construit autour des ruines d'anciennes ziggourats, de nombreux ouvriers défavorisés résident ici dans des huttes improvisées en bambou.

- **La gorge de Malar.** Les plus pauvres de la ville vivent dans cette zone, dans de vieilles cabanes au bord d'un ravin relié par d'étroits ponts de corde de chaque côté.

- **L'ancre du Tiryki.** Ce quartier situé à l'est de la ville propose des logements peu coûteux pour les visiteurs et les explorateurs, ainsi que des quais non régulés le long du rivage.

Si les personnages commencent à discuter avec des commerçants, des dockers ou des autochtones, il est possible d'entendre diverses rumeurs qui courent en ville :

- Port Nyanzaru est supervisé par sept princes marchands qui ont tous un intérêt économique en ville.

- La malédiction de la mort (voir Contexte) préoccupe beaucoup d'habitants.

- Les événements récents ont conduit à une augmentation du nombre de patrouilles, conduites par les gardes de la ville ou par la brigade des citoyens.

- Il y a dernièrement un afflux de nouveaux arrivants, qui aident la population autant qu'ils la gênent.

Quoi qu'il en soit, le groupe finira par se mettre à la recherche de ce Klevin Van'Sheran. Il n'est pas compliqué d'apprendre que l'homme tient une boutique dans le quartier des commerçants : la Vague de la Vie.



Le magasin propose une large gamme de vêtements et de produits commerciaux. La variété est étonnante. Aux murs sont affichés des pamphlets maisons sur les coutumes et les traditions locales. **Klevin Van'Sheran**, un jeune humain à la peau mate et aux cheveux noirs se trouve derrière le comptoir principal du magasin.

Après avoir remercié les personnages d'être venus de si loin pour l'aider, Klevin leur raconte qu'il a entendu des rumeurs provenant de certains de ses amis commerçants au sujet d'une contrebande de marchandises illégales et volées dans le quartier du port. Les vols et les ventes au marché noir ont sensiblement augmenté au cours des dernières semaines, et cela commence à nuire à la prospérité de nombreux commerçants de Port Nyanzaru, dont la sienne. Il se dit même qu'un dangereux artéfact aurait été introduit en ville, et c'est cela qui a poussé Klevin à demander de l'aide.

Les trafiquants utiliseraient un passage secret qui mène des quais de l'ancre du Tiryki, qui sont en grande partie non surveillés, vers les quais du quartier du port. Un contact lui a même indiqué l'endroit exact où débouche le passage du côté des contrebandiers.

Klevin demande donc au groupe de mettre un terme à cette contrebande et en même temps d'enquêter sur la nature de cet artéfact. Il offre pour cela au groupe une récompense de 50 po, et payera leurs nuits à l'auberge le temps de l'enquête. S'ils acceptent, il leur indique alors l'emplacement de l'entrée du passage secret.

LES QUAI

L'ancre du Tiryki se trouve à l'extérieur des murs, à l'est de la ville. D'étroits chemins de terre serpentent autour de bâtiments en pierre et en bois qui pour certains défient la gravité. Contrairement au port principal, il n'y a ici ni phare ni patrouille de la garde.

LA MALÉDICTION DE LA MORT

Cette mystérieuse malédiction afflige toutes les créatures, répandant la peur et la panique parmi la population.

- Toute créature dont le maximum de pv est réduit à 0 (via une Absorption d'énergie ou tout autre un effet similaire) meurt immédiatement.
- Si les points de vie maximums d'une créature sont réduits de façon permanente, ils ne peuvent plus être restaurés.
- Les morts ne peuvent être ramenés à la vie par aucun moyen connu (*révolution, rappel à la vie*, etc).
- Ceux qui ont déjà été ressuscités commencent à s'affaiblir physiquement et finissent par mourir.

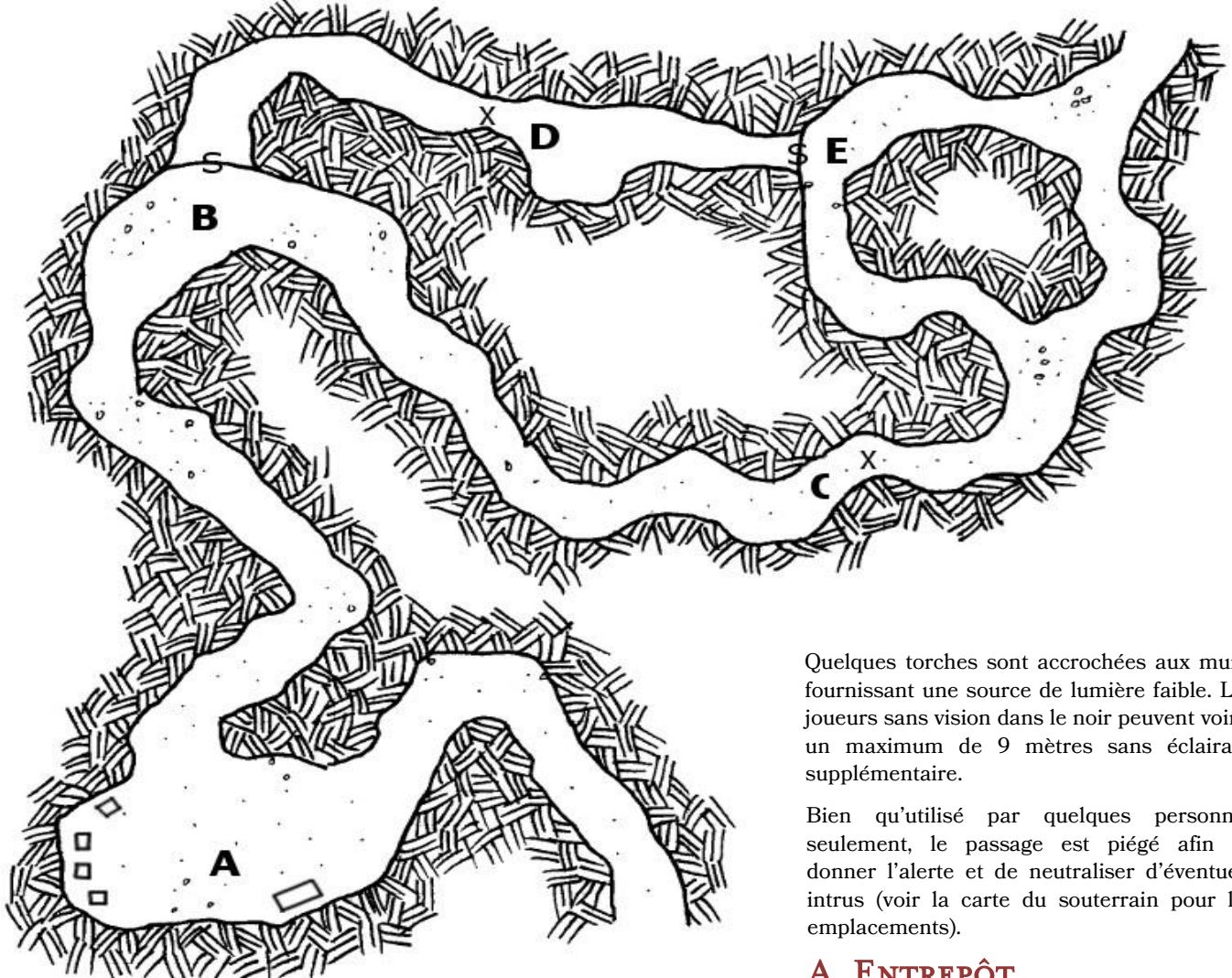
Les instructions de Klevin conduisent le groupe dans une sombre allée à l'extrême ouest des quais, près des murs de la ville. Celle-ci est gardée par quatre **brigands** (bandits). Au sol, une grille verrouillée marque l'entrée des souterrains. L'un des brigands porte la clé qui permet d'ouvrir la grille. La serrure peut également être crocheted avec des outils de voleur et un jet de Dextérité DD 14 réussi.

1. LA TÊTE DE SERPENT

Les personnages arrivent donc dans le quartier des commerçants.

Ce quartier abrite entre autres le marché de la ville, connu par les habitants comme le Grand souk [6]. De nombreux stands, tentes et petites boutiques y sont alignés autour d'une grande place. L'ouest est occupé par de grandes villas, à proximité d'un palais en pierres, le Trône d'or [7], qui abrite le siège du pouvoir de la ville.

Vous arrivez face à une grande vitrine portant un panneau écrit à la fois en commun et dans la langue native des chultains : "La Vague de la Vie".



Un des brigands est caché dans l'ombre près de la grille. À moins que le groupe ne tombe sur lui en premier après avoir réussi un jet de Sagesse (Perception) DD 14, il attend et surprend les personnages au début du combat. Tous les brigands se battent jusqu'à la mort.

Si un personnage tente de tromper les brigands en se faisant passer pour l'un des leurs par exemple, il doit réussir un jet de Charisme (Tromperie) DD 14. Alternativement, les brigands peuvent également être soudoyés pour 5 po si un jet de Charisme (Persuasion) DD 13 est réussi.

Outre la clé de la grille, les brigands ont respectivement 8 po, 14 pc, 19 pa et 13 pa.

LE SOUTERRAIN

Sous la grille, une échelle de 7 ou 8 mètres donne directement dans un passage sinueux légèrement éclairé. Une plate-forme attachée à la corde d'une poulie est positionnée à côté de l'échelle. L'air est vif, frais et humide. Les murs sont en pierres grossièrement taillées et sales. Le sol est inégal, avec quelques creux et bosses, et jonché de petites flaques d'eau.

Le souterrain, long d'environ 250 mètres, est un passage sinueux en terre et en pierre qui passe sous les murs de la ville et ressort près du quai le plus à l'est du quartier du port.

Quelques torches sont accrochées aux murs, fournissant une source de lumière faible. Les joueurs sans vision dans le noir peuvent voir à un maximum de 9 mètres sans éclairage supplémentaire.

Bien qu'utilisé par quelques personnes seulement, le passage est piégé afin de donner l'alerte et de neutraliser d'éventuels intrus (voir la carte du souterrain pour les emplacements).

A. ENTREPÔT

Cette chambre est remplie de divers caisses et barils. Un petit bureau se trouve dans un coin de la pièce.

Cette pièce est utilisée pour stocker temporairement des objets avant leur transfert vers l'une ou l'autre des extrémités du passage. Il n'y a pas grand-chose d'autre dans la salle hormis quelques caisses de vêtements et des aliments communs.

Si les personnages examinent le bureau, ils trouvent deux documents intéressants. Le premier est un grand livre sur lequel sont enregistrées les marchandises de contrebande qui entrent et sortent. Beaucoup sont des armes illégales, des poisons et des plantes dangereuses. Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 réussi révèle qu'un grand nombre de produits ont été retirés de cette pièce récemment, probablement transférés dans le quartier du port. Le second document est une lettre :

SANUYA,

J'AI EU CONNAISSANCE QUE NOTRE OPÉRATION POURRAIT AVOIR ÉTÉ DÉCOUVERTE. SI LES PRINCES OU LES YTEPKA APPRENNENT NOTRE EXISTENCE, DÉTRUISEZ TOUT. NE LAISSEZ AUCUNE TRACE !

- NAHU

Un personnage réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 13 remarque une petite clé suspendue à un crochet derrière le bureau. Celle-ci ouvre le bureau de la pièce G.

LA SOCIÉTÉ YTEPKA

Également connue sous le nom de la "Société des Triceratops", cette organisation se dédie à assurer l'équilibre des pouvoirs et à préserver l'ordre naturel à Port Nyanzaru. Après avoir lutté pour se défaire du contrôle d'Amn sur la ville il y a près d'une décennie, la Société travaille maintenant à préserver Port Nyanzaru des menaces extérieures, telles les pirates et les factions étrangères.

B. PASSAGE SECRET

Le chemin descend ici en courbe. Les murs y sont un peu plus lisses et décorés avec des motifs de lignes ondulées gravés en surface.

Si les personnages examinent les motifs de la paroi et réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 12, ils remarquent que les lignes semblent se rejoindre au centre du mur, où elles semblent un peu plus profondes que sur les bords.

S'ils examinent plus en détails, demandez un jet d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perspicacité) DD 14. Un succès révèle que tracer un chemin avec les doigts le long des lignes vers le centre ouvre un pan du mur qui donne sur un passage.

C. ALARME

Le long du passage se trouve un piège que les contrebandiers ont mis en place pour les alerter en cas d'intrusion.

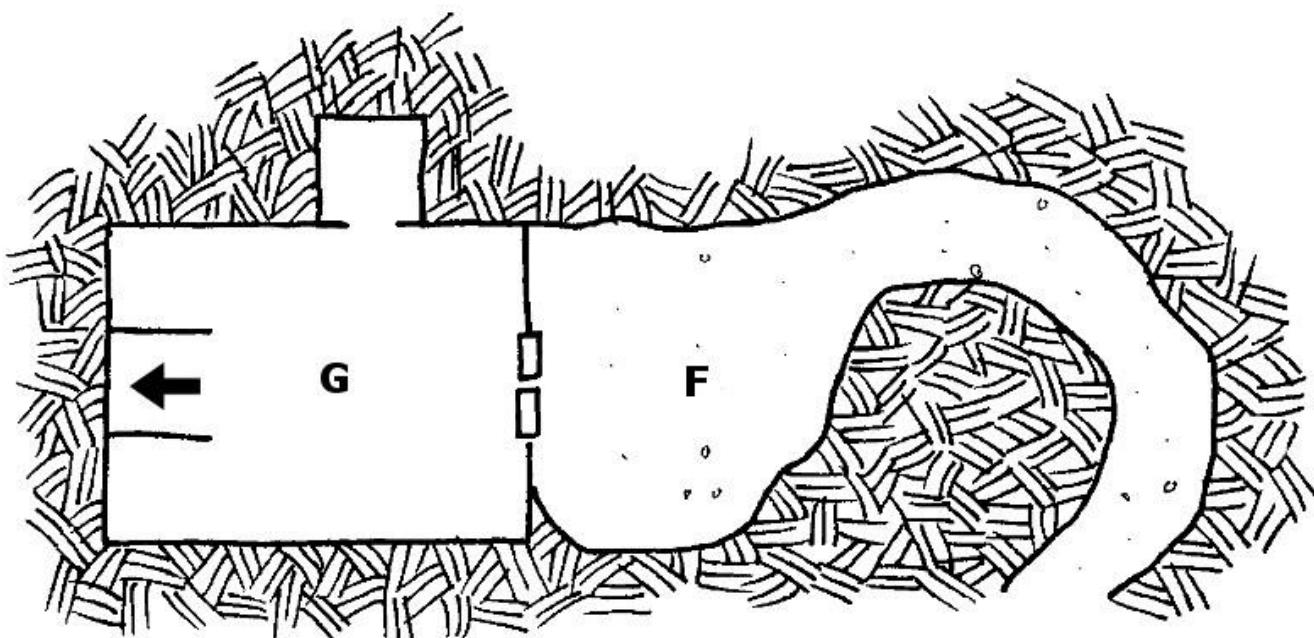
ALARME

Piège simple (niveau 1-4, notification)

Trois rangées de fils sont tirées au niveau du sol d'un côté à l'autre du couloir, et reliées à une cloche dans la salle G afin d'aviser que quelqu'un se trouve dans le souterrain. Un jet de Sagesse (Perception) DD 14 réussi est nécessaire pour remarquer le piège.

Déclencheur. Tout contact avec l'un des fils active une cloche dans la salle G.

Effet. Aucun.



Désactivation. Les fils peuvent être évités en marchant soigneusement dans les espaces qui les séparent. Cela requiert un jet de Dextérité (Acrobacies) DD 10 réussi. Une autre solution consiste à les couper et à désarmer le piège avec des outils de voleur et un jet de Dextérité DD 12 réussi.

D. VIEUX PIÈGE

Les contrebandiers ne connaissent pas l'existence de ce vieux passage. Ils ne l'empruntent donc pas.

Ce couloir est différent du couloir précédent. La poussière et des toiles d'araignées tapissent les murs et le sol, tous décorés d'étranges glyphes indéchiffrables. L'air est fétide.

BLOC DE PIERRE

Piège simple (niveau 1-4, menace dangereuse)

Une plaque de pression est située au milieu du couloir. Elle a été installée ici il y a fort longtemps pour éliminer d'éventuels étrangers qui auraient découvert comment accéder à ce passage secret.

Déclencheur. Une créature qui marche sur la plaque de pression déclenche le piège.

Effet. Un gros bloc de pierre tombe du plafond au-dessus du personnage qui a déclenché le piège. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir 5 (1d10) dégâts contondants. En outre, il est étourdi par le coup, se déplace à la moitié de sa vitesse et a un désavantage à ses jets d'initiative pour les 10 prochaines minutes.

Désactivation. La plaque de pression peut être repérée et évitée avec un jet de Sagesse (Perception) DD 13. Le mécanisme du piège peut être désarmé avec des outils des voleurs et un jet de Dextérité DD 14 réussi.

E. PASSAGE SECRET

Le passage se termine par un autre motif circulaire sur le mur. L'activer donne dans le couloir principal de l'autre côté, ce qui permet de contourner l'alarme du point C.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 14 réussi permet de percevoir un objet au sol recouvert de poussière. C'est un petit bracelet en or d'une valeur de 15 po.

F. LA PORTE

La double porte qui donne sur le quartier du port est piégée avec un système de poulies.

SYSTÈME DE POULIES

Piège simple (niveau 1-4, menace dangereuse)

Le levier de la porte est lié à un système de poulies qui inonde tout le souterrain.

Déclencheur. À moins d'être désactivé auparavant, tirer le levier déclenche le piège. Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 13 réussi révèle la nature des traces le long de la porte et le long des murs.

Effet. Une large porte en pierre tombe du plafond, fermant le passage derrière les personnages. Puis les chaines ouvrent une porte cachée dans la paroi et de laquelle se déverse une trombe d'eau dans la portion de couloir face à la porte. Tout le monde pris au piège doit alors réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou être balayé par l'eau contre le mur opposé et subir 4 (1d8) dégâts.

Au round suivant, une grande partie du couloir est remplie d'eau. Les personnages peuvent encore tenter d'ouvrir la porte mais doivent réussir un jet de Force (Athlétisme) DD 12 pour passer l'ouverture en nageant. Ensuite, cela sera impossible. Toute personne dans le couloir est complètement sous l'eau et doit réussir à chaque round un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou prendre un point d'épuisement.

Désactivation. Un petit interrupteur est caché près du levier de la porte. On le remarque avec un jet de Sagesse (Perception) ou un jet d'Intelligence (Investigation) DD 13. Si l'on appui sur le bouton, le piège est tout simplement désactivé.

Quatre rounds après le déclenchement du piège, la porte en pierre qui est descendue pour bloquer la retraite des personnages se brise sous la pression de l'eau, permettant à l'eau de se vider dans tout le souterrain et au groupe de pouvoir passer la double porte.

G. LA SORTIE

Ce passage s'élève jusqu'à un escalier qui mène à un bâtiment abandonné au bord des quais du quartier du port.

Cette pièce en pente donne à l'opposé sur un escalier en bois. Vous apercevez également une petite voûte sur un côté.

Sanuya, une mage humaine, est ici avec deux **brigands** (bandits).

Si l'alarme en B a été activée, ou bien si le piège de la porte en F a été activé, les ennemis s'attendent à l'arrivée du groupe. Sanuya lance *armure de mage* sur elle-même alors que les brigands tentent de se cacher et de surprendre le groupe avec des attaques à distance. Chaque personnage qui réussit un jet de Sagesse (Perception) DD 12 évite d'être surpris.

Sanuya, si elle passe à moins de 10 pv, se rend et offre aux personnages sa bourse et une babiole en échange de sa liberté, affirmant qu'ils pourront en tirer un bon prix auprès de la Société Ytepka. Si elle est interrogée un peu plus, elle donne les informations suivantes :

- La babiole a été achetée sur ordre de son employeur à un navire marchand qui a accosté à l'ancre du Tiriki. Elle devait attendre d'autres instructions, qui ne sont toujours pas arrivées.

- Son employeur s'appelle Nahurali, mais elle ne l'a jamais rencontré en personne.

- Elle sait très peu de chose sur la babiole, juste que la Société Ytepka la recherche aussi et qu'elle pense que cela a un rapport avec la « malédiction de la mort ».

Si le groupe refuse la négociation avec Sanuya, elle se battra alors jusqu'à la mort.

Les hommes portent sur eux 5 po chacun. La bourse de Sanuya contient 10 po et une petite boîte contenant ce qui semble être une babiole en forme de tête de serpent. Elle est visiblement cassée à l'extrémité inférieure.

Dans l'alcôve se trouve une petite caisse à côté d'un bureau verrouillé. La caisse contient un petit œuf de vélociraptor.

L'ŒUF DE VELOCIRAPTOR

Avec les soins appropriés, il éclos la semaine suivante, prenant le premier personnage qu'il voit pour son parent. Mais, loin de son habitat naturel, sa croissance sera limitée.

Le vélociraptor ne pourra pas attaquer, se défendre ou fournir de l'aide au combat. En fait il sera semblable à un chien ou à un chat domestiqué. À force de patience et d'entraînement, il sera possible de lui enseigner des choses simples ou de lui faire reconnaître son nom si on y consacre au moins 20 jours de temps mort.

La clé trouvée dans la zone A ouvre le bureau. Sinon, il peut également être ouvert avec des outils des voleur et un jet de Dextérité DD 12 réussi. À l'intérieur, dans une bourse, une gemme d'œil de tigre (valeur de 10 po) et une *potion de soins*.

CONCLUSION

Une fois le groupe ressorti du souterrain, ils iront sûrement faire leur rapport à Klevin. Ce dernier leur annonce alors qu'il va dire à son contact d'en informer le Maître du port et la brigade des citoyens. Puis il payera les 50 po comme promis.

Si l'on mentionne devant lui le nom de « Nahurali », Klevin leur dit que c'est un ancien mot tabaxi qui signifie le numéro quatre. Cela confirme sa théorie selon laquelle la contrebande est dirigée par un membre du mystérieux groupe appelé « Les Douze ».

Si l'on mentionne devant lui l'existence de la babiole en forme de tête de serpent, Klevin confirmera que la Société Ytepka est à sa recherche. Il demandera alors aux personnages de rester en ville encore quelque temps, qu'il pense revenir vers eux très prochainement. Il ne veut pas en dire plus pour le moment.

Peu de temps après, le mot se propagera en ville que l'action des personnages a fait perdre à l'un des Douze une de leurs routes de contrebande les plus importantes.

L'AVENTURE JUSQUE-LÀ

Klevin est un informateur. Dès que le groupe repart, il s'empresse de rejoindre son « contact », qui n'est autre qu'un membre à part entière de la société secrète, un certain Soggy Wren, pour lui faire part de la découverte par les personnages de la tête de serpent. La première pièce de l'artefact est localisée.

2. L'ŒIL DE L'ORACLE

Le lendemain matin, une jeune femme entre en contact avec les personnages à leur auberge. Elle les prie de bien vouloir la suivre pour retrouver son employeur, un nommé **Pock-Marked Po**, chez lui dans la vieille ville. L'homme ne peut soi-disant pas se déplacer, mais il a une offre à faire au groupe.

Contrairement aux quartiers proéminents au sein des murs de la ville, la vieille ville est un amasement de cabanes de bambou et de tentes improvisées. L'ensemble du quartier est construit autour du reste des ruines de trois ziggourats, dont les terrasses ont été adaptées pour pouvoir y installer de nombreuses tentes et cabanes. La plupart des habitants sont habillés de vêtements résistant aux intempéries qui ont connu de meilleurs jours. Des enseignes sur des poteaux en bambou indiquent les artisans et les ouvriers.

Vous atteignez maintenant la zone la plus au sud et la cabane de Pock-Marked Po.

L'extérieur est banal, mais l'intérieur est étonnamment décoré de tapisseries étincelantes et sent des huiles fines. Pock-Marked Po est relevé par deux servantes en robe puis s'approche lentement du groupe, ses serviteurs marchant à ses côtés comme une escorte protectrice avant qu'il ne les arrête pour continuer de s'approcher seul. Po salue le groupe d'une manière très douce et leur fait savoir qu'il leur est reconnaissant d'être venu.

Po est un humain qui a passé la trentaine. Sa peau et ses cheveux sont noirs. Une maladie qui lui a presque ôté la vie a ravagé son corps. Son visage est couvert de cicatrices, il est presque aveugle d'un œil et a une démarche douloureuse. Ses mains sont tordues et il a de grandes difficultés motrices. C'est pour cela qu'un petit groupe de jeunes femmes chultaines l'aide pour les tâches physiques comme écrire, prendre un livre sur une étagère, etc. Toutefois, malgré ses déformations physiques, Po est très rusé et manie parfaitement le langage. Il est courtois lors des discussions et, même en colère, il ne perd jamais son sang-froid.

Pock propose au groupe de participer aux prochains jeux du Grand Colisée dans le quartier du marché. Grâce à ses contacts, il a « obtenu » la possibilité de participer à l'événement, et comme il a entendu parler de ce qu'a réalisé le groupe la veille, il pense qu'ils sont les hommes de la situation. Pock demande donc aux personnages de concourir et de gagner le Grand prix (60 po, une collection de parfums fins et de cataplasmes et une petite gemme connue sous le nom de « l'œil de l'oracle »), qui est offert par Kwayothé, l'un des sept princes marchands de la ville. Il annonce vouloir garder la gemme et les parfums, et offre donc les 60 po aux personnages pour leur participation.

S'ils sont d'accord, Po donne aux personnages les billets d'entrée pour les compétitions, qui commencent dès l'après-midi. Le nom de leur équipe sera « les crocs de la lame ».

LA GRAND COLISÉE

Le quartier du marché contraste avec la vieille ville en tout point. Des maisons modestes et des magasins sont éparses sur tout le quartier, avec même des bains publics [22] sur la crête de la baie au nord. Un grand chemin élevé traverse le centre du quartier et relie le temple au toit doré de Waukyne [21] au Grand Colisée [20].

Une grande foule s'est rassemblée pour les événements d'aujourd'hui et de longues files de spectateurs excités se sont formées le long de cette imposante structure.

Suivant les instructions de Po, le groupe entre par l'entrée de derrière et s'enregistre pour la compétition. Il y a différents concours pour différents prix, mais les personnages doivent participer à deux événements spécifiques pour pouvoir gagner le prix de Po.

LA COURSE DE DINOSAURES

Dans le premier événement, les personnages participent à une course d'obstacle sur un parcours circulaire construit autour de l'arène.



Montures. Chaque personnage se voit attribuer une version plus petite et plus domestique d'un allosaure. Ces animaux sont élevés spécifiquement pour les courses, qui ont lieu chaque semaine à Port Nyanzaru. Chaque cavalier se voit attribuer un harnais, une selle de course et une sorte de cravache en bambou. Pour la course, traiter la cravache comme un bâton avec la propriété arme légère.

L'équipe adverse. Le groupe est confronté aux « vipères vertes », une autre équipe de nouveaux arrivants composée de trois **cavaliers** (éclaireurs). Ceux-ci essayeront de se placer immédiatement en première position. Leur objectif principal est d'atteindre la ligne d'arrivée.

Règles. Lancer l'initiative pour déterminer l'ordre des cavaliers. Chaque cavalier commence sur la ligne de départ (position 1). Le premier coureur à atteindre la ligne finale (position 6) gagne la course. Une fois que la course commence, chaque cavalier peut avancer d'une position et prendre une action par tour. Les actions disponibles sont les suivantes :

Foncer. Si le cavalier réussit un jet de Sagesse (Dressage) DD 13, il fait se déplacer sa monture de deux cases au lieu d'une. Chaque monture peut foncer deux fois durant toute la course (un échec au jet ne compte pas pour ce décompte).

Donner un coup. Un cavalier peut utiliser sa cravache contre tout autre cavalier qui est à ses côtés, c'est à dire à la même position (par exemple, un cavalier à la position 3 peut donner un coup à tout autre cavalier à la position 3). Lancez alors un jet d'attaque normal avec un bâton contre la CA de l'autre cavalier. Si le coup touche, au lieu de prendre des dégâts, l'adversaire doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. En cas d'échec, le cavalier tombe de sa monture et perd un tour de mouvement pour monter à nouveau.



Railler. Un cavalier peut se moquer ou distraire un autre cavalier qui se trouve à maximum une position de lui (par exemple, un cavalier à la position 3 peut provoquer tout autre cavalier entre les positions 2 et 4). Le cavalier effectue alors un jet de Charisme (Intimidation) opposé à un jet de Sagesse (Perspicacité) de l'autre cavalier. Si le coureur qui se moque gagne le jet, le cavalier adverse a un désavantage à tous les jets effectués pour son prochain obstacle (voir Obstacles ci-dessous).

Faire tomber. Cette action peut être utilisée contre un autre cavalier qui est à ses côtés, c'est à dire à la même position (par exemple, un cavalier à la position 3 peut essayer de faire tomber tout autre cavalier à la position 3). À l'aide de sa cravache, le cavalier tente de faire trébucher la monture d'un autre cavalier. Le cavalier effectue alors un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) DD 14. En cas de succès, l'adversaire doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 de sauvetage de DC 14. En cas d'échec, la monture du cavalier trébuche et ils perdent une position.

Obstacles. En plus des actions des cavaliers, il existe des obstacles sur le parcours. À la fin de chaque round, chaque cavalier lance un d20 et consulte le tableau ci-dessous. Un joueur peut utiliser l'inspiration à tout moment pour réussir immédiatement tout jet sollicité par un obstacle. Une fois les obstacles résolus, passez au prochain round.

d20 Obstacle

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Barrière. Un petit mur de bois et de débris bloque votre chemin. Effectuez un jet de Sagesse (Dressage) DD 12. En cas d'échec, vous trébucher et perdez une position. |
| 3-4 | Fosse de boue. Effectuez un jet de Sagesse (Dressage) DD 13. En cas d'échec, vous perdez une position et vous ne pouvez pas foncer lors du prochain tour. |
| 5-6 | Filet. Effectuer un jet de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobates) DD 13. En cas d'échec, vous êtes désarçonné de votre monture et perdez une position. |

9-10 **Lianes.** Effectuez un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 pour naviguer entre les lianes. En cas d'échec, vous et votre monture tombez, ce qui vous fait perdre deux positions.

11-20 **Aucun obstacle.** Rien ne se passe.

ENTRE LES DEUX ÉPREUVES

Bien que le groupe n'ait normalement subi aucun dommage majeur, les personnages auront sûrement des coupures et des éraflures, raison pour laquelle ils sont autorisés à se reposer un peu, obtenant les bénéfices d'un repos court. C'est à ce moment-là qu'ils sont abordés par **Nerissa**, une humaine d'environ 25 ans aux cheveux noirs, aux yeux marrons aux contours tatoués et à la peau brune.

Son vrai nom est Mesika et c'est une guerrière originaire de Mezro qui étudie les événements de Chult, en particulier les machinations des forces obscures. Seules quelques personnes connaissent sa véritable identité, qu'elle ne révèlera en aucune circonstance jusqu'à la fin de l'aventure. Elle souhaite acquérir l'œil de l'oracle pour le compte de la Société Ytepka.

Nerissa est fière et possède le sens de l'honneur, mais ne supporte pas la magie noire. Elle est prête à affronter de grands dangers pour éradiquer toute trace de nécromancie et de magie noire en lien avec les morts.

La suite dépend du fait que le groupe ait gagné ou non cette première compétition.

Si l'équipe a gagné. Nerissa se présente et fait une offre aux personnages. Elle leur apprend qu'une pièce métallique à l'intérieur de l'œil de l'oracle est très importante pour sa noble cause et leur en offre 30 po. Ils peuvent par contre garder le bijou en lui-même, qui est ce que Po leur a demandé d'obtenir.

Si elle est questionnée sur sa mission, demandez au groupe un jet de Charisme (Persuasion) DD 12. En cas de réussite, elle admet qu'elle veut aider un ami qu'elle possède en commun avec Klevin, un nommé Wren. Elle leur explique alors qu'ils sont tous du même côté. Si nécessaire, demandez au groupe un jet de

Sagesse (Perspicacité) DD 12 pour confirmer qu'elle est sérieuse. S'ils refusent toujours de l'aider, elle n'insiste pas et part tout simplement.

Si l'équipe a perdu. La course est qualificative pour participer au reste de la compétition. S'ils ont perdu, ils sont donc officiellement exclus du concours. Nerissa s'approche alors d'eux comme expliqué précédemment, mais avec une offre différente. En échange de la pièce métallique, elle propose au groupe de représenter son équipe, qui est toujours en course pour le prix. Ils garderont le reste du prix comme s'ils l'avaient gagné eux-mêmes. C'est en fait la seule opportunité pour les personnages de continuer.

Si le groupe s'interroge sur ses motivations, demandez les mêmes jets indiqués auparavant pour voir quelles informations elle lâche.

TOURNOIS ET DOMMAGES NON-LÉTAUX

En raison des événements récents et de la malédiction de la mort, les combats à mort sont strictement interdits pendant la compétition. Par conséquent, aucun dommage physique ou magique n'est autorisé. Réduire un ennemi à 0 pv ne peut être fait que dans le but de l'assommer.

Le refus de respecter ces lignes directrices entraîne la disqualification immédiate pour toutes les compétitions.

L'ARÈNE DES GLADIATEURS

Le deuxième événement est une épreuve martiale. Le groupe doit vaincre l'équipe adverse en combat.

L'équipe adverse. Le groupe est opposé à un mercenaire **kenku** nommé Slicer, accompagné de ses trois **vélociraptors**.

Règles. La première équipe dont tous les membres sont à 0 pv perd le match. Les personnages peuvent utiliser n'importe quelles armes et armures qu'ils possèdent, et toutes leurs capacités, tant qu'ils suivent les règles pour éliminer leurs adversaires. Les vélociraptors sont entraînés pour ne pas tuer.

L'événement se déroule à l'intérieur d'une cage en fer de 12 x 12 mètres dont les barreaux sont couverts de lianes empoisonnées que les locaux appellent les « lianes de Matabo ».

À la fin de chaque round, les lianes se lancent contre une créature au hasard à 3 mètres ou moins des barres de la cage. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être touchée et subir 1 point de dégât perforant et être empoisonnée jusqu'à la fin de son prochain tour.

LA REMISE DES PRIX

Si l'équipe a gagné, les personnages sont déclarés vainqueurs et la foule hurle d'extase. Le groupe est alors de nouveau autorisé à se reposer un peu, obtenant de nouveau les bénéfices d'un repos court, puis ils sont dirigés vers les chambres supérieures du Colisée. Là les attend la princesse marchande Kwayothé, une belle chulthaine, accompagnée de trois hommes et de trois servantes. Elle félicite brièvement le groupe et indique à l'un de ses serviteurs de remettre les prix.

L'œil de l'oracle est une gemme orange brillante fixée sur une base en métal argenté. Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 12 révèle rapidement que la partie métallique semble correspondre à la partie inférieure qui manquait à la tête de serpent trouvée dans la première mission.

Si quelqu'un questionne Kwayothé à propos de l'œil de l'oracle, elle explique qu'il s'agit d'un cadeau qui lui a fait l'un de ses

nombreux prétendants. Elle n'en a pas besoin et d'ailleurs elle se sent mal à l'aise chaque fois qu'elle le regarde.

Quoi qu'il en soit, suite à ce succès, il est maintenant probable que l'on reconnaisse les personnages en ville.

CONCLUSION

Indépendamment du résultat, Nerissa remercie le groupe s'ils ont choisi de l'aider. En plus de l'œil, la jeune femme leur demande alors de lui remettre la tête de serpent, argumentant qu'il s'agit de pièces complémentaires. Si les personnages en doutent, elle en fera la démonstration devant eux : les deux pièces s'emboitent parfaitement.

Qu'ils acceptent ou non, elle leur souhaite bonne chance pour la suite puis leur dit au revoir.

S'ils ont gagné pour le compte de l'équipe de Po, celui-ci respecte l'accord. C'est vraiment la gemme qui l'intéresse, il n'a aucun problème à ce que le groupe reste avec la pièce métallique.

L'AVENTURE JUSQUE-LÀ

Suite aux informations de Klevin, Soggy Wren charge son binôme de la Société Ytepka, Nerissa, plus « opérationnel » que lui, de récupérer les deux premières pièces de l'artefact qui sont localisées.

Si l'équipe a perdu, Nerissa va convaincre le kenku vainqueur de lui vendre l'œil de l'oracle. S'ils ont laissé la partie métallique à Po, Nerissa va le persuader de la lui vendre. Dans tous les cas, à ce stade, les deux premières pièces doivent maintenant être dans les mains du groupe ou de Nerissa.

3. LA DEMI-LUNE

Au matin du troisième jour, lorsqu'ils se réveillent, le patron de l'auberge informe les personnages qu'une jeune femme est passée pour eux très tôt. Elle a juste indiqué qu'elle s'appelait Nerissa et qu'elle les attendrait devant le temple de Tymora [24] dans la gorge de Malar.

Lorsque vous atteignez le quartier de la gorge de Malar, au-delà des murs de la ville, la pluie commence à tomber fortement, noyant vos espoirs que l'orage disparaisse rapidement. Vous continuez le long du chemin boueux tout en résistant aux fortes gouttes de pluie.

La vue de la gorge de Malar est aussi étonnante que troublante. Un grand ravin traverse tout le quartier, et sur les bords de celui-ci se trouvent de nombreuses petites maisons en bois et en pierre qui ont toutes connu de meilleurs jours. D'étroits ponts de corde s'étendent d'un côté à l'autre du ravin. Plusieurs bâtiments s'accrochent à la paroi abrupte qui donne dans le ravin.

Soudain un cri à proximité dévie votre attention vers l'un des ponts sur lequel une jeune femme semble se battre contre deux humanoïdes ailés !

La personne sur le pont est bien Nerissa, face à deux ptérosauriens. Au moment où le groupe arrive, la guerrière se

débarrasse d'un adversaire et l'autre s'enfuit dans le ravin en contre-bas.

La jeune femme remercie alors le groupe d'être venu au rendez-vous, puis les invite à la suivre dans sa petite maison à l'extrémité du ravin. Elle entre alors dans les confidences.

Elle leur avoue faire partie de la Société Ytepka, tout comme Klevin, un groupe qui s'évertue de protéger Chult des menaces extérieures. Elle et ses compagnons sont très préoccupés par les derniers événements et la « malédiction de la mort » qui frappe toute la région. La Société à Port Nyanzaru concentre actuellement ses efforts à mettre la main sur un artéfact maléfique qu'on appelle l'amulette du rêveur. D'après leurs informations il est composé de quatre pièces, dont seulement deux sont pour l'instant localisées. La Société n'a aucune idée de qui a fait venir cet artéfact en ville, mais il est clair que le but de ce ou ces individus n'est pas bon.

C'est à ce moment pour elle l'occasion de demander au groupe, sans trop insister, de lui remettre les pièces qui peuvent lui manquer à ce moment. Mais si elle a demandé au groupe de la rejoindre ici, c'est pour un autre sujet, qu'elle pense toutefois être lié à tout ce qu'elle vient de dire.

Les gens de la gorge de Malar font dernièrement face à plusieurs menaces étranges provenant de la végétation envahissante qui entoure la gorge un peu plus haut. Tout ce qu'elle peut dire est que :

- La végétation, au cours des dernières semaines, s'est épaisse en même temps qu'elle semble devenir malade. La flore se déchire tout en se développant rapidement, recouvrant même certaines maisons à l'extrémité du ravin.
- En plus de la rouille sur les arbres et les plantes, plusieurs morts-vivants ont été vus au bout du quartier qui donne sur la jungle.
- La brigade des citoyens étant la seule protection ici, il est difficile de protéger les habitants.
- Des groupes de ptérosauriens s'avancent de temps en temps par ici et essaie de capturer des personnes. Ils ont déjà réussi deux ou trois fois.
- Un groupe de secours est entré dans la jungle hier à leur recherche. Aucun n'en est revenu.

Nerissa est convaincue que tous ces événements sont liés entre eux et à cette mystérieuse malédiction de la mort. Elle demande alors au groupe d'enquêter afin de comprendre ce qu'il se passe. Elle est prête à offrir une récompense de 50 po pour cela.

Si le groupe accepte, Nerissa les accompagne jusqu'à la zone la plus touchée par la flore malade.

DANS LA JUNGLE

Nerissa vous conduit au sud du quartier, au-delà de quelques cabanes abandonnées recouvertes de lianes sombres et de buissons épineux. La zone au-delà est couverte d'arbres et d'épais feuillages qui ne laissent pas pénétrer la lumière du jour. La pluie, par contre, s'infiltre facilement.

Avancer sous les arbres et dans les buissons est hasardeux, le chemin se devinant plus qu'il ne se voit. Nerissa insiste pour rester en arrière afin d'aider les quelques membres de la brigade

des citoyens à défendre le quartier contre d'éventuelles nouvelles attaques de ptérosauriens ou de morts-vivants.

Terrain. Le sol est humide et recouvert de broussailles et de branches, ce qui rend la progression difficile.

Climat. Il fait extrêmement chaud et humide, il faut donc boire beaucoup d'eau pour rester hydraté. L'air est difficile à respirer et tous ceux qui portent autre chose que des vêtements légers sont mal à l'aise. De grosses gouttes de pluies tombent constamment des arbres.

Éclairage. La lumière est extrêmement faible, et les conditions météorologiques n'aident en rien. Sans vision dans le noir ou sources lumineuses supplémentaires, la visibilité ne s'étend qu'à 3 mètres.

Sons et odeurs. La zone malade est moisie et sent les fruits et les plantes pourries.

NATURE HOSTILE

Alors que le groupe s'avance dans la jungle depuis quelques minutes seulement, un petit essaim d'insectes malades les attaque. Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour éviter l'essaim. En cas d'échec, la créature est infectée par une maladie mineure. Durant l'heure qui suit, la cible affectée souffre d'étourdissements et sa vision devient floue, ce qui lui donne un désavantage à tous ses jets de Perception et d'Investigation.



Un peu plus tard le groupe atteint une zone où de grandes plantes vénéneuses se mélangent avec la végétation de la jungle. Un jet de Sagesse (Perception) DD 13 permet de détecter ces plantes malades qui semblent se déplacer.

Un personnage qui détecte ces plantes peut également identifier leurs propriétés s'il réussit un jet de Sagesse (Survie) DD 14.

Par contre, quiconque ne les remarque pas est piqué par les épines et doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature subit 3 (1d6) dégâts de poison et est empoisonnée pendant 10 minutes, ce qui provoque de petites hallucinations et donne un désavantage aux jets de sauvegarde.

LE CHEMIN

Au bout d'un moment, le groupe débouche sur un chemin sur lequel repose le cadavre pourri d'un ptérosaure et d'où l'on peut apercevoir deux personnes piégées dans les ronces. Deux résineux infectés et deux buissons infectés attendent ici pour prendre en embuscade le groupe, mais ils n'attaquent pas tant que les personnages ne parlent pas avec les PNJ piégés.

Vous tombez sur un vieux chemin fait de boue grise et de feuillage mort qui traverse un groupe d'arbres couverts de ronces épineuses. Un humanoïde ailé semble mort au bord du chemin et vous apercevez deux autres personnes emmêlées dans les ronces. Celle sur la gauche semble être un tabaxi, immobile, et à côté de lui se trouve une elfe qui se tourne vers vous en gémissant « Aidez-moi... »

L'elfe n'a que quelques secondes pour parler avec le groupe. Elle dit s'appeler Siela, venir de la gorge de Malar et que les ptérosauriens veulent l'utiliser comme offrande. Puis elle se met à crier et disparaît instantanément comme entraînée ou avalée par l'épaisse maille de branches. On ne peut malheureusement plus rien faire pour elle ; couper les lianes ne fera que révéler son cadavre.

C'est à ce moment que les deux **résineux infectés** et les deux **buissons infectés** attaquent et surprennent toute personne qui ne réussit pas un jet de Sagesse (Perception) DD 11.

Lors du premier round de combat, le tabaxi se réveille et commence à se débattre dans sa prison de ronces. Si quelqu'un choisit de l'aider, on peut le libérer avec un jet de Force (Athlétisme) DD 12 réussi ou en infligeant suffisamment de dégâts à ses liens (CA 10 et 6 pv). Une fois libre, il peut rejoindre le combat, mais il est très faible (il ne lui reste que 5 pv) et sans arme.

S'il n'est pas libéré durant le combat, le tabaxi se libère tout seul une fois les arbres infectés vaincus. Il se présente sous le nom d'Ashen Rock et remercie les personnages pour leur aide. Si l'on converse avec lui, il peut fournir les informations suivantes :

- Il a été envoyé dans le cadre d'un groupe de secours pour retrouver les habitants enlevés par les ptérosauriens. Il ne sait pas ce qu'est devenu le reste de son groupe.
- Les ptérosauriens ne s'aventurent normalement pas dans les quartiers de la ville. Ce petit groupe semble avoir été attiré par quelque chose.
- Il sait peu de choses sur les ptérosauriens, juste qu'ils paraissaient comme déments et semblent enlever les habitants pour les offrir en sacrifice aux créatures végétales malades de la zone.
- La plupart des ptérosauriens sont morts maintenant, leurs corps pourrissent lentement. Il pense qu'ils ont été affectés par la malédiction de la mort.

Après leur discussion, Ashen Rock dit vouloir rechercher ses compagnons. Il préfère opérer discrètement et se sent capable de le faire tout seul, mais le groupe peut tenter de le convaincre de les accompagner si un aventurier réussit un jet de Charisme (Persuasion) DD 18. Dans le cas contraire, l'homme-chat offre au groupe une *potion de résistance au poison* en guise de remerciement avant de partir furtivement.

L'ENCHÉVÊTREMENT

Le chemin monte en serpentant vers le sud puis se rétrécit entre quelques arbres à l'allure lugubre. Les racines et la base des troncs sont recouvertes de centaines de lianes vénéneuses. Impossible de ne pas noter la ressemblance avec les lianes de l'arène de la deuxième mission, mais en plus imposant.

LIANES VÉNÉNEUSES DE MATABO

Piège simple (niveau 1-4, menace dangereuse)

Les lianes de Matabo se fixent sur des créatures avec leurs épines.

Déclencheur. Les lianes frappent toute créature qui se trouve à moins de 3 mètres de la base des arbres infectés.

Effet. La créature ciblée doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être entravée (Évasion DD 11) et piquée par des épines vénéneuses, subissant 4 (1d8) dégâts de poison et étant empoisonnée jusqu'à la fin de son prochain tour. Les cibles déjà entravées au début d'un nouveau round prennent 4 (1d8)

dégâts de poison supplémentaires au début de leur tour. Les lianes peuvent entraver jusqu'à trois créatures à la fois.

Désactivation. Les lianes sont bien cachées. Il faut réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 15 pour les remarquer, mais il n'est pas si difficile de les éviter une fois qu'on les a remarquées. Les lianes peuvent également être détruites (CA 10 ; 5 pv ; immunisés contre les dégâts de poison). Détruire trois lianes supprime la menace.

LA CONFRONTATION

Le chemin tourne à nouveau vers l'est puis grimpe pour atteindre une clairière vallonnée recouverte d'herbe épaisse. Quatre petits humanoïdes à la peau vert vif sont rassemblés autour d'un gros bloc de pierre au centre duquel vous remarquez un petit bassin rempli d'eau.

Dans cette clairière, quatre **grungs** ont construit un autel improvisé. À moins que le groupe ne pénètre dans la clairière en toute discréption, les grungs les repèrent immédiatement. Ils se mettent alors à crier et à se faire de nombreux signes entre eux.

Si quelqu'un s'approche, l'un des grungs pointe sa main vers l'autel de pierre sur lequel trône un objet en forme de demi-lune. Il semble fait de métal avec une partie en cuir noir au centre.

Cette partie de l'amulette du rêveur est pour eux un cadeau sacré que leur offert leur mère patronne. Leur mission est d'activer son pouvoir, en partie grâce à un rituel qui demande de sacrifier quelques habitants. Une fois que le pouvoir du cadeau sera activé, ce dernier doit être livré à une personne en particulier dont le nom est écrit sur un parchemin que possède l'un des grungs.

Le pouvoir de cette pièce est à l'origine des arbres infectés et des morts-vivants qui ont récemment envahi cette partie de la jungle. Ceux qui s'en rapprochent suffisamment peuvent être charmés par les grungs, qui ont déjà utilisé ce pouvoir sur les ptérosauriens afin de les amener jusqu'ici pour les sacrifices.

Les grungs ont l'intention d'attirer le groupe assez près de la pièce de l'amulette pour les charmer, puis de les tuer pour en faire les derniers sacrifices nécessaires à l'activation du pouvoir.

Si l'on se méfie des grungs, leur nature suspecte est révélée par un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14 réussi. En cas d'échec, ou si aucun jet n'est réalisé, tout personnage qui s'est approché à 3 mètres ou moins de l'autel doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12. En cas d'échec, le personnage est charmé jusqu'à la fin de son prochain tour. Les grungs attaquent alors le groupe immédiatement. Le charme n'opère qu'une seule fois et disparaît lorsque les grungs sont éliminés.

Les grungs portent chacun 20 po sur eux. De plus, l'un d'entre eux a un anneau de jade d'une valeur de 20 po, et un étui à parchemins qui contient une lettre écrite en grung.

En ce qui concerne l'amulette, les personnages remarqueront rapidement que les petites crêtes le long du côté plat de cette partie de l'amulette correspondent à la forme de la tête de serpent que possédait Sanuya.

CONCLUSION

Une fois de retour, Nerissa informe le groupe que la progression des plantes semble avoir commencé à se rétracter. Elle offre alors comme promis la récompense de 50 po.

Si on lui montre la pièce de l'amulette, elle fait elle aussi rapidement le rapprochement avec la tête de serpent, et

demandera aimablement au groupe s'ils acceptent de la lui donner.

Si on lui montre la lettre, Nerissa la traduit avec quelques difficultés. Celle-ci décrit comment activer le pouvoir du cadeau de la mère patronne, puis indique qu'il doit alors être livré à un certain « Lekhet », sans plus de détails.

Une créature qui a été charmée par le cadeau des grung devient la proie de cauchemars récurrents au cours des prochaines semaines. La plupart d'entre eux impliquent des serpents et une douce voix chuchotante qui invite le sujet à la rejoindre dans les bras de l'oubli.

L'AVENTURE JUSQUE-LÀ

À ce stade, la Société Ytepka connaît la localisation de trois des quatre pièces qui forment l'amulette du rêveur.

4. L'APPEL DE LA MORT

Alors que les personnages viennent de terminer leur petit déjeuner à l'auberge, un jeune homme qui n'a sans doute pas encore atteint la majorité vient leur livrer une enveloppe. À l'intérieur de celle-ci, une invitation pour les personnages à se rendre à la villa d'Alastar Bol, dans le quartier du marché, à l'heure du repas.

Alastar Bol est un riche commerçant de Port Nyanzaru qui a assisté au grand prix du Colisée. Qu'ils aient gagné ou perdu, l'homme a été séduit par leurs capacités.

Vous traversez une multitude de magasins et de boutiques d'artisans au milieu de l'agitation typique du quartier du marché. Alastar Bol réside dans une des élégantes villas situées près du mur de la zone surélevée qui entoure le Hall d'or [21]. Un de ses nombreux domestiques vous escorte du hall principal vers un grand balcon couvert.

Alastar Bol vous y attend, ses serviteurs agitant un grand éventail pour chasser la chaleur brutale et étouffante.

Alastar est un gros humain proche de la quarantaine. Sa peau est mate et ses beaux vêtements sont gâchés par sa transpiration abondante.

L'homme semble visiblement ravi de voir les personnages, et ne tarde pas à leur souhaiter la bienvenue. Puis il leur fait rapidement savoir qu'il a une tâche urgente qui nécessite quelques âmes courageuses. Et d'après ce qu'il a pu voir lors des épreuves, les personnages n'ont pas froid aux yeux.

Des événements étranges dans la vieille ville ont attiré son attention. La rumeur s'est répandue que plusieurs habitants disparaissent durant la nuit et réapparaissent sous forme de morts-vivants quelques jours plus tard. Tout cela nuit à la réputation de la ville et donc au commerce. C'est ce qui préoccupe Alastar, et ce qui l'a motivé à envoyer il y a de cela jours son homme de confiance, Derio, afin d'enquêter. Mais ce dernier n'est jamais revenu.

Alastar demande donc au groupe d'enquêter sur ces rumeurs et offre une récompense de 60 po s'ils peuvent retrouver Derio et comprendre d'où viennent ces morts-vivants.

LA VIEILLE VILLE

Au sud-ouest de la ville, le passage entre les ruines de deux grandes ziggourats en pierre [1] qui ont résisté aux intempéries marque l'entrée dans la vieille ville. Au-delà, des huttes et des cabanes sont épargnées autour d'une route qui longe une troisième ziggourat, plus petite, ainsi qu'une longue fosse [2] en pierre qui sert de terrain de jeu. Beaucoup de personnes sont présentes autour de ces structures.

Les informations suivantes peuvent être obtenues auprès des habitants du quartier sans aucun jet :

- Les disparitions ont commencé il y a une vingtaine de jours. Il ne semble pas y avoir de lien entre les disparus.

- Il y a quelques jours, le client d'une taverne du quartier a marmonné quelque chose comment quoi la mort l'appelait. Depuis, on dit de ceux qui disparaissent qu'ils ont reçu « l'appel de la mort ».

- Un clerc nommé Derio est venu enquêter sur ces disparitions il y a quelques jours. Lui aussi a disparu depuis. Il a été vu pour la dernière fois près de huttes jaune qui se trouvent derrière la ziggourat qui fait face à la Piste du bourreau [2].

Les informations recueillies conduisent donc le groupe dans une petite clairière derrière la petite ziggourat, celle qui se trouve la plus au sud. Et on y trouve effectivement une grande cabane en bambou jaune adossée à une autre semblable mais plus petite, jaune également.

LA PETITE CABANE

Quatre **zombis** se trouvent dans la petite cabane. À peine un personnage s'approche à moins de 3 mètres de l'entrée que les zombis font voler la porte et attaquent immédiatement.

Ces morts-vivants sont plus rapides et plus brutaux que leurs homologues normaux. Leur vitesse est augmentée de 4,50 mètres et d'énormes griffes s'étendent de leurs doigts putréfiés. Statistiquement identique mis à part cela, insistez sur le fait que ces morts-vivants sont très rapides et plus sauvages que la normale, afin de faire monter le sentiment de danger.

L'intérieur de la cabane sent la mort. Tout le mobilier de la hutte est pourri ou détruit. Une demi-douzaine de longues chaînes de fer sont fixées au sol, chacune se terminant par des menottes. On trouve également plusieurs carcasses d'animaux et les restes de deux humanoïdes.

LA GRANDE CABANE

La porte de cette cabane est à la fois verrouillée et piégée. Le verrou nécessite un jet de Dextérité DD 12 pour être ouvert. Il peut également être cassé (CA 12, pv 10) ou la porte enfoncée avec un jet de Force (Athlétisme) DD 12 réussi.

AIGUILLE EMPOISONNÉE

Piège simple (niveau 1-4, contretemps)

Déclencheur. À moins d'avoir désactivé le piège, l'ouverture de la porte déclenche le piège. Un jet de Sagesse (Perception) DD 12 est nécessaire pour détecter le piège.

Effet. La créature qui ouvre la porte doit réussir sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou subir 5 (1d10) dégâts de poison et être paralysé durant une minute.

Désactivation. Le piège peut être désarmé avec un jet de Dextérité DD 12 réussi.

Si les zombis dans la petite cabane n'ont pas été vaincus, ils surgissent et attaquent le groupe dès que la porte de la grande hutte est ouverte.

Le mobilier de cette cabane se compose d'une petite table et de quelques chaises qui occupent le centre, et d'un petit bureau et d'un lit au fond de la pièce. L'air est vicié ; il semble ne pas y avoir eu d'occupant depuis plusieurs jours.

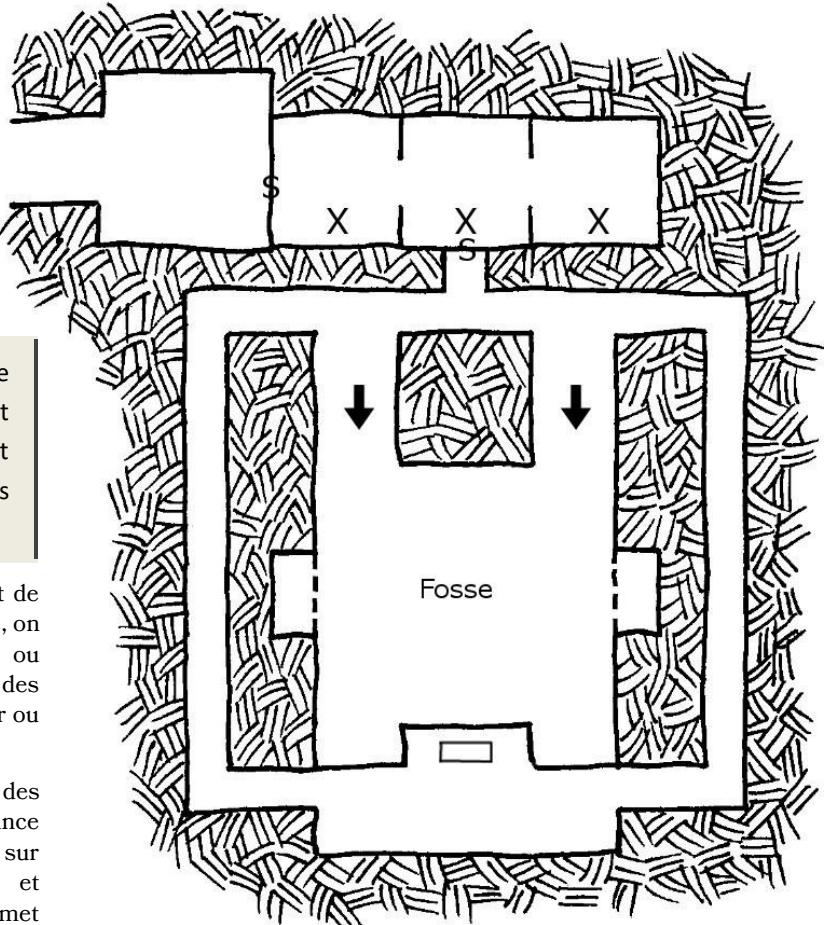
L'intérieur est sombre, les bougies qui autrefois apportaient de la lumière ont brûlé depuis longtemps. Sur une petite étagère, on trouve beaucoup de livres aux pages décolorées, usées ou humides. Certains détaillent diverses régions de la Côte des Épées, tandis que d'autres donnent des conseils pour voyager ou pour survivre en milieu sauvage à l'attention de novices.

Sur le bureau estposé un petit livre d'études et de pratiques des arcanes portant le symbole d'Azuth, le dieu de la connaissance des arcanes. À ses côtés, plusieurs feuilles manuscrites sur lesquelles ont été griffonné de nombreux symboles et inscriptions. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 16 réussi permet de comprendre qu'il s'agit d'un rituel arcanique, mais rien de plus.

L'écriture sur la dernière page est un peu plus lisible. La carte, écrit en commun, dit :

**UNE AUTRE NUIT AVEC CES RÊVES DE SERPENTS.
JE SAIS QUE JE DEVRAIS LIVRER LA RELIQUE
COMME PROMIS, MAIS C'EST PLUS FORT QUE
MOI... AU NOM D'AZUTH, CELA M'INTERPELLE
DANS MES RÊVES ET M'A MÊME CONDUIT
JUSQU'ICI SOUS LES MURS DE LA ZIGGOURAT.**
**QUE SE PASSERA-T-IL SI JE ME TROMPE ? LES
DIEUX VEULENT-ILS QUE J'EMPRUNTE CE
CHEMIN ? EST-CE LE VÉRITABLE CHEMIN VERS
LA CONNAISSANCE ÉTERNELLE ? MON
PROFESSEUR SE TROMPE PEUT-ÊTRE DEPUIS LE
DÉBUT...**
**JE DOIS EN AVOIR LE COEUR NET ET TERMINER
MON TRAVAIL.**
**SI JE DEVAIS NE PAS REVENIR, ALORS C'EST QUE
J'AURAI REJOINT CEUX QUE J'AI EMPORTÉS AVEC
MOI DANS L'OBSCURITÉ INCONNUE.**

- VIPLO



Le tiroir du bureau est verrouillé. Il faut réussir un jet de Dextérité DD 13 pour l'ouvrir. À l'intérieur se trouve un étui en ivoire d'une valeur de 10 po qui contient un *parchemin de mot de guérison* et un *parchemin de protection contre le mal et le bien*.

L'ENTRÉE SECRÈTE

Derrière la grande hutte, gravés dans la pierre de la terrasse inférieure de la ziggourat, on trouve trois cercles de la taille d'un poing qui forme un triangle. Il est facile de faire la relation entre le motif gravé et celui inscrit au dos du parchemin.

L'intérieur des cercles est mobile et semble s'enfoncer si on pousse. Le faire dans l'ordre correct et sans trop tarder (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et en n'attendant pas plus de 3 secondes entre deux appuis), en commençant donc par le cercle indiqué au dos du parchemin, ouvre un passage secret : une porte s'ouvre dans le mur. Tant que les personnages n'appuient pas sur les cercles avec la bonne séquence, rien en se passe.

L'ouverture donne sur une rampe abrupte qui descend dans l'obscurité.

La rampe à 45 degrés mène sous la ziggourat. Un jet d'Intelligence (Histoire DD 12) confirme que cette zone est probablement présente depuis des siècles et a été construite en même temps que la construction en surface. Viplo l'utilise comme un repaire secret pour réaliser ses sacrifices.

Après avoir suivi le chemin sur une vingtaine de mètres, le groupe arrive dans une pièce carrée de 6 x 6 mètres. Un ensemble de lignes ondulées sculptées dans la paroi convergent vers un ensemble de cercles concentriques au centre. Il s'agit du même principe que pour le passage secret de la première mission.

Si les sculptures sont examinées avec attention, demandez un jet d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perspicacité) DD

À l'arrière du parchemin se trouve un dessin qui représente trois cercles dans un triangle. Une flèche pointe le cercle inférieur gauche, et sous celle-ci est écrit « Commencez ici ».

12. Un succès révèle que tracer avec ses doigts le chemin correct le long des sculptures ouvre une porte secrète qui donne dans trois chambres cubiques un peu plus petites de 3 x 3 x 3 mètres et qui possèdent plusieurs sculptures murales le long des murs au sud.

PUZZLE

Piège simple (niveau 1-4, menace dangereuse)

Chacune des trois parois contient neuf gravures (voir ci-dessous). Toutes sont mobiles, c'est-à-dire qu'on peut les enfoncez d'environ 5 cm dans le mur. Sur chaque paroi, il faut enfoncez l'unique motif qui n'est pas représenté deux fois pour ouvrir la porte secrète. Dans le cas contraire, le piège se déclenche.

Déclencheur. Dès qu'un mauvais motif est enfoncé, le piège se déclenche.

Effet. Dans chacune des trois chambres, simultanément, une grande lame d'environ 2 mètres bascule du plafond et traverse la pièce de part en part d'est en ouest. Toute créature à 1,50 mètre ou moins de la paroi sud dans une des trois chambres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir de 3 (1d6) dégâts tranchants. Le piège ne se réarme pas, donc il n'agit qu'une seule fois, peu importe le nombre de fois qu'un mauvais motif est enfoncé.

Désactivation. Il n'existe aucun moyen de désactiver le piège. On peut par contre essayer de bloquer la sortie des lames si on a repéré le piège avec un jet de Sagesse (Perception) DD 18.

LA FOSSE

Les murs et le sol de cette pièce ancienne sont usés voire même effondrés à certains endroits. Un étroit chemin sur les côtés mène à une plate-forme de l'autre côté. Sur celle-ci se trouve un petit autel et un pied en pierre. À l'entrée, des rampes abruptes couvertes de débris descendent dans une fosse obscure. En bas, de deux côtés, on observe des portes rouillées contre les murs.

Trois prisonniers sont ligotés dans la fosse, sous l'autel. Derio, l'homme de Bol Alastar, est l'un des trois.

Cette pièce était originalement utilisée pour les rituels aux dieux. Viplo est là, prêt à libérer des zombis dans la fosse qui vont se jeter sur les prisonniers, sacrifiés pour la relique, et qui seront ensuite relâchés dans les rues de la vieille ville.

Viplo en est au milieu de son rituel quand il repère le groupe : « Des intrus ! De la nourriture pour les morts ! », puis d'un geste il ouvre les portes rouillées au fond de la fosse, libérant quatre **zombis** (deux dans chaque alcôve).

À ce moment-là, le groupe a trois rounds pour intercepter chaque zombie avant qu'ils ne se jettent sur les prisonniers. Toute attaque qui affecte un zombie le distrait de sa cible. Les zombis ont les mêmes caractéristiques que ceux rencontrés dans la petite cabane en surface.

Le moyen le plus rapide pour accéder à la fosse sont deux rampes de chaque côté de l'entrée, recouvertes de débris. Les traverser demande un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 réussi. En cas d'échec, le personnage glisse et tombe, subissant 2 (1d4) dégâts contondants. Il est également considéré à terre à la fin de son déplacement.



Pendant le combat, Viplo lance *trait de feu* à distance. Une fois qu'il est assailli par plus d'un personnage, il lance *main brûlante*. Viplo est obsédé par sa tâche et ne peut être raisonnable. En raison de sa petite taille, l'autel accorde à Viplo un abri important (3/4) pour se protéger des attaques à distance.

Les trois prisonniers, ligotés, sont trop faibles pour se battre. Épuisés, ils n'ont plus que 2 pv. Une seule attaque de l'un des zombies les achève. Viplo porte une bourse contenant 20 po et une flasque de feu grégeois.

Sur le pied en pierre se trouve la pièce qui influence Viplo. C'est un petit objet en forme de demi-lune, l'une des quatre pièces qui forme l'amulette du rêveur. Toute créature qui la touche doit réaliser un jet de sauvetage de Sagesse DD 13 ou subir 3 (1d6) dégâts psychiques. Elle est alors également prise de visions : elle voit des yeux jaunes aux pupilles fendues de partout et entend des chuchotements incohérents qui ressemblent à des sifflements.

CONCLUSION

Après avoir rendu compte à Alastar Bol de ce qu'ils ont vu, ce dernier récompense le groupe avec les 60 po comme promis, plus 10 po supplémentaires s'ils ont réussi à sauver Dorio. Il n'a que faire de la relique, la seule chose qui l'intéresse est que les morts-vivants arrêtent de terroriser la ville.

En ressortant de chez Bol, Nerissa se présente face aux personnages. Elle les a suivis jusqu'à la ziggourat, peut-être même jusqu'à l'intérieur, et est parfaitement au courant qu'ils ont trouvé la dernière pièce. Il est temps maintenant qu'elle leur présente son équipier, Soggy Wren.

L'AVENTURE JUSQUE-LÀ

Toutes les pièces de l'amulette du rêveur ont maintenant été récupérées, par les personnages ou à défaut par Nerissa.

Seul les yuan-ti (voir le chapitre suivant) savent l'utiliser. Pour n'importe qui d'autre elle est sans intérêt. Cependant, toute créature qui se trouve à moins de 3 mètres d'elle éprouve un sentiment de malaise et de mal-être. Il est donc conseillé que les personnages ne l'assemblent pas !

L'amulette est immunisée contre tous les sorts ou effets magiques qui viseraient à la localiser.

5. SOMBRES RÊVES

Le groupe suit Nerissa au quartier du marché pour rencontrer Soggy Wren.

Le bazar rouge domine la zone à l'est du pont entre le Grand Colisée et le Hall d'or. De nombreux étalages colorés recouvrent les rues, beaucoup vendant de la viande et diverses autres denrées. Pas très loin plus au sud, vous arrivez au « Repos de Kaya », l'une des auberges les plus connues des voyageurs à la recherche d'un peu de confort.

Soggy Wren est assis à une table. Il insiste pour que le groupe les rejoigne et commande une tournée : « On ne peut pas discuter affaire avec un verre vide ! », lance-t-il. Puis Wren félicite les personnages pour avoir « empêché l'ennemi de faire un mauvais coup ».

Avec l'aide de Nerissa, Wren un peu saoul explique de nouveau l'histoire, le fait que la Société Ytepka a été informée qu'une relique maudite connue sous le nom de l'amulette du rêveur était arrivée à Port Nyanzaru, et que sans l'intervention du groupe (et de Nerissa, si le groupe n'a pas réussi toutes les missions) ces pièces auraient terminé dans des mains inappropriées. Puis il demandera naturellement à voir les quatre pièces de l'amulette : la tête du serpent, la base et les deux morceaux en forme de demi-lune.

SOGGY WREN

Soggy Wren est si amical qu'il en est presque grossier. Dans sa jeunesse, c'était un ensorceleur talentueux, mais il a laissé son attrait pour la bouteille prendre le pas sur sa volonté d'affiner ses talents magiques. Mis à part cela, il vole une haine farouche aux « trouble-fêtes » et n'a guère de patience avec les gens qui ont des tendances mauvaises en sa présence.

Conscient de son état physique, il ne participe plus directement aux missions de terrains pour la Société, se contentant de collecter des informations, car s'il parle fort, il écoute également tout ce qui se dit autour de lui. La jeune guerrière Nerissa se charge de l'action, et le fait très bien.

Wren souhaite maintenant découvrir qui a fait venir cette relique ici, car il croit fermement que tout cela est lié à la mystérieuse « malédiction de la mort » qui « en a mis un coup à la bonne ambiance de cette ville ». Mais cela est une mission plus critique. Il propose alors au groupe d'apporter eux-mêmes l'amulette, en compagnie de Nerissa, à l'agent de la Société Ytepka qui coordonne cette enquête et de voir avec lui en quoi ils peuvent l'aider afin de découvrir la source et le but de la magie noire de cette amulette. Le nom de son contact est Diamssar, lequel travaille à l'entrée des bains publics.

Si le groupe accepte, Wren leur dit qu'ils doivent réaliser un geste secret de la main lorsqu'ils rencontrent Diamssar afin de vérifier qu'ils sont des alliés : lever la main gauche avec les doigts du milieu formant les trois cornes d'un tricératops. Diamssar devrait répondre de la même manière. Une fois le groupe prêt, les personnages se dirigent vers les bains publics au nord du quartier.

Si l'on questionne Nerissa au sujet de Diamssar, elle admettra qu'elle ne le connaît pas, que c'est le contact de Soggy, mais que cela est tout à fait normal afin de protéger l'identité des membres de la société secrète.

UNE NUIT DU CÔTÉ NORD

Le groupe arrive devant les bains publics. Il y a effectivement un homme à l'entrée, et il correspond à la description physique qu'on leur a faite.

Diamssar est un homme à la peau pâle qui a la trentaine. Il est vêtu de vêtements noirs et d'une cape violette à capuche. Si l'un des personnages fait le geste indiqué par Wren, Diamssar s'arrête un bref instant, puis retourne le geste et se présente.

Si quelqu'un dans le groupe se méfie particulièrement du salut de Diamssar, faites-lui lancer un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 16. En cas de succès il lui semble que le geste a été rapidement improvisé, comme s'il n'était pas prévu.

Si on le fait remarquer à Diamssar, celui-ci en plaisante, ajoutant que Wren est souvent trop ivre pour le faire correctement.

Puis il demande alors au groupe de lui montrer l'amulette du rêveur. S'ils acquiescent ou tout du moins confirment qu'ils l'ont, il leur demande de le suivre dans une des maisons sûres de la

société Ytepka. Pour cela, il les conduit jusqu'à un vieux bâtiment en pierre aux peintures murales décolorées. L'enseigne indique : « Maison du textile de marché nord ».

Si le groupe a trop de doutes ou confronte **Diamssar** (espion), celui-ci fait de son mieux pour dissiper les soupçons, mais il s'enfuit vers l'entrepôt si les personnages l'attaquent.

DIAMSSAR

Diamssar est en fait un espion des yuan-ti qui a la responsabilité de réunir toutes les pièces de l'amulette du rêveur. En raison de divers contre-temps (la défaite de Sanuya, le cadeau fait à Kwayothé, la folie de Viplo, etc), il a dû recourir à d'autres méthodes pour se procurer toutes les pièces.

Afin de reprendre le contrôle de la situation, Diamssar manipule Wren depuis quelque temps maintenant, espérant que l'amulette sera finalement réunie avec l'aide des Ytepka. Il a bien l'intention de trahir les personnages une fois qu'ils atteindront l'entrepôt.

A. L'ENTREPÔT ABANDONNÉ

Deux hommes sont postés de chaque côté de la passerelle supérieure. Ils sont habillés de la même manière que Diamssar. Contre le mur est, au centre de la pièce, quelque chose est recouvert d'un grand tissu. C'est en fait une cage qui contient l'animal domestique de Diamssar : un **serpent venimeux géant**. Un grand piège à fosse est placé près de la caisse (X sur la carte).

Lorsque le groupe entre dans l'entrepôt, Diamssar se dirige vers la fosse tout en réalisant de la main le geste que le groupe lui a fait un peu plus tôt. Il le répète une deuxième fois, et les deux fanatiques lui répondent de la même manière un instant plus tard. Les personnages qui ont des doutes peuvent lancer un jet de Sagesse (Perspicacité) DD13 pour se rendre compte que quelque chose cloche. Si les joueurs s'arrêtent ou questionnent Diamssar, celui-ci attaquera immédiatement, appuyé par ses deux **hommes de main** (bandits), et libérera le serpent au round suivant.

Les personnages peuvent remarquer le piège à fosse sur le sol s'ils réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 14. Si le piège est déclenché, chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou tomber dans la fosse et subir 3 (1d6) dégâts de chute. Diamssar libère son serpent dans la fosse et le combat commence. Ceux qui ont échoué au jet de sauvegarde sont également surpris. Tous se battent jusqu'à la mort. Diamssar les maudit et crie des phrases telles que « Que le serpent vous dévore tous ! » ou « Vos âmes ne sont que nourriture pour ma bête ! »

Diamssar porte une *potion de soins* et une dague dont la poignée en forme de tête de serpent est incrustée de bijoux. Elle vaut 15 po.

B. LA SALLE DE LA MALÉDICTION

La porte en haut de la passerelle mène à une petite salle à l'étage. Elle est extrêmement sale et sent le sang et la chair pourrie. Trois cages sont présentes : l'une est occupée par une tabaxi et une autre par un humain. Les deux semblent être malades ; leurs veines sont noires et épaisses, et ils ont des taches sur tout le corps.

Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 réussie révèle que ce sont des habitants de la région. Les cages peuvent être

facilement crochétées (jet de Dextérité DD 11). L'humain est inconscient et la tabaxi, Shaded Moon, peut à peine parler. Elle raconte au groupe qu'ils ont été empoisonnés par une « créature serpent » et placés dans cette cellule. La douleur est insupportable et elle est hantée par des visions de serpents noirs.

Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 18 réussi conclut que la malédiction dont ils ont été la cible a été lancée par un yuan-ti. Seul un sort de *restauration partielle* ou de *délivrance des malédictions* peut les guérir.

C. LE REPAIRE DU SERPENT

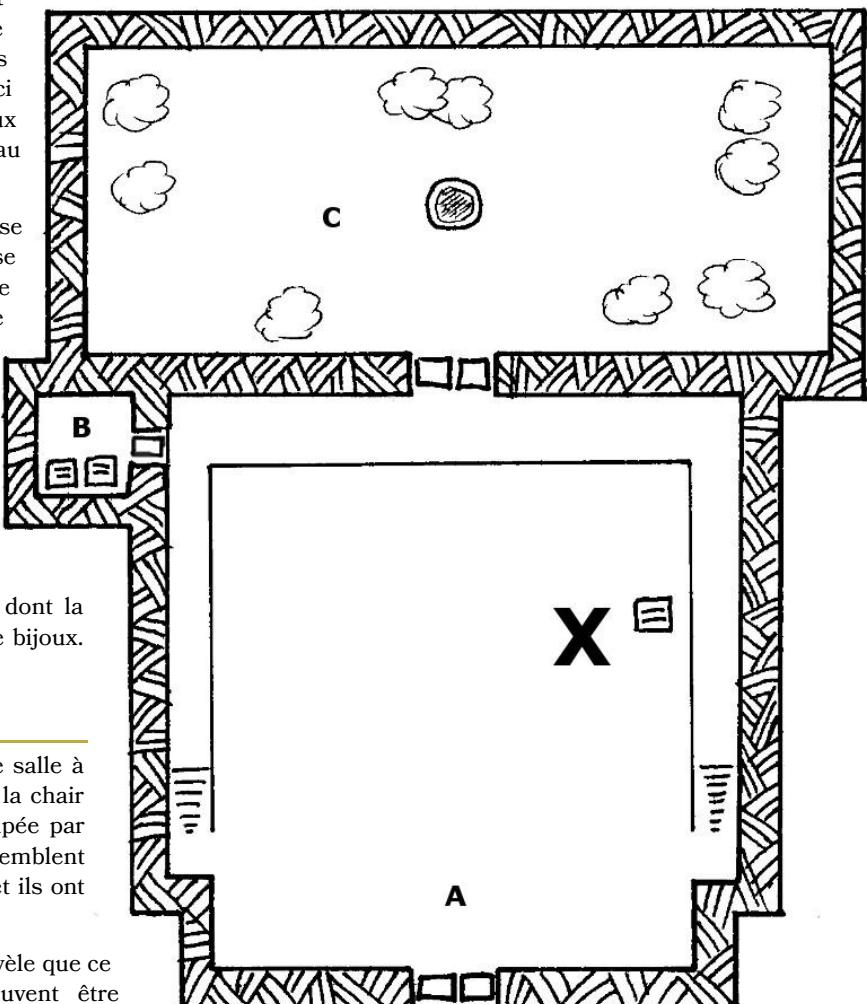
Cette zone fortifiée n'est accessible que par la porte arrière de l'entrepôt abandonné. **Lekhet**, un yuan-ti pur-sang, est ici avec quatre **sbires** (zombis).

L'endroit est luxuriant, la flore envahissante. Le terrain descend légèrement vers le centre, en forme de bol. Au centre se trouve une estrade circulaire avec un gigantesque serpent sculpté sur la base.

Près de l'entrée se trouvent des plantes qui ressemblent à des pissenlits colorés et qui émettent des spores toxiques si l'on y marche dessus.

Déclencheur. Les spores ne se déclenchent que si l'on touche ou marche sur les plantes.

Effet. Si elles sont déclenchées, les spores sont rejetées dans l'air autour de la cible. Celle-ci doit alors réussir sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être considérée comme empoisonnée jusqu'à la fin de son prochain tour.



Désactivation. Les plantes peuvent être repérées si l'on réussit un jet de Sagesse (Perception) DD 12 et identifiées si l'on réussit un jet de Sagesse (survie) DD 12. Si on les remarque, il est facile de les éviter.

Si le groupe porte toujours toutes les pièces de l'amulette du rêveur, Lekhet peut rappeler l'amulette dans sa main par une action bonus. Indépendamment de la façon dont elles étaient portées, toutes les pièces s'assemblent instantanément. Le yuan-ti se moque alors du groupe en criant : « Merci de nous avoir ramené notre cadeau ! ». Référez-vous à la capacité spéciale Amulette du rêveur du bloc de stats de Lekhet (disponible dans le bestiaire du scénario sur le site).

Si le groupe est accompagné de Nerissa, durant sa première action elle prononce un mot de commandement tout en levant son bras et le bracelet qu'elle porte autour de celui-ci. Le bracelet donne l'avantage au groupe à tous les jets de sauvegarde contre les sorts de Lekhet. Un jet d'Intelligence (Religion) DD 16 réussi permet d'identifier les gravures sur le bracelet comme étant le symbole d'Ubtao, la divinité de Chult.

Les sbires sont des humains qui ont été affligés de la même malédiction que les PNJ trouvés dans la zone B, mais eux sont maintenant complètement sous le contrôle de Lekhet. Utilisez les caractéristiques des zombis, sans aucune immunité mais avec une vitesse de déplacement de 9 mètres. Si Lekhet est tué, les sbires survivants émettent des cris de folie et s'attaquent entre eux jusqu'à ce qu'ils soient tous morts.

Lekhet et ses sbires se battent jusqu'à la mort.

Lekhet porte une bourse qui contient 25 po, une *potion d'amitié animale* et une *potion de poison*. Il porte également un bracelet en argent qui a la forme d'un serpent et qui vaut 10 po.

L'AMULETTE DU RÊVEUR

L'amulette du rêveur, une fois assemblée, était destinée à être offerte comme cadeau à la princesse marchande Jessamine.

Le yuan-ti comptait la convertir à sa cause, avec l'aide de la relique qui devait envahir les rêves de la princesse et la soumettre inconsciemment à la volonté du yuan-ti.

CONCLUSION

S'ils retournent au « Repos de Kaya », le groupe retrouve Wren qui les attend. Si les personnages ont sauvé les PNJ de la salle de la malédiction (B) ou indiquent où ils se trouvent, Wren enverra des guérisseurs pour les soigner de leur affliction.

Soggy Wren remercie bien entendu le groupe d'avoir découvert l'ennemi masqué qui menaçait la ville. Bien que l'amulette du rêveur ne semble pas être la cause directe de la malédiction de la mort, celle-ci a certainement été amenée à Port Nyanzaru pour une raison et sûrement pour influencer quelqu'un d'important en ville. Wren propose alors de détruire la relique.

PX

Les trois premières missions sont prévues pour quatre personnages de niveau 1 et rapportent chacune 115 PX à chaque personnage, quelle qu'en soit la réussite. Si la mission est réussie, ajoutez 25 PX à chaque personnage.

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

Les deux dernières missions sont donc prévues pour quatre personnages de niveau 2 et rapportent respectivement 165 PX et 175 PX à chaque personnage, quelle qu'en soit la réussite. Si la mission est réussie, ajoutez 25 PX à chaque personnage.

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

MESIKA LA GUERRIÈRE

Si le groupe traite Nerissa avec courtoisie et a bien travaillé avec elle durant l'aventure, elle remercie également le groupe, révélant son vrai nom, Mesika, guerrière de Mezro et ennemie de ceux qui corrompent les âmes des morts contre les vivants. Elle est reconnaissante au groupe d'avoir aidé les gens de Port Nyanzaru et garde l'espoir que leurs chemins se recroisent un jour.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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