

IL ÉTAIT UNE FOIS À EAUPROFONDE

# DUNGEONS & DRAGONS®

RÉSUMÉ DES SESSIONS DE JEU



Épopée rapportée par Egbhaa Boghh, son principal témoin

Dernière mise à jour le 4 décembre 2020

# TABLE DES MATIÈRES

<b>PARTIE 1: LE TROU BÉANT</b>	
<b>CH. 1: TOUT COMMENCE TOUJOURS</b>	
AUTOUR D'UN VERRE .....	2
La rencontre .....	2
Le chariot fou .....	4
Comme si de rien n'était .....	5
Que le spectacle commence .....	5
Un artiste bien mystérieux.....	6
<b>PARTIE 2: ANNEXES</b>	
Schneillag Adamantswitcher .....	9

PREMIÈRE PARTIE

LE TROU BÉANT

# CHAPITRE 1: TOUT COMMENCE TOUJOURS AUTOEUR D'UN VERRE

A PLUS RÉPUTÉE DES TAVERNES dans la cité d'*Eaprofonde* se nomme *Le Trou Béant*. Son étonnant nom provient du large puits au milieu du bâtiment, où l'obscurité et les ténèbres sont à portée de main. Plus étonnant encore, la plupart des clients pensent à tort qu'il s'agit d'un puits, accoudés sur le rebord tout en buvant une pinte. Ce qu'ils ignorent, c'est qu'ils s'enivrent sur les vestiges du toit d'une tour - tour d'un château souterrain labyrinthique du nom de *Montprofond*. La légende raconte qu'un dragon y vit encore, veillant à jamais sur un somptueux trésor.

## LA RENCONTRE

Bienvenue à *Eaprofonde* chers aventuriers ; la cité de tous les mystères ! C'est ici que se forgent les légendes et les mythes ! Ce soir venez nombreux à la taverne du Trou Béant, moult artistes viendront conter les exploits de nos héros aux bons auditeurs !

Assis à la même table, boissons et provisions devant eux, trois aventuriers attendent que le spectacle commence. Au comptoir, le tavernier, un certain *Durnan*, s'active à distribuer les chopes. Son regard ne laisse aucun doute : il a connu l'aventure, la vraie. Malgré son air taciturne, les habitués arrivent à lui esquisser un léger sourire aux gré de leur blagues ou sottises. La taverne se remplit et les voix résonnent de plus en plus, au fur et à mesure que les verres se vident.



## LA TAVERNE

Surprenante taverne que voilà. Le fameux trou occupe une grande partie de la salle, les tables disposées tout autour. Contre les murs, des alcôves promettent un peu de tranquillité toute relative. En face de l'entrée, sur le mur opposé et également sur la droite, deux scènes attendent les artistes du soir. Le comptoir, à gauche de l'entrée, est rempli de clients hurlant pour qu'on les serve. Une serveuse assure comme elle le peut ses tâches.



PLAN DE LA TAVERNE

## DE DRÔLES D'AVENTURIERS

Une main se lève : *"Hey, j'attends toujours la p'tite sœur!"*. La serveuse apporte un plateau garnis de viandes et de bouteilles de vin à la table jouxtant nos aventuriers. Dans un même geste, la demoiselle dépose trois verres bien remplis : *"De la part du patron : notre cervoise de bienvenue."*. Entre deux cris, rires et vomis, une discussion s'amorce entre les trois voyageurs.



## NOS AVENTURIERS

Aux allures bien différentes, il ne fait aucun doute que ces braves se connaissent par hasard.

*Myrdinn*, un druide elfe des bois à l'allure sauvage, semble très proche de la nature et des animaux.

*Ecgberht Noirviel*, un barde demi-elfe originaire d'Eauprofonde à l'humour cinglant, très certainement un bon camarade, souffle de temps à autre dans sa cornemuse pour amuser la galerie. Enfin *Schneillag Adamantswitcher*, un guerrier gnome, ami de longue date d'Ecgberht, compte discrètement les pièces qui lui restent dans sa bourse.

Toujours inquiet sur la nourriture qu'il consomme, Ecgberht goûte avec parcimonie l'étrange breuvage. Une tisane âpre que lui et ses compagnons semblent apprécier finalement. La taverne est bondée : nos compagnons n'ont pas le choix de leur emplacement et se retrouvent assis autour de la même table. Les trois compères prennent du bon temps et se préparent à passer une agréable soirée, bien arrosée et en charmante compagnie.

*Ainsi commença leur épopée...*

## ELZÉAR

Après de brefs échanges et quelques verres, Myrdinn se sent observé par un homme, de taille moyenne, au visage entre effroi et soulagement. Invité à leur table, l'énigmatique vagabond se présente sous le nom d'*Elzéar*. Apaisé après quelques victuailles partagées non sans méfiance, Elzéar présente un **mystérieux parchemin** qu'il tient fermement entre ses doigts sales. Il s'agit d'une enluminure représentant étrangement nos trois aventuriers se battant contre un dragon. Le dessin ressemble à ce genre de fable qu'on narre à la lueur des chandelles. Les illustrations sont assez ressemblantes, au point de reconnaître nos héros. Sans pouvoir trop s'étendre sur son origine, sûrement provenant d'une grimoire de

magicien, Elzéar leur demande de conserver précieusement ce parchemin avec eux, sa vie semble en danger et il ne saurait se protéger seul. Myrdinn accepte et roule dans sa besace le manuscrit magique. Voulant le mettre en lieu sûr sur les conseils avisés d'Ecgberht, l'équipe se lève et tente de faire route vers la guilde de Magiciens.

## LES ENNUIS N'ONT PAS TARDÉ

Soudain, deux silhouettes imposantes entrent dans la taverne. Aguerri grâce à ses fonctions dans la garde d'Eauprofonde, Ecgberht les repère aussitôt. Sans commander de victuailles, à quelques mètres entre le comptoir et le puits, les deux brutes épient en direction de la table de nos héros, fixant surtout Elzéar.

Les deux brutes se nomment *Grady* et *Dwindlejoy*. Des racailles notoires qu'Ecgberht connaît malheureusement. Grady s'avance directement sur Elzéar et le menace. Malgré les tentatives d'Ecgberht pour distraire ces mercenaires, les deux bandits continuent leurs intimidations. Myrdinn, appelé télépathiquement par Ecgberht essaye de faire diversion en agitant au loin le parchemin.

Grady et Dwindlejoy changent de cible et s'élancent sur Myrdinn.





## LE CHARIOT FOU

**BOOM!** Une explosion retentit dans la taverne! C'est un chariot qui vient de percuter le bâtiment. Les chevaux sont affolés, les bagages sont tous éparpillés et de nombreux débris de ferrailles et de bois couvrent le plancher. Dans la panique générale, Grady et Dwindlejoy tentent de s'emparer du parchemin.

Au milieu de la cohue générale, l'incident déclencha de nombreux dégâts. Des fêtards accoudés au puits ont été renversés et sont actuellement suspendus au dessus du vide, un énorme chandelier s'est effondré sur la scène incendiant les rideaux où dormait le chat du patron, *Marmaduke*. Si tout cela ne suffisait pas, un balai magique s'est échappé d'un des bagages des voyageurs, sûrement un sorcier débutant. Son balai s'en prend aux clients sans relâche, tentant de les pousser dans le puits à son tour.

Un malheur n'arrivant jamais seul, Grady et Dwindlejoy continuent d'avancer sur Myrdinn. Ecgberht amorce une attaque pour le sauver : le combat commence.

### INITIATIVE

Myrdinn, Schnellag, Grady, Ecgberht, Dwindlejoy.

Le combat fait rage. Les attaques pleuvent et un client en fait les frais. Au bout de plusieurs manœuvres conjointes, Grady s'effondre sur

lui-même, acculé de carreaux dans le dos et de blessures sur tout le corps. Il respire encore, mais demeure hors d'état de nuire. Inspiré lors de chaque attaque, Ecgberht chantonne tout en gardant du coin de son œil le balai magique. Dans son ménage sur-dimensionné, le balai pousse tables, chaises et surtout clients dans le puits sans fond. Les flammes montent maintenant jusqu'au plafond, le barman et quelques clients tentent d'éteindre avec tous les liquides passant à leur portée.

Enfin, dans un dernier élan, Ecgberht endort une bonne partie des personnes autour de lui. Trois clients affolés s'endorment, Myrdinn est face au géant.

### FIN DE LA SESSION DU 27.11.2020

Les aventuriers gagnent 5 points de vie temporaires grâce à la boisson d'accueil (jusqu'à un repos court). Grady est entre vie et trépas.

Une volée supplémentaire de coups est portée sur Dwindlejoy, suivie d'une moquerie ignoble lancée par Ecgberht, laissant le pauvre bandit sans défense. Suppliant ses assaillants de le laisser partir lui et son ami, les deux compères sont arrêtés sur le pas de la porte par la garde.

# COMME SI DE RIEN N'ÉTAIT

Grady et Dwindlejoy arrêtés et menottés, ils sont bons pour passer à la question. Le calme est revenu à la taverne. Certains clients, aidés d'un voisin charpentier, tentent de combler la partie effondrée du mur avec des tables. En un rien de temps, la salle reprend forme et l'ambiance festive revient aussitôt.

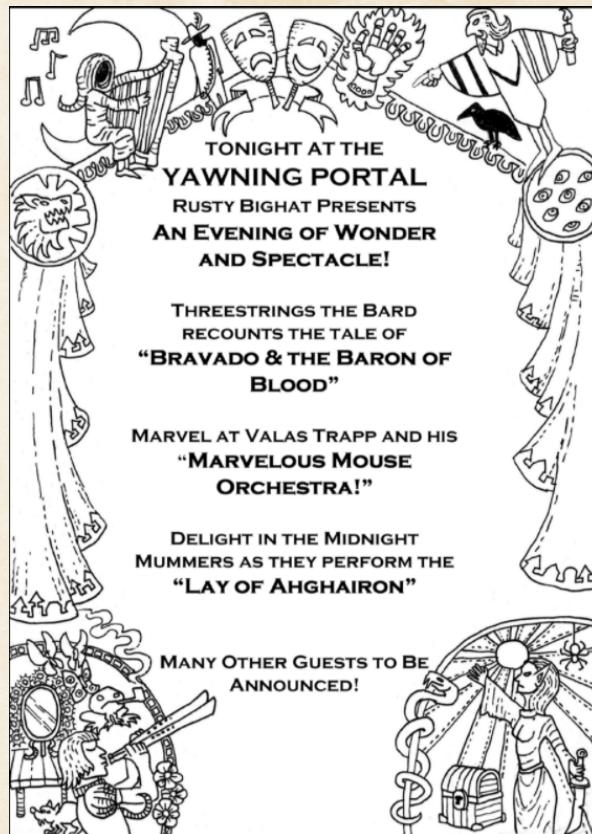
Le sergent *Lug Grimsditch* commande la troupe et ordonne que personne ne sorte. La milice aide à ranger les tables et questionne nos protagonistes. Elzéar semble avoir disparu et étrangement, un des soldats découvre dans la botte gauche de Grady le message suivant : *"Allez au Trou Béant et volez ce que détient Elzéar. Il y aura une diversion pour couvrir votre fuite."*

Soignés, nos héros sont amenés à une table près de la scène pour se reposer. Les soldats s'en vont, leurs interrogatoires sont terminés.

## QUE LE SPECTACLE COMMENCE

Le calme est revenu dans la taverne, la scène est à nouveau éclairée. Nos trois héros ont retrouvé une table et récupèrent leurs forces. Trois coups de bâton sur le plancher ! Le spectacle commence.

*Mattrim "Troiscordes" Mereg* ouvrent le bal. C'est un barde notoire qui joue souvent ici. Il démarre en narrant la légende du **Baron de Sang**.



LE PROSPECTUS DE LA SOIRÉE

Eaprofonde est peuplée de nombreux malfrats, mais peu d'entre eux sont aussi terrifiants que le *Baron de Sang* : un noble cruel qui aime se prélasser dans des bains remplis du sang de ses victimes. Chaque nuit, les sbires du baron errent dans les rues pour kidnapper de pauvres gens. Ils les livrent au manoir du baron, où il les tue personnellement.

Une nuit, un tiefelin sans-le-sous nommé **Bravado** remontait les égoûts quand il trébucha et brisa sa lanterne. Dans l'obscurité la plus totale, il découvrit l'entrée secrète du manoir. Quand le baron fut de retour, Bravado n'eut aucune autre option que de se cacher dans un bain de sang. Hélas, le baron le trouva ! Recouvert de sang, Bravado joua le tout pour le tout : il prétendit être le prince démon *Asmodée* ! Le tour fonctionna et Bravado tenta maintes fois de s'échapper, mais en vain. Finalement, le baron compris sa ruse mais fut si impressionné par sa tromperie qu'il décida de le laisser partir en vie !

Le baron récompensa Bravado en lui accordant d'échanger leurs rôles pendant une nuit tous les dix jours. Lors de cette nuit, Bravado pouvait apprécier tous les délices et les richesses du baron, alors que ce dernier rejoignait les pauvres. Peut-être est-il ici ce soir... ?

Impressionnés par leur précédent combat, un vieux druide demi-elfe nommé *Blossom Snoobeedle*, accompagné de son amie humaine *Savira Belabrantia* se joignent à la table de nos trois héros.

Ils leur révèlent l'existence de deux nobles :

*Victoro et Ammalia Cassalanter* ayant missionné un agent sous couverture ici. Les Cassalanter ont une réputation plutôt sombres et nombreux pensent qu'ils conversent avec les démons. Ce couple maléfique pourchassent un gnome nommé *Dalakhar*. Blossom sait que Dalakhar séjournait dans la taverne dernièrement. Étrangement, c'est ce même gnome qui réalisa l'affiche pour la soirée. Cependant, trop connu pour enquêter directement, Blossom et Savra demandent à nos héros de chercher des indices à leur place.

Non sans interrogation, nos aventuriers acceptent la mission et commencent leur enquête. Au même moment, *Valas Trapp*, le chef d'orchestre monte sur scène installer son matériel. Ecgberht tente d'attirer l'attention de la salle en criant le nom de Dalakhar. Un gnome étant un gnome, Schneillag peut bien se faire passer pour ce fugitif. Comme tous les autres, Valas semble interpellé, mais gardant son calme, remonte à l'étage dans sa chambre pour apporter les souris dans leur cage.

Avant son retour sur scène, Myrdinn en profite pour monter à l'étage où il croise Valas sortant de la deuxième chambre, au milieu du couloir. Prétendant être lui aussi un artiste logeant au fond, Valas ferme à double tour sa chambre et descend avec ses souris. Par le trou de la serrure, seule une commode surmontée d'un miroir est entr'aperçue par Myrdinn. Cependant, une forte odeur de bougie s'échappe de l'orifice. Myrdinn rejoint finalement Ecgberht qui de son côté a repéré le barde qui ouvrit la

soirée plus tôt. Ce dernier, non sans avoir une idée derrière la tête, accepte de faire monter nos aventuriers dans sa chambre. Nos héros espèrent surprendre Valas à son retour. Malheureusement, un tout autre visage de ce personnage s'offre à nos voyageurs : sombre, ténébreux, Valas est suivi par ses souris, telles des esclaves, obligées de porter ses affaires à sa place.

## UN ARTISTE BIEN MYSTÉRIEUX

Lorsque que Valas fut devant sa porte, la clef dans la serrure, Myrdinn bondit de la chambre du barde et s'écrasa sur les souris. Ces dernières, bien en rang et coordonnées, l'ont évité de justesse. Par son sort de communication, Myrdinn comprend que ces souris ne sont pas des animaux de naissance. Pire, elles lui conseillent de s'enfuir lui et ses amis. Leur chef d'orchestre serait bien trop puissant et tous pourraient finir dans leur chorale.

Au même moment, Ecgberht tente une habile diversion, invitant Valas à boire un verre. Méfiant, ce dernier finit par accepter, laisse rentrer les souris dans sa chambre, puis suit et paye une choppe à Ecgberht. Au passage, Ecgberht sent la même odeur auparavant détectée par Myrdinn : ce sont des bougies rituelles.



**FIN DE LA SESSION DU 04.12.2020**

Ecgberth est en bas avec Valas. Myrdinn est en haut dans le couloir, Scheillag dans la chambre avec le barde Mereg.



## **DEUXIÈME PARTIE**

### **ANNEXES**

# SCHNEILLAG ADAMANTSWITCHER

 SCHNEILLAG ADAMANTSWITCHER est un gnome des profondeurs originaires des régions Est. Il vécut une partie de sa vie dans la mine de *Malanarager* où il exploitait du charbon. Las de cette vie dure et morne, il prit son baluchon pour partir à l'aventure. Il ne se mariat jamais, préférant travailler ci et là comme gnome à tout faire. De toute manière, il valait mieux être libre que de pourrir au fond d'un tunnel suffocant.

Un jour, malmené en ville d'*Eaprofonde* par une horde de brigands qui comptaient le négocier contre rançon auprès du culte de l'*CEil*, il fut sauvé de justesse par Ecgberht d'une cérémonie sacrificielle certaine. Malgré leurs différences de naissance et de caractère, une forte amitié s'est nouée entre ces deux voyageurs. Les bras et les jambes de Schneillag œuvrent à merveille avec la tête d'Ecgberht.



## SCHNEILLAG ADAMANTSWITCHER

Petit humanoïde, neutre bon

Armor Class 15 (côte de mailles)

Hit Points 16 (3d6 + 6)

Speed 20 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

**Saving Throws** Str +0, Dex +0, Con +2, Int +0, Wis +0, Cha +0

**Skills** Acrobatics +2, Animal Handling +0, Arcana +0, Athletics +2, Deception +0, History +0, Insight +0, Intimidation +0, Investigation +1, Medicine +0, Nature +0, Perception +0, Performance +0, Persuasion +0, Religion +0, Sleight of Hand +0, Stealth +2, Survival +0

**Senses** Vision nocturne 120 ft., Perception passive 12

**Languages** Common, Gnome, Souscommun

**Challenge** 1/2 (100 XP)

**Compétence innée.** Sa compétence innée est *l'intelligence*.

At will: *Non détection* (sur lui-même)

1/day each: *Aveugler*, *rendre sourd*, *brouiller* ou *se déguiser* (lui-même)

### Sorts.

Cantrips (at will): *Camouflage dans les rochers* (jets DEX avantagés dans des terrains rocheux pour se cacher)

Cantrips (at will): *Ruse gnome* (avantage contre les sorts sur les jets de sauvegarde INT, SAG, CHA)

### ACTIONS

**Pic de guerre.** Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) piercing damage.

**Fléchettes empoisonnées.** Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 30/120 ft., one target. Hit: 4 (1d4 + 2) piercing damage, et la cible doit faire un jet de sauvegarde DC 12 CON, sinon elle est empoisonnée pendant 1 minute. La cible doit relancer le jet de sauvegarde à chaque tour jusqu'à réussite.

### RÉACTION

**Défenseur.** Si un allié est attaqué à moins de 5 ft. de lui, il peut lui venir en aide et dispenser un désavantage à l'attaquant.