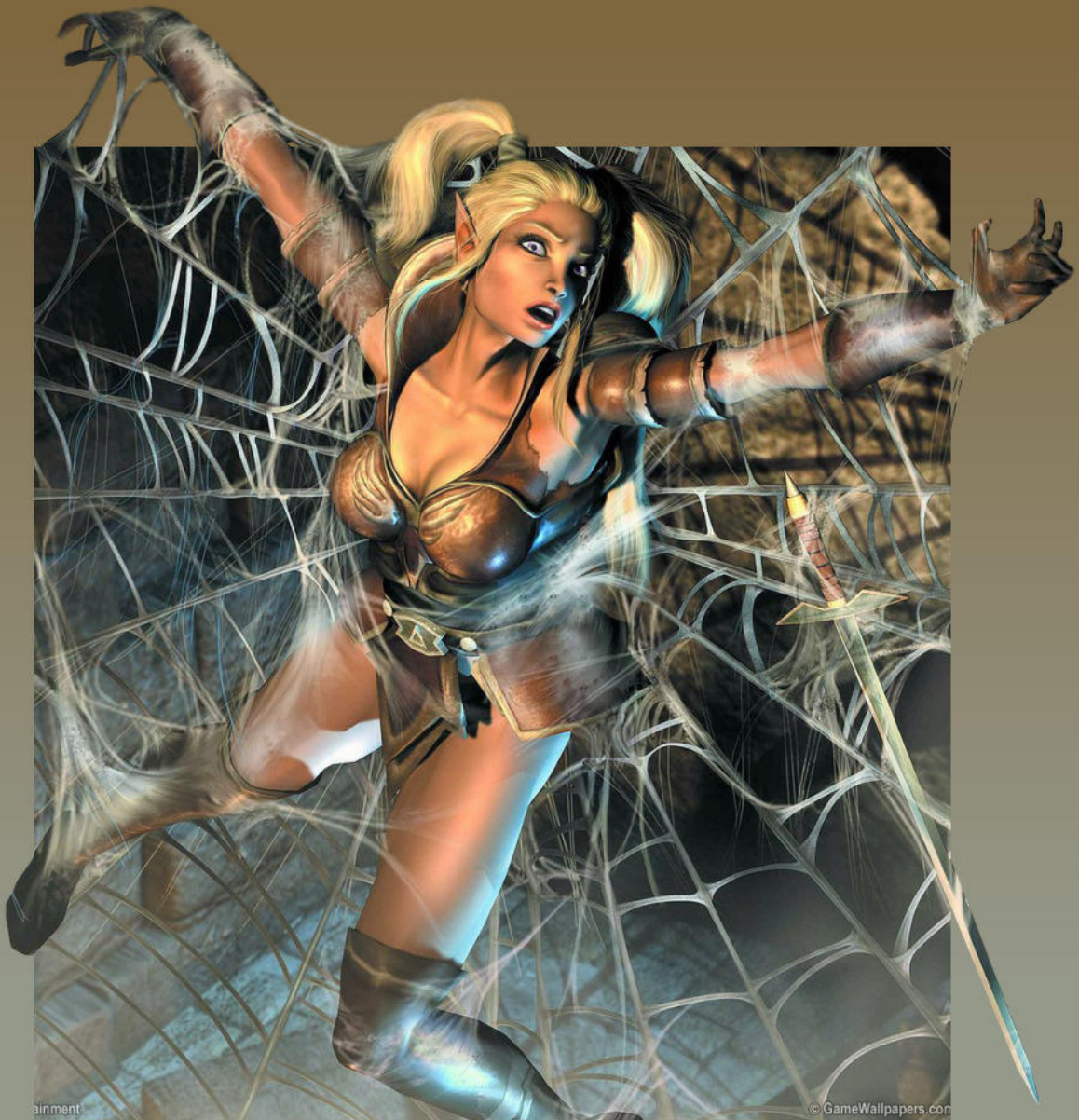


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

LES BASSES TOURS



LES BASSES TOURS

SCENARIO POUR 3 à 4 JOUEURS DE NIVEAU 1-3

Cette aventure fera la joie d'une équipe de 3 à 4 personnages de niveau 1-3 et d'un meneur de jeu peu expérimenté. La présence d'un Nain peut être un atout.

L'HISTOIRE DES BASSES TOURS :

La tradition garde vivant le nom de la reine Vabnâ, qui conduisit une petite tribu de Nains depuis la cité d'Analkrabeth jusqu'aux montagnes de l'Aube, afin qu'ils puissent s'y établir. La communauté commençait à peine à prospérer lorsque les premiers habitants des lieux, les Orques, l'attaquèrent. Plus nombreux, ils repoussèrent les Nains jusqu'aux falaises qui bordent la mer Froide. Au dernier assaut, Vabnâ fut tuée et jetée à la mer. Tout aurait pu s'arrêter là, mais la mer restitua son corps, porté par une vague gigantesque. Et les Orques s'enfuirent, terrorisés, laissant les Nains aussi surpris qu'heureux d'être sauvés.

Depuis, Vabnâ reposait dans un sanctuaire sur les lieux du miracles : les Basses Tours. Elle s'animait une fois l'an, au jour anniversaire de sa mort. Une procession venait alors d'Analkrabeth, la plus grande des cités naines, et chaque mine, si petite soit-elle, envoyait un pèlerin chargé d'offrandes. A cette occasion, une ville de toile se dressait en un jour près des Basses Tours, et les prêtres appelaient l'esprit de Vabnâ pour qu'il leur révèle ce que l'année à venir allait réserver. En remerciement, les offrandes étaient déversées dans la mer. Les Nains abandonnaient ainsi ce qui leur était le plus cher (leurs richesses) à l'eau qui les avait sauvés jadis.

Il y a soixante-quinze ans, Sketh, un jeune Dragon Rouge ayant son trésor à constituer, réussit à persuader deux des ses aînés que la cérémonie des Basses Tours était une occasion facile de s'enrichir aux dépens des Nains.

Ils attaquèrent le jour dit, surprenant les Nains qui se défendirent à peine. Sketh parvint à entrer dans la tombe de Vabnâ et blessa mortellement le grand prêtre en pleine incantation, avant qu'il ait pu raccompagner l'esprit de la reine dans l'au-delà. Vabnâ fut condamnée à errer sous la forme d'un fantôme. Les Dragons ne trouvèrent pas le trésor escompté (et pour cause : les Nains jettent leur or à la mer), et Sketh fut assassiné par ses deux frères, furieux d'avoir été entraînés dans une expédition aussi minable.

Depuis ce massacre, les voyageurs évitent les Basses Tours. Ils préfèrent prendre des chemins plus compliqués, mais réputés plus sûrs. La raison de la présence des personnages dans cette région est laissée à la discrétion du meneur de jeu, mais elle doit être involontaire (une tempête de neige peut les avoir égarés par exemple). Sur place, ils feront la connaissance de Badïan, un pèlerin rescapé. Il était venu aux Basses Tours avec les offrandes de sa mine et a échappé de justesse à l'attaque des Dragons. Il a rencontré le fantôme de Vabnâ, et est resté dans le but de le libérer, bien qu'il ne sache pas comment s'y prendre.

BADIAN :

Lorsque les PJ arrivent sur le site à la tombée de la nuit, un petit groupe de Kobold a surpris Badïan et ses deux blaireaux non loin de la tour Nord (voir X sur le plan). Si le Nain aperçoit les PJs, il leur demandera leur aide. S'ils tardent à intervenir, les Kobolds prendront le dessus de manière dramatique pour les pousser à agir, car il est essentiel qu'ils interviennent. Les Kobolds s'enfuient dès que le combat tourne à leur désavantage.

Le combat terminé, Badïan remerciera chaleureusement les PJs avec de se barricader avec eux dans la tour Nord. Il leur parlera de sa petite guerre avec les Kobolds, ses principaux ennemis aux alentours. Puis il sera temps de descendre à la cave, fêter la victoire en "trempant sa barbe" dans un bière de poisson "faite maison". Il ne pourra pas s'empêcher de raconter l'histoire des Basses Tours et s'enflammera au moment d'évoquer la quête qui devra libérer « son fantôme » (il avouera quand même ne pas savoir comment y arriver). Il a certes jeté un coup d'œil dans le puits d'entrée de la



tour Sud, mais à renoncer à aller plus loin. D'autant plus qu'il croit que Sketh s'est installé dans les profondeurs de la tombe : il n'a vu que deux Dragons ressortir !

En guise de conclusion, il leur fera visiter, ému, la petite chapelle (4), et peut-être verront-ils le fantôme de Vabnâ qui erre, loin de la lumière. Le squelette d'un Nain gît également dans la pièce. Badïan ne connaît pas l'identité du personnage, mais pense qu'il s'agit, d'après ses vêtements, du grand prêtre qui officiait le jour du massacre. La visite terminée, il offrira l'hospitalité aux PJ qui pourront dormir dans le hall d'entrée de la tour.

A ce moment-là, les personnages ont en main la majeure partie des éléments de l'histoire, sauf ce qui concerne l'urne funéraire de Vabnâ et le testament du grand prêtre, tous deux cachés dans la chapelle, et qui sont nécessaires pour achever la cérémonie commencée soixante-quinze ans plus tôt.

BADÏAN : FOR 16, DEX 11, CON 15, INT 11, SAG 14. CHA 10, clerc-guerrier, niveau 1-2 ; PV 11, CA 5, déplacement 6, ThACO 19, att. un marteau de guerre +1 contre les gobelins, les kobolds et les orques, dég. 1d4+3 ; sorts : soigner les blessures légères, apaisement. Il a autour du cou la clé de son coffre (situé dans la pièce 5 de la tour Nord). Badïan a deux Blaireaux apprivoisés n'obéissent qu'à lui.



BLAIREAUX (2) : CA 4, déplacement 6, cr 3, DV 1+2, PV 7, 5, ThACO 19, #Att. 2 griffes, 1 morsure, dég. 1-2/1-2/1-3

KOBOLDS (10) : CA 7, déplacement 6, PV 4x4, 3x3, 2x2, 1, ThACO 20, Att. Cimeterre, dég. 1d6

VISITE DES LIEUX :

Le site des Basses Tours comprend deux zones distinctes : la tour Nord, qui abrite la chapelle, et la tour Sud, constitué d'un réseau de grottes conduisant à la tombe de Vabnâ. Sur la carte de la région, l'endroit marqué (S) indique un raccourci bien caché qui mène jusqu'au hall de cérémonie (17) dans la tour Sud. C'est un escalier taillé dans la falaise et masqué par un manteau de lierre.

La tour Nord :

Vue de l'extérieur, la bâtisse, construite en grosses pierres du pays, est trapue. Haute d'un étage, elle est flanquée de gargouilles d'où s'échappe de la fumée et de quatre grosses portes en bois. Au sommet, un curieux abri en bois la coiffe.

1. Hall d'entrée : Badïan lève et baisse, matin et soir, les quatre lourdes barres qui bloquent les portes d'entrée. Au centre, un escalier en colimaçon descend à la cave (3) et monte vers l'abri du Nain (5). Tout alentour, des totems servent de colonnes. Dans un coin s'entasse du bois mort. Badïan entretient soigneusement des feux dans des appliques pour que le regard des dieux ne se détourne pas. La fumée est rejetée à l'extérieur par des gargouilles.

2. L'escalier de la cave : descend jusqu'à une porte dont il faut tirer l'anneau pour entrer.

3. Grand pièce : Quand les Basses Tours étaient en activité, cette pièce était un lieu de recueillement et de prières pour les pèlerins venus faire leurs dévotions à Vabnâ. Badïan l'a recyclée en cave froide et sans éclairage, où il entropose des provisions (viandes salées, huiles, épices, tonnelets de bière de poisson et d'eau douce...).

On aperçoit, derrière de grandes meules de fromage, la porte de l'ancienne chapelle, tout au fond, enchaînée et cadénassée.

4. La chapelle : est un petit dôme soutenu par une colonne centrale. Ses parois sont décorées de bas-reliefs représentant des fonds marins.

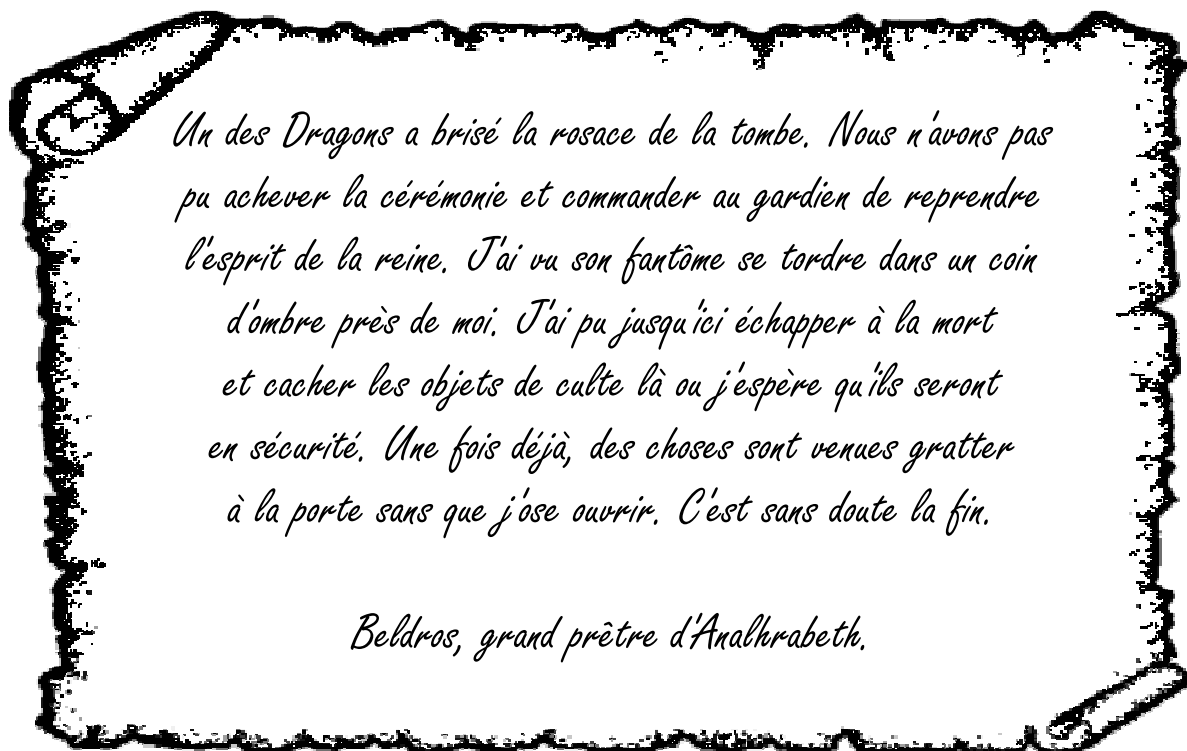
C'est là que le fantôme de Vabnâ s'est réfugié. Les PJ le verront peut-être en train d'essayer de se fondre parmi les sculptures devant le lueur des torches. La reine est habillée pour la guerre, comme au jour de sa mort. Sa forme est intelligente, mais muette, et elle se sent perdue dans le monde réel. Inutile de fournir ses caractéristiques, car elle est hors d'atteinte des vivants. Mais son fantôme projette, dans un rayon de 10m autour de lui, un profond sentiment d'angoisse, de peur et de tristesse, sensible pour ceux qui ratent un jet de sauvegarde contre les sorts.

Un squelette de Nain dans une toge pourpre en lambeaux, ses mains encore refermées sur une lourde masse, gît au pied de la colonne. Ce sont les restes de Beldros, le dernier grand prêtre d'Analkrabeth à être venu aux Basses Tours.

Quatre heurtoirs de bronze en forme d'anneaux ornent la colonne à mi-hauteur. Quelqu'un d'attentif remarquera que le marteau situé à l'opposé de la porte a été usé par des coups répétés. Si on en frappe trois fois, quatre poignées surgissent au bas de la colonne. Elles servent à lever et à abaisser la colonne qui s'enfonce d'un mètre dans le plafond avant de rester en équilibre. Il faut rassembler une Force d'au moins 50 pour la soulever, mais une personne de Force moyenne peut l'abaisser seule. Les poignées disparaissent jusqu'à la prochaine utilisation.

Beldros a caché dans le pied creux de la colonne les objets du culte (une conque indispensable pour renvoyer le fantôme, un plat et une coupe en argent, 21 perles (120 po chaque), 2 poignards, des étoffes de soie rouge brodées d'or en mauvais état et trois grosses lampes à huile) et l'urne funéraire de Vabnâ : un gros vase brun sans aucune ouverture, enveloppé dans un parchemin. Le fantôme est lié à l'urne, et son porteur éventuel l'apercevra de temps en temps, rôdant autour de lui. Des spores mortelles ont été mélangées aux cendres de Vabnâ. Si elles sont répandues (par exemple si les PJs cassent l'urne), toutes les personnes dans un rayon de 3m souffriront d'une perte de 1d4+2 points de vie et d'une pénalité de -2 à toutes les actions pendant 6 jours moins le bonus de Constitution, et devront réussir un jet de sauvegarde contre le poison +2 ou mourir en 4 heures plus le bonus de Constitution.

Le parchemin contient les derniers mots de Beldros. Il est écrit dans un nain littéraire (qui demande une Intelligence d'au moins 17 pour être lu correctement si on possède la langue).



5. Badîan a construit un abri en bois au sommet de la tour. On y trouve une paillasse, une couverture et un coffre de voyage sur lequel est posé une petite lampe à huile. Le coffre est toujours fermé (le Nain a la clef sur lui) et contient une cotte de mailles, un marteau de guerre +1 contre les Gobelins, les Kobolds et les Orques, et 107 po dans un bourse (l'offrande de sa mine à Vabnâ).

La tour Sud :

La tour Sud n'en est pas vraiment une, c'est en fait un puits qui mène à la tombe de Vabnâ. Il n'y a ni escalier ni barreaux pour descendre.

6. Un vieil Ettercap a tissé sa toile en travers du puits. Ses fils sont d'abord secs et cassants, puis de plus en plus souples et collants au fur et à mesure de la descente. Après 3 rounds, il faut réussir un jet sous Dextérité par action pour ne pas s'engluier. Se dégager nécessite un jet de Force réussi.

Un enfant d'une tribu elfe de la forêt toute proche a été capturé par les Kobolds il y a quelques jours. Depuis, les Elfes ont envoyé toutes les créatures du Petit Peuple pour le retrouver. Une fée qui explorait les Basses Tours s'est prise dans la toile. Elle est encore vivante, mais l'Ettercap, qui est sénile, ne l'a pas encore remarquée.

Au fond, des rails sortent d'un tunnel taillé dans la roche et s'arrêtent sur un buttoir juste en dessous du puits.

FÉE : CA 3, déplacement 6, vol 12, DV 1, PV 8, ThACO 19, att. une arme à lui fournir, dég. de l'arme ; le battement de ses ailes produit de la lumière et elle communique par signes ; elle suivra les PJs dans la tombe en espérant retrouver l'enfant elfe.

L'ETTERCAP : CA 6, déplacement 12, DV5, PV 19, ThACO 15, att. morsure, 2 griffes, dég. 1d8 + poison (JdS contre le poison +2, paralyse pendant 1d4+4 heures)/1-3/1-3 ; cet Ettercap est vieux et faible, mais tout aussi cruel et vicieux que ses congénères ; il vit en bas du puits avec les restes de ses victimes et n'attaquera jamais de front.



7. Le tunnel et les rails mènent tout droit du puits (6) à un système d'ascenseur (8). Un gros chaudron équipé de roulettes a été abandonné, renversé, au milieu du passage. Autrefois, les pèlerins le remplissaient d'offrandes qu'ils jetaient dans le puits. Une fois plein, des servants le poussaient jusqu'à l'autre bout de la tombe (17) et le vidaient dans une fosse inondée par la mer Froide.

8. L'ascenseur qui mène au niveau inférieur est un puits de 18m de profondeur équipé d'une chaîne et d'un crochet reliés à un système de contrepoids. Une charge de 60kg fait dérouler lentement la chaîne (3m/rd). Si aucune charge n'est suspendue au crochet, elle se rembobine rapidement, mais si on y accroche une charge trop lourde, elle peut casser (5% de chances/15kg au-dessus de 150kg de charge). Un levier en bas du puits permet de bloquer l'ascenseur.

9. Au sortir de l'ascenseur, il faut faire attention à ne pas rater la marche. En effet, il débouche dans une grotte, qui est en fait un gouffre. Il est difficile d'en évaluer la profondeur, mais un objet jeté dans le vide confirme qu'il vaut mieux éviter d'y tomber. Les Nains avaient construit une corniche sur la paroi nord pour permettre au chaudron de passer. Mais elle a été détruite sur quelques mètres par une tribu de Kobolds qui a squatté les lieux et qui veut empêcher les intrus d'entrer. Ils ont aussi aménagé un chemin de pieux

de bois plantés sur la paroi sud pour accéder à leur nid (11). Ces pieux supportent jusqu'à 50kg. Au-delà, tout kilo supplémentaire donne 1% de chance qu'un pieu casse ou se décroche.

10. La corniche des Nains enjambe le gouffre grâce à une mince passerelle sans garde-fou.

Il y a quelques temps, la première femme du roi kobold a été surprise en train de dévorer les œufs de ses rivales et a été condamnée à pendre de la passerelle, ligotée. Ses œufs ont été jetés dans le gouffre afin d'attirer un des monstres des profondeurs qu'affectionnent les Kobolds dans leurs légendes, et qui doit venir manger la cannibale. Celle-ci pend depuis une semaine maintenant, à 9m en dessous de la passerelle. Elle attirera l'attention de ceux qui passent (elle parle quelques mots de commun). Elle saura se montrer conciliante, en proposant par exemple de guider les PJ. Mais à la première occasion, elle alertera les Kobold.

LA CONDAMNEE : CA 7, déplacement 6, DV 1-1, PV 4, ThAC0 20, att. griffes et morsure, dég. 1d4

11. Les Kobolds ont installé leur nid dans cette cavité inaccessible. On ne peut y parvenir qu'en empruntant le chemin de pieux de la paroi sud. Ensuite, il faut ramper dans un boyau étroit, interdit à quelqu'un de trop corpulent. Enfin, on découvre de gros œufs blanchâtres qui reposent sur un monceau d'ordures. L'odeur est insupportable, elle donne envie de vomir et de pleurer (jet sous Constitution -3, sinon pénalité de -1 à toutes les actions tant qu'on demeure dans la salle et 5 rounds après en être sorti). Les Kobolds ont patiemment nourri et dressé le ver géant qui garde leurs portées.

LE VER GEANT : CA 7, déplacement 1, DV 2+2, PV 13, ThAC0 17, att. morsure, dég. 1d4 ; 3m de long pour un diamètre de 60cm ; il reste caché sous les immondices et ne sort que si on dérange les œufs.

12. Depuis la corniche, un tunnel descend jusqu'à une caverne inondée, grâce à une grande ouverture sur la mer Froide. Les Kobolds ont enfermé un crabe géant dans un enclos, dont la palissade dépasse un peu de l'eau.

Une dizaine de cages sont suspendues au-dessus de l'enclos, par un fouillis de cordes qui est attaché à la berge. La plupart sont vides ou ne contiennent que de vieux ossements sauf une, dans laquelle est enfermé l'enfant capturé par les Kobolds et que cherche la petite fée. Son geôlier est un Ogre qui passe le plus clair de son temps à ronfler sur la berge près des cordes des cages. Il est aussi bourreau, et nourrit le crabe de ses prisonniers, pour la plus grande joie des Kobolds.

LE CRABE GEANT : CA 2, déplacement 1, DV 3, PV 15, ThAC0 17, att. 2 pinces, dég. 2d6/2d6 ; 2.50m de diamètre ; il sort si quelque chose trouble l'eau, attend un moment et replonge s'il n'a rien pris.

ENFANT ELFE : CA 5, déplacement 12, DV 1, PV 8, ThAC0 19, att. une arme à lui fournir, dég. de l'arme ; il accompagnera ses sauveurs et essaiera de les aider dans la mesure du possible.

L'OGRE : CA 5, déplacement 9, DV 4+1, PV 20, ThAC0 17, att. 1 massue, dég. 1d4+2 ; il a le trousseau des clés des cages à sa ceinture.

13. Les guerriers nains morts aux côtés de Vabnâ ont été enterrés dans cette caverne. La nécropole est gardée au nord et au sud par quatre statues monumentales de patriarches nains (9m de haut), que les Kobolds ont maculé de peintures criardes et d'insultes. Les parois de la caverne sont percées de dizaines de petites niches qui renfermaient les urnes funéraires contenant les cendres des guerriers mêlées à de petits trésors. Les Kobolds les ont pillés, dégagant la place pour une colonie de chauves-souris peureuses.

CHAUVES-SOURIS (1D10+2) : CA 8, déplacement 1, vol 24, PV 1 ou 2, ThAC0 20, att. morsure, dég. 1

14. Le royaume des Kobolds constitue en un vaste réseau de galeries qui s'enfoncent loin sous terre. Ils entrent et sortent des tunnels à tout instant. Dans la caverne centrale, leur roi trône avec ses femmes sur un tas d'ossements. Le grand corps rouge de Sketh s'enroule à ses pieds. La tribu fait une fête continuelle autour de quelques feux (la musique rythmée jouée sur des peaux et des cornes s'entend de loin et peut couvrir l'arrivée des PJ). Dans l'obscurité, on peut croire que le Dragon est vivant, mais c'est en fait un cadavre dont les os percent. A l'intérieur, les Kobolds ont engrangé leur trésor.

LE ROI : CA 6, déplacement 6, DV 1-1, PV 6, ThAC0 19, att. une masse +1, elle émet un hululement quand un Nain se trouve dans un rayon de 15m, dég 2d4+1 ; il porte un simple pagne qui disparaît sous son ventre énorme, et il est couvert de breloques voyantes.

GARDES DU CORPS (1D10) : CA 6, déplacement 6, DV 1-1, PV 5x5, 3x4, 2x3, ThAC0 19, att. divers, dég. 1d6

LES 9 FEMMES DU ROI : CA 7, déplacement 6, DV 1-1, PV 4, 4x3, 4x2, ThAC0 20, att. griffes et morsures, dég. 1d4 ; elles deviennent folles furieuses si le roi est tué et se jettent sur ses meurtriers.

GUERRIERS (2D10) : CA 7, déplacement 6, PV 1 à 4, ThAC0 20, att. 1 divers, dég. 1d4 ou 1d6 ; si le roi meurt, ils fuient

Le reste de la tribu (vieillards, femmes et enfants) s'enfuit par les tunnels au premier combat.

Le trésor : il contient : 1 parchemin 1-3 sorts (niveau 1-3) mangé par les vers (-20% pour la lecture) ; 2 potions (guérison et résistance au feu) ; une dague +1 ; un anneau d'or (200 po) ; un bâton serpent brisé (2 morceaux) ; une statuette d'ébène (100 po) ; 3 gemmes (100, 250 et 500 po) ; 10 pp ; 500 po ; 500 pa ; 2'000 pb ; 4500 pc. Un PJ a une chance cumulative de 10% par round de recherche de trouver, en plus des pièces, un objet de la liste ci-dessus. Ses chances retombent à zéro après chaque objet trouvé

15. Le bruit d'une chute d'eau résonne dans cette grotte. En effet, une rivière souterraine cascade le long de la paroi. Avec le temps, elle a creusé un bassin autour de l'orifice par où l'eau s'échappe. Les prêtres s'y purifiaient avant et après les cérémonies. Des doubles portes en fer, en partie arrachées de leurs gonds par le souffle de Sketh, laissent voir la pièce (17).

16. La cascade dissimule l'arrivée du raccourci (voir l'endroit marqué S sur la carte générale de la région). Dans cet escalier qui relie la pièce (15) à l'extérieur, les Kobolds ont caché une corde sous des gravats en travers des dernières marches. Elle est reliée à une cheville qui retient un grand balancier de bois armé d'un marteau caché dans l'ombre du plafond. Si quelqu'un se prend les pieds dans la corde, le piège se déclenche et balaye le passage de haut en bas (dégâts 2d6+2). On peut y échapper en bas de l'escalier en se jetant à terre (jet sous Dextérité -2).

17. Le hall des cérémonies imite à la perfection l'intérieur du ventre d'une baleine. Les rails du chaudron le traversent et finissent sur un butoir au bord d'un bassin rond. Au-delà, tout au fond de la pièce, on voit la mer Froide par le trou qu'a fait Sketh en entrant par une magnifique rosace de pierre.

Le bassin est rempli d'eau de mer. Il est fermé par une double grille horizontale qui laisse émerger un pilier à tête ronde sculpté pour recevoir l'urne funéraire de Vabnâ. Deux roues encastrées dans les murs, de part et d'autre du bassin, commandent chacune une moitié de la grille. Il faut réussir des jets sous Force pendant 3 rounds successifs pour actionner une roue et ouvrir.

La rosace sculptée représentait des scènes, dont il est possible de reconstituer le puzzle en fouillant parmi les débris. On voit en particulier des Cyclopes enchaînés actionner les roues du hall, des Nains déverser les trésors du chaudron dans le bassin et un prêtre souffler dans une conque. A chaque fois, l'urne de Vabnâ

est représentée dans sa niche au centre du bassin. De nombreuses scènes manquent, ce qui fait qu'on ne voit jamais le gardien de l'esprit de la reine.

Lorsque les prêtres voulaient entendre Vabnâ, ils faisaient venir, grâce à la conque de la chapelle, le gardien de son esprit : un calmar géant. Ils l'obligeaient à "régurgiter" le fantôme, puis le laissaient reprendre après la cérémonie.

Si les PJs veulent renvoyer Vabnâ, il faut qu'ils aillent jusqu'au bassin avec l'urne, le fantôme et la conque, et qu'ils interprètent correctement les scènes de la rosace. Ils doivent d'abord placer l'urne sur le pilier central, ouvrir le bassin, puis souffler dans la conque.

Le gardien remontera alors depuis sa couche de trésor, précédé d'un bouillonnement, et le fantôme de Vabnâ se précipitera dans son bec en projetant une brise glacée dans un rayon de 30m autour de lui. Après quoi, le calmar rassasié se laissera doucement couler. Si le fantôme n'est pas présent et que la grille du bassin est ouverte, le gardien s'en prendra à tous ceux qui seront à sa portée. S'il trouve la grille fermée, il tentera de la défoncer sans succès et repartira.

LE CALMAR GEANT : CA 7, déplacement 3, par jet 18, DV 12, PV 65, ThAC0 9, att. 8 tentacules et un bec, dég. 1d6x8/5d4, AS constriction (dégâts 2d6), DS jet d'encre de 26m de long ; longueur du corps : 20m ; 12 PV doivent être enlevés à un tentacule pour qu'il soit coupé. Des pierres précieuses, des pièces de monnaie et des bijoux se sont incrustés dans sa peau.

EPILOGUE :

10000 points d'expérience peuvent être partagés entre les personnages selon la partie qu'ils ont faite. Le but principal de l'aventure devrait être de restaurer le repos de Vabnâ. Aussi, c'est celui qui rapporte le plus d'expérience. Des PJ qui se contenteraient de semer le désordre chez les Kobolds n'obtiendraient, par exemple, que 1'000 points d'expérience chacun. Si tout ce passe bien, Badfian et l'enfant elfe repartiront chez eux. Mais l'aventure peut continuer par l'exploration du royaume des Kobolds.

Par : Vincent Lupu

Page de couverture : Champions of Norrath par Irinnicos

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

