

# DUNGEONS DRAGONS® Accessory

## *L'Armée Verte*





## L'ARMÉE VERTE

Scénario Dungeons & Dragons 3.5  
pour 4 personnages de niveau 8

### PRÉFACE

**Scénario original:** Ramon Arjona  
**Traduit par:** Arsenic  
**Revu par:** Blueace

**Edition du scénario:** 3.0

**Complément:** *Le Paludisme* est décrit en détail dans le *Recueil des Maladies*, disponible sur le site.

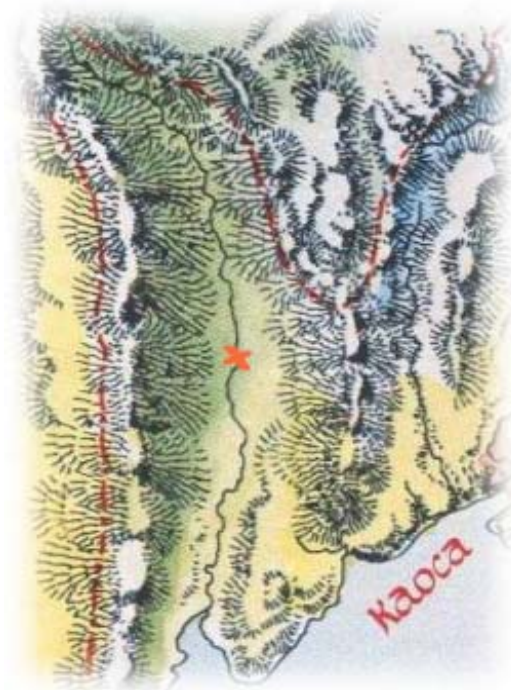
Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

### CONTEXTE

Sumpter est un petit village de la baronnie de Kaoca situé à 4 kilomètres de la frontière avec le matriarcat d'Olizya, bâti au milieu d'une grande clairière. Habité par une centaine de personnes, majoritairement des gnomes, Sumpter a été fondé il y a moins de 6 mois. Le baron de Kaoca a en effet décidé de créer un parc aquatique dans cette région, un peu plus au sud de Sumpter, le long de la rivière, et une petite colonie s'est donc formée afin de commencer à exploiter la forêt pour produire le bois nécessaire au projet.



Mais un druide fou répondant au nom de Drylle considéra ce village comme un nouvel empiétement illégitime et nuisible de la civilisation sur les contrées sauvages. Avec l'espérance de chasser les villageois, il provoqua alors un bouleversement climatique en amenant chaleur et humidité dans cette contrée au climat réputé plutôt agréable. Les conséquences furent désastreuses ; la rivière la plus proche déborda plusieurs fois et inonda le village, et les arbres commencèrent à pourrir sous l'emprise de la moisissure. Températures caniculaires, forte humidité, et maladies transmises par les insectes attirées par l'eau stagnante, ont déjà causé la mort de nombreux villageois. Mais la petite colonie tint toutefois le coup, fidèle à la réputation d'opiniâtreté des pionniers. Drylle fut alors frustré par son manque de réussite et, toujours déterminé à mettre un terme à l'expansion incontrôlable de l'humanité, il partit

pour les montagnes du nord d'Olizya afin de former une véritable armée de plantes hostiles et la ramener dans sa forêt. Il utilisa pour cela son pouvoir de contrôle des plantes afin que certaines d'entre-elles le rejoignent, et d'autres le firent volontairement, attirées par la promesse d'une nouvelle contrée riche en nourriture pour elles.

Plus d'une semaine plus tard, de retour avec ses troupes, Drylle pensait assiéger le village de Sumpter pour empêcher les habitants de se procurer de la nourriture en forêt, et ainsi les affaiblir afin qu'ils n'aient plus de force lors de l'offensive finale contre le village. De fait, le jour même de son retour il aperçu le chariot envoyé par le baron. Les 2 convoyeurs furent la première victime de l'armée du druide. Mais le soir de ce même jour, le druide fut à son tour victime d'une de ses propres recrues, la « racine du diable ». Depuis, privées de leur chef, les plantes se mettent à grouiller dans la forêt de manière totalement incontrôlée, se délectant de tous les habitants de la forêt (animaux, insectes, ...). Le plan d'attaque décisive de Drylle n'aura donc pas été mis en oeuvre, mais les ressources de la forêt commençant à s'épuiser rapidement, le village va inévitablement devenir tout prochainement la cible des végétaux.

## EN ROUTE POUR SUMPTER

Voilà plus de 3 jours que le baron de Kaoca a fait envoyer à Sumpter une cargaison de vivre, principalement de la viande salée, et personne n'est revenu, alors que le voyage aller-retour ne devait pas prendre plus d'une grosse journée. Le baron s'inquiète donc pour son projet de parc aquatique et recrute les aventuriers afin d'aller voir ce qu'il s'y passe dans un premier temps, mais surtout avec la consigne de régler les problèmes qu'ils pourraient rencontrer afin que le travail reprenne. En effet, le dirigeant de Kaoca a peur que les villageois de Sumpter s'arrêtent de travailler s'ils n'ont pas reçu la nourriture qui leur était promise. Cette mission est de première importance pour le baron, c'est pourquoi il s'adresse à des aventuriers expérimentés.

Il y a deux options pour se rendre à Sumpter : suivre la route principale qui longe le lac par le sud puis remonte le long de la rivière, ou bien prendre un sentier qui traverser la petite chaîne de montagne. Les deux chemins se valent au niveau temps de trajet, et le groupe arrive donc à Sumpter à la tombée de la nuit, le jour suivant le retour de Drylle dans la région, après qu'il eut formé son armée végétale (le lendemain de sa mort donc). Le climat est chaud et très humide.

Un jet de Connaissance (géographie) ou Connaissance (nature) DD15 permet de se rendre compte que cela n'est pas normal pour cette région.

Les aventuriers seront accueillis par le responsable de l'exploitation forestière, un gnome architecte que tous appellent Gramil GrosseHache. Sumpter ne compte pas encore avec une auberge, les aventuriers devront donc coucher chez l'habitant (Gramil les invite à dormir chez sa sœur), dans une écurie, ou bien à la belle étoile. S'ils s'empressent de se renseigner au sujet du convoi, les villageois répondront unanimement qu'ils ne l'ont pas vu et qu'ils commencent d'ailleurs à s'inquiéter car leur réserve diminuent rapidement.

Au matin suivant, le groupe est réveillé par des cris provenant de la rue. Deux jeunes enfants partis dans la forêt à l'ouest du village à la recherche d'amusements ont été tué par une « horde de plantes géantes en folie ». Les plus valeureux des villageois se sont immédiatement portés à leur secours, mais ils furent eux aussi attaqués. Une équipe de bûcherons partant au travail à la même heure a subit le même sort sur le sentier au nord du village. Enfin, un homme ayant essayé de quitter le village pour chercher du secours par la route du sud a dû rebrousser chemin après avoir aperçu ces mêmes créatures sur la route. Toutes ces informations parviennent rapidement aux aventuriers et les villageois concluent que le village tout entier est cerné. Parmi les victimes, le nom de Gramil GrosseHache, le chef, est évoqué.

Tous les habitants commencent donc à paniquer, et comme à n'en pas douter les aventuriers sont les seuls à ne pas sombrer dans cette panique, c'est naturellement vers eux que se penche la communauté de Sumpter. Les villageois leur demandent de les sortir de cette situation. Ils leur offrent pour cela tout ce qu'ils possèdent, soit environ 1500 pièces d'argent, et des fournitures en tout genre, principalement des haches de bûcherons.

## L'ENQUÊTE

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

- 1- En recoupant les informations, seulement une dizaine de « plantes géantes » ont en fait été aperçues.
- 2- Le village a de quoi subsister quatre jours à mi-rations.
- 3- Le climat humide et chaud qui sévit depuis plusieurs mois est anormal pour la région et la saison.

4- Un ermite fou, Drylle, vit dans les bois. Il a menacé plusieurs fois les villageois de détruire les maisons s'ils ne partaient pas.

5- Drylle menace parfois les bûcherons de les accabler de terribles châtements s'ils ne partent pas de la forêt.

6- Drylle a été aperçu dans la forêt peu de temps avant le début des pluies. Il a annoncé à un groupe de bûcherons « *voire fin arrive* ».

## ATTENDRE...

Les villageois sont maintenant au nombre de 72, la communauté ayant souffert de nombreuses pertes ces derniers temps à cause des maladies et de l'attaque du matin. 20 hommes, 25 femmes et 27 enfants. Tous refusent catégoriquement de quitter le village.

☛ Changer cet état d'esprit requiert une forte persuasion ou une influence magique : jet de Persuasion DD25. Lorsqu'au moins un villageois aura été convaincu, le DD passe à 20 pour convaincre les autres. Si les joueurs tentent d'utiliser la magie, les villageois sont tous à considérer comme des Gens du peuple de niveau 1.

Si le groupe parvient à convaincre les villageois de les accompagner dans la forêt ou de quitter le village, faites en sorte que cela se retourne contre les aventuriers. En effet, les villageois ne seront que des cibles supplémentaires pour les plantes. Au lieu de seulement s'occuper d'eux et de se défendre, le groupe devra en plus défendre les villageois apeurés. Par exemple une jeune femme et son bébé peuvent être étranglé par la liane chasseresse ou un vieil homme entouré par les résiniens. N'oubliez pas non plus que les hommes les plus courageux sont déjà morts. Ceux qui restent n'hésiteront pas à s'enfuir avec leur famille aux premiers combats. Et puis se sont majoritairement des gnomes, les enfants qui ne comprennent pas tous la menace n'hésiteront pas à faire de nombreuses blagues dans la forêt... à leur dépend... N'hésitez pas non plus à tuer un ou deux villageois pour faire sentir coupables les aventuriers d'alignement bon.

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

## ...OU NETTOYER LA FORÊT

S'ils désirent explorer la forêt, les aventuriers doivent le faire à pied, car celle-ci est trop dense pour qu'on puisse

s'y déplacer à cheval. Seules deux des plantes ramenées par Drylle coordonnent leurs attaques, le tendriculaire et la liane chasseresse. Ces deux là vivent en symbiose de manière à utiliser leur environnement plus efficacement que ce qu'elles feraient seules. Toutes les autres ne coordonnent pas leurs attaques.

1) La sortie du village. 9 résiniens sont cachés dans les arbres et attaquent en projetant leurs aiguilles. Ils évitent le combat au contact et s'enfuient si le groupe s'approche de trop près. Les plantes ne coordonnent pas leurs attaques mais ont une haine féroce pour les elfes qu'ils attaqueront donc préférentiellement.

### ☛ Résiniens (9)

Plante de taille M – Alignement : N

DV : 3d8+3 (16 pv) – FP2

Initiative : +0 - Vitesse : 9 m

CA : 14 (+4 naturelle), contact 10

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : aiguilles (+2 distance, 1d12+1) ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +1, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 15, Cha 5

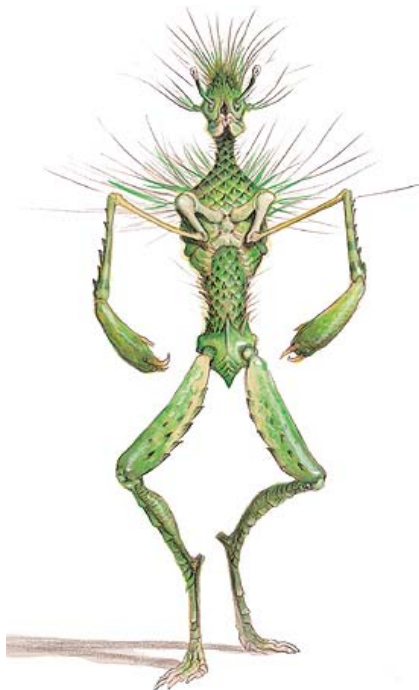
Compétences : Discrétion +0 (+16 lorsqu'il est immobile dans une forêt., ou +8 s'il bouge à la moitié de sa vitesse)

Spécial :

- parle le sylvestre.

- plante : voir encadré

- déteste les elfes et les détecte dans un rayon de 450m



*Un résinien*

## LES PLANTES

Toutes les créatures de types *plantes* possèdent :

- vision nocturne,
- immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement, contre les coups critiques,
- mangent et respirent, mais ne dorment pas.

2) La clairière. La forêt est anormalement silencieuse. Seul signe de vie, un résinien venant d'attraper un lapin qui festoie au milieu de la clairière. S'il aperçoit le groupe, il jette le lapin et va rapidement se cacher parmi les arbres. 6 autres résiniens sont également présents et cachés autour de la clairière. Ils attaqueront dès que le groupe sera à bonne distance en lançant leurs aiguilles.

➤ **Résiniens (7)** : 20 pv

3) La lisière. Les rayons du soleil sont encore filtrés par les arbres de la forêt à cet endroit. Un peu plus en avant on peut apercevoir ce qui devait être un joli petit lac, mais qui n'est plus aujourd'hui qu'une mare de boue et de fumier en décomposition en raison des fortes pluies. Mousses et lichen prolifèrent de partout, les fleurs sauvages sont gorgées d'eau et certaines commencent même à pourrir. Entre cela et la lisière se dresse plusieurs tas de reste d'animaux disséminés de-ci de-là, témoignant de la présence de résidents dans le coin. Et effectivement, le groupe est alors attaqué par un groupe de 8 résiniens. Ceux-ci commenceront également par attaquer à distance, mais ne refuseront pas le contact si le groupe se rapproche, spécialement s'il comporte un elfe (ou un demi-elfe).

➤ **Résiniens (8)** : 18 pv

### ➤ Piqûres de moustiques

Chaque aventurier a 20% de chance de se faire piquer par un moustique porteur du paludisme chaque fois qu'il passe à cet endroit (voir le **Recueils des Maladies**).

4) La liane et le tendriculaire. Une étrange odeur ressemblant à de la viande pourrie se dégage dans cette partie de la forêt. Un léger bruissement se fait entendre au niveau du sol, s'amplifiant de plus en plus. Ce sont en fait des plantes commandées par une liane chasserresse qui rampent pour enchevêtrer les aventuriers. Un tendriculaire l'accompagne. Les deux créatures ont développé une tactique rudimentaire, la liane chasserresse utilise son attaque de prise pour attraper et immobiliser le maximum de créatures possibles tandis que le tendriculaire s'occupe lui de toutes les autres créatures qui ont résisté à

l'immobilisation. Une fois tous les aventuriers non-immobilisés morts, les deux plantes tourneront leur attention sur les malheureux emprisonnés.

### ➤ **Liane chasserresse (1)**

Plante de taille G - Alignement : N  
 DV : 4d8+12 (30 pv) - FP3  
 Initiative : +0 - Vitesse : 1,50 m  
 CA : 15 (-1 taille, +6 naturelle), contact 9  
 Attaque de base/lutte : +3/+12  
 Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d6+7)  
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec sa liane)  
 JdS : Réf +1, Vig +7, Vol +2  
 Caractéristiques : For 20, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 13, Cha 9

Spécial :

- plante : voir encadré
- immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10)
- vision aveugle (9 m), vision nocturne
- constriction: inflige 1d6+7 de DG chaque fois qu'elle remporte un test de lutte.
- camouflage: Détection DD20 pour la remarquer avant qu'elle n'attaque.
- enchevêtrement: peut animer les plantes qui se trouvent à 9m ou moins d'elle. L'effet se poursuit jusqu'à la mort de la liane ou qu'elle décide d'y mettre fin. Pouvoir similaire au sort *enchevêtrement* (NLS 4).



*La liane chasserresse*

### ➤ **Tendriculaire (1)**

Plante de taille TG - Alignement : N  
 DV : 9d8+54 (94 pv) - FP6  
 Initiative : -1 - Vitesse : 6 m  
 CA : 16 (-2 taille, -1 Dex, +9 naturelle), contact 7  
 Attaque de base/lutte : +6/+23  
 Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)  
 Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)  
 Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m  
 JdS : Réf +2, Vig +12, Vol +4  
 Caractéristiques : For 28, Dex 9, Con 22, Int 3, Sag 8, Cha 3

Compétences : Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discrétion +9, Perception auditive +1

Dons : Attaque en puissance, Discret, Vigilance, Volonté de fer

Spécial :

- plante : voir encadré
- vision nocturne
- animaux et autres créatures végétales sont nerveux en présence d'un tendriculaire ; ils l'évitent naturellement et refusent d'aller à un endroit où il est passé au cours des dernières 24 heures.
- étreinte : suite à une attaque réussie, s'il gagne ensuite un test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'avalier sa victime au round suivant (engloutissement).
- engloutissement/paralysie : s'il a agrippé son adversaire (étreinte), il peut tenter un 2ème test de lutte pour l'avalier. Une fois à l'intérieur de la plante, la victime doit réussir un JdS de Vigueur DD20 pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds par les sucs gastriques du tendriculaire. Ces sucs infligent de plus 2d6 points de dégâts d'acide par round (un JdS pour chaque round passé à l'intérieur de la plante). Une créature non paralysée peut s'extraire du tendriculaire en remportant un test de lutte, ce qui la fait revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 14) à l'aide d'une arme légère. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les facultés de régénération de la plante referment aussitôt le trou, et une autre personne avalée doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour sortir (l'estomac de taille TG peut contenir 8 créatures de taille M).
- régénération : L'acide et les armes contondantes infligent des dégâts normaux. Sinon il récupère 10 pv par round. S'il perd un membre, il repousse en 1d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.



Un tendriculaire

Une fois débarrassé des créatures, un examen rapide de la zone permet de découvrir les restes d'un chariot complètement saccagé. Mais aucune trace des 2 convoyeurs ni des chevaux.

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

### 🌿 Tertres errants (2)

Plante de taille G – Alignement : N

DV : 8d8+24 (60 pv) – FP6

Initiative : +0 - Vitesse : 6 m, nage 6 m

CA : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+11 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+11 corps à corps, 2d6+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

JdS : Réf +2, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 7, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +8, Discrétion +3 (+12 dans les marécages et forêts), Perception auditive +8

Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Volonté de fer

Spécial :

- plante : voir encadré
- résistance au feu (10)
- vision dans le noir (18 m), vision nocturne
- immunité contre l'électricité (de plus, toute attaque électrique le prenant pour cible lui donne temporairement +1d4 en Con pour 1d4 heures).
- étreinte : s'il réussit ses deux attaques il peut tenter d'engager une lutte. S'il remporte le test il parvient à assurer sa prise et peut utiliser la constriction.
- constriction : inflige 2d6+7 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.
- animaux : la présence du monstre effraie les animaux, qui refuseront d'aller là où il est passé il y a moins de 24h.



Un tertre errant

6) Les tertres errants (bis). Ici de même, une forte odeur de chair pourrie, comme si un cadavre avait été abandonné

au soleil durant des semaines, se dégage. Deux autres tertres errants attendent les aventuriers.

### 🌿 Tertres errants (2) : 64, 69 pv

7) La racine du diable. Cette partie de la forêt semble étrangement paisible. Pas un son ne perturbe le calme, aucun bruit d'oiseau, ni le craquement d'une seule brindille. En effet, toutes les autres créatures respectent ce territoire et ne s'en approcheront sous aucun prétexte. C'est le domaine de la racine du diable, un monstre qui déteste la vie et cherche à tuer toute créature vivante dans les parages.

Un jet de Survie ou Connaissance (nature) DD20 permet de se rendre compte que ce silence n'est pas naturel.

### 🌿 Racine du diable (1)

Plante de taille G – Alignement : NM  
 DV : 13d8+65 (123 pv) – FP8  
 Initiative : -1 - Vitesse : 6 m  
 CA : 20 (-1 taille, -1 Dex, +12 naturelle), contact 8  
 Attaque de base/lutte : +6/+15  
 Attaque : morsure (+17 corps à corps, 2d6+13 + morsure maudite)  
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m  
 JdS : Réf +5, Vig +13, Vol +4  
 Caractéristiques : For 28, Dex 9, Con 21, Int 7, Sag 11, Cha 10  
 Compétences : Détection +13, Discrétion +4, Perception auditive +13  
 Dons : Réflexe surhumain, Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Science du critique (morsure)

La racine du diable ressemble à un grand arbuste avec une mâchoire vicieuse entourée d'un feuillage vert de fougères.

Spécial :

- plante : voir encadré
- étreinte : suite à une attaque réussie, si elle emporte un test de lutte (+26), elle parvient à assurer sa prise et peut tenter d'avalier sa victime au round suivant (engloutissement).
- engloutissement : si elle a agrippé son adversaire (étreinte), elle peut tenter un 2ème test de lutte pour l'avalier. Ces sucs infligent 2d6+13 points de dégâts d'acide par round et une perte de 1d4 Con (un JdS de Vigueur DD20 pour chaque round passé à l'intérieur de la plante). Une créature peut s'extraire de la créature en remportant un test de lutte ce qui la fait revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 20) à l'aide d'une arme légère. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, la plante referme le trou, et une autre personne avalée doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour pouvoir sortir à son tour.
- coup violent : une fois par jour la racine peut infliger +13 points de dégâts à un adversaire bon.
- soif de sang : détecte toutes les créatures qui ont du sang dans un rayon de 18m.
- cercle magique contre le bien : cette habilité est continue et agit comme le sort du même nom en permanence.
- perception des vibrations : détecte automatiquement toute créature touchant le sol dans un rayon de 18m.

- morsure maudite : agit comme une arme maudite +2d6 contre les créatures d'alignement bon.

La racine du diable attaquera principalement le plus faible du groupe (ou les villageois s'ils sont présents). Dès que les aventuriers commencent à prendre l'avantage du terrain, elle creuse dans la terre pour s'échapper et reviendra plus tard à l'aide de sa soif de sang et de sa perception des vibrations. En aucun cas elle ne communiquera avec le groupe, trop aveuglée par sa soif de sang pour prêter attention à leurs paroles.

Un jet de Fouille DD15 permet de découvrir un bâton casé gisant dans un buisson. Il est gravé de plusieurs runes. Anciennement magique, mais aujourd'hui détruit, celui-ci appartenait à Drylle, qui fut la première victime de la racine du diable après l'avoir escorté dans sa nouvelle demeure.

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

### 🌿 Branches tendues (FP2)

Fouille DD20, Désamorçage DD20, remise en place manuelle.  
 Toute personne s'approchant à moins de 6 mètres de la cabane déclenche un mécanisme relié à un arbre majestueux qui frappe toutes les personnes à moins de 6 mètres de la cabane.  
 Jet de Réflexe DD20 ou DG 1d12.

Lorsque l'on pénètre à l'intérieur de la cabane (quelques écorchures pour les aventuriers à cause des ronces) on se rend compte que celle-ci est plus lumineuse que ce à quoi on pouvait s'attendre. En effet, des mousses phosphorescentes diffusent une lueur verdâtre dans la pièce. Il y a peu de mobilier présent, seul le strict minimum. En guise de lit un hamac fait de lianes tressées, une table suspendue et quelques couverts. Le lieu semble donc être ou avoir été récemment habité, mais tout laisse penser que son habitant vit en ermite et n'attache pas grandes importances au confort de l'existence.



Un jet de Fouille DD20 permet de détecter dans le sol une petite logette dans laquelle est caché un petit coffre contenant des vêtements de Drylle, un **sceptre de vipère**, et 5 **sorts de druides** (4 de niveau 3 et 1 de niveau 4).

A l'intérieur de la cabane, les aventuriers peuvent trouver divers gemmes pour une valeur totale de 1200 po et un parchemin relatant le retour de Drylle. Le récit se termine ainsi :

*Ils ne m'ont pas écouté alors ils le paieront cher. Mes chers protégés se délecteront de leurs misérables carcasses. Certains de mes nouveaux amis se révèlent forts puissants, surtout cette étrange racine qui semble faire peur à tous les autres. Il faudra tout de même que je m'en méfie, elle a été si facile à convaincre.*

## CONCLUSION

Si les aventuriers ont seulement évacué le village et se dirigent vers la demeure du baron pour recevoir leurs

récompenses, celui-ci les reçoit, leur adresse un discours de remerciement de circonstances, leur donne leur argent (seulement la moitié de ce qui était promis) et les congédie rapidement car il a mieux à faire : trouver une vraie équipe d'aventuriers qui nettoieront la forêt et permettront ainsi rapidement au village de reprendre le travail. Toutefois, à leur sortie, la foule des villageois sauvés les attend pour les acclamer et les féliciter et les petites filles du village apportent à chacun des héros des gerbes de fleurs tout en tentant timidement de leur décrocher un baiser, petits gestes qui montrent que la noblesse de cœur des gens simples dépassent de loin les tribulations et les pensées d'un chef d'état qui se veut plus noble que le reste du monde.

Si par contre les aventuriers ont nettoyé la zone, le lendemain, un gnome émissaire du baron accompagné par quatre gardes armés et un nouveau convoi de nourriture entre au village. C'est un gamin qui est allé prévenir le souverain des faits d'armes des aventuriers. Le petit homme leur donne leur récompense comme convenu et les villageois organisent ensuite une belle fête en l'honneur du baron, afin de célébrer celui qui ne les a pas oubliés. Comme quoi l'or a parfois un goût amer comparé aux témoignages de gratitude.