



Le Message





LE MESSAGE

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 4

PRÉFACE

Scénario original: M.Latallo
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: Le monstre *Perceur* est décrit en détail dans le *Recueil des Monstres*, disponible sur le site.

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



<http://www.aidedd.org>

INTRODUCTION

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

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

Quant aux aventuriers, suite à leur dernier exploit en Azilian, ils ont été engagés par Antonius, un marchand des Jardins de Jadhys, pour servir d'escorte dans ce contexte difficile à une caravane se rendant à Goracht, la capitale d'Agramor, à l'occasion du mariage. L'homme compte bien y vendre les nombreux produits qu'il s'est donné beaucoup de mal à importer, mais redoute en premier lieu la réaction d'Egonzasthan durant son passage, ensuite celles des barbares du Lhespen venus avec leur seigneur, et enfin les nombreux voleurs et brigands probablement attirés par la promesse de nombreuses proies potentielles venues pour les réjouissances.

LA ROUTE DE GORACHT

La caravane a franchi les frontières d'Agramor depuis plusieurs jours et se dirige vers Goracht. Le voyage s'est avéré jusque là relativement calme. Des gens de toutes les provinces semblent converger vers la cité, en vue d'assister au mariage maintenant très proche, et les soldats d'Agramor patrouillent continuellement le long des routes.

Au cours de la dernière halte avant Goracht, des barbares venant visiblement du Lhespen (reconnaissables à leur yeux légèrement bridés) s'établissent juste à côté de la caravane d'Antonius. Ils festoient jusqu'à tard dans la nuit, chantant des airs inconnus, dansant autour d'un grand feu, et buvant de l'hydromel et du vin, boissons rares au Lhespen. Le manque d'habitude aidant, les effets de l'alcool commencent à se faire sentir. Provoquant les

aventuriers, une rixe finit donc par éclater entre les aventuriers et quelques barbares légèrement saouls.

Barbares (4)

Hommes d'armes niv 3
 DV : 3d8+3 (17 pv) – FP2
 CA : 11 (+1 armure matelassée)
 JdS : Réf +1, Vig +3, Vol +1
 Attaque : épée longue (+5 corps à corps, 1d8+1, init -1)
 Don : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée longue),
 attaque en puissance (-3 att = +3 DG)

Le combat est à peine terminé qu'une patrouille de soldats d'Agramor arrive, trop nombreuse pour être affrontée. Les aventuriers sont interpellés, mais le chef des gardes, après avoir prit connaissance de la situation, se montre compréhensif et en profite pour exprimer sa colère contre ces barbares qui « *passent leur temps à boire et à chercher querelle* ». Il relâche alors les aventuriers, mais note tout de même leurs identités et leur conseille de se tenir tranquilles.

GORACHT

La cité de Goracht est plongée dans les préparatifs du mariage. Toutes les grandes rues sont décorées, les auberges bondées et les rues noires de monde, des gens venus d'Agramor et d'ailleurs. Sur la place centrale, face à la cathédrale, une foule de brocanteurs s'est installée, tandis que des gradins sont érigés en vue de la marche nuptiale. Une fois arrivé, Antonius remercie les aventuriers pour leurs services et leur donne leur rétribution: 50 po par personne, dont la moitié devrait suffire pour leur séjour. Puis il leur fait savoir qu'il repart dans deux semaines environ et qu'il est prêt à les embaucher de nouveau s'ils se présentent à ce moment-là.

Lorsque les aventuriers sont sur le point de le quitter, un marchand humain d'Agramor se présente à eux. Il s'appelle Arnis et est le partenaire en affaires d'Antonius. Il leur dit que, s'ils cherchent un emploi, il connaît une personne qui pourrait avoir besoin de quelques hommes de confiance, mais sans vouloir leur expliquer pourquoi. Si les aventuriers s'intéressent à l'offre, il leur indique une adresse en leur précisant qu'ils doivent s'y présenter immédiatement.

LA MISSION

En suivant les indications d'Arnis, les aventuriers trouveront la demeure de l'homme en question sans problème. Il s'agit d'une maison cossue un peu à l'écart du centre de la ville, dans un quartier noble. Ils sont accueillis

par une troupe de gardes armés, et introduits dans une salle où une vingtaine d'autres personnes attendent déjà. Cette salle est nue et vide comme toutes les autres pièces traversées. Sous bonne garde, les aventuriers attendent plusieurs minutes. Puis une grande porte s'ouvre et entre un homme, revêtu d'une sorte de robe de moine rouge tendant vers le pourpre. Son capuchon rabattu sur son visage le laisse plongé dans l'ombre. Sans un mot, il passe à travers les groupes d'aventuriers, les scrutant d'en dessous son capuchon. Les aventuriers se seront rendus compte que, s'ils ne sont pas les plus faibles des différents groupes, certains semblent néanmoins bien plus forts qu'eux. Pourtant, l'homme en rouge les désignera eux, ainsi que deux autres personnes : un jeune guerrier demi-elfe et un humain vêtu d'une robe jaune clair. D'un geste, il indique aux gardes de faire sortir tous les autres, puis les gardes réintégreront la salle. L'homme s'appelle Spio, mais ne dévoilera pas son nom aux aventuriers.



Spio

Il s'adresse alors, et seulement alors, aux aventuriers. Il parle d'une voix suave, et malgré son ton affable une impression de puissance et de menace se dégage de sa façon de parler et de sa voix. Il leur explique qu'il désire, pour des raisons strictement personnelles, porter un message à une certaine personne actuellement dans une tour gardée par les barbares du Lhespen. Il connaît un passage secret qui permet d'accéder depuis l'extérieur à cette tour et voudrait confier le message aux aventuriers. Ils doivent promettre le secret et agir le plus discrètement possible. S'ils rapportent la réponse de cette personne, ils

recevront une forte récompense de 250 po chacun. Le seul détail fondamental qu'il leur révèle est que la personne en question n'est autre, bien sûr, que Magda Herwehr, la promise d'Uleiric !

Si les aventuriers acceptent, il leur remet le message, leur expliquant que le sceau ne peut être ouvert que par Magda car il contient un enchantement protecteur (*Glyphe de garde* et *Runes explosives*). Ils doivent lui remettre le message en mains propres et sans témoin, s'assurer qu'elle le lit, lui demander de le détruire après en avoir pris connaissance, prendre sa réponse et la lui ramener. Il ne leur donnera leur récompense qu'à ces seules conditions. De plus, il les avise que le message ne doit, en aucun cas, être lu par quiconque d'autre, les aventuriers compris. Puis Spio leur indique que Magda Herwehr se trouve dans un petit château appartenant à Uleiric mais quasiment abandonné, dans le « bois du Seigneur », à la sortie de Goracht. Il leur précise qu'il enverra le lendemain soir à leur auberge un guide qui les amènera au château et leur indiquera le passage secret. Il ne veut rien dire de plus et congédie les aventuriers.

LES COMPAGNONS

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

Teril est un jeune guerrier demi-elfe d'une vingtaine d'années originaire de Laelith, assez sympathique bien qu'un peu vif et exubérant. Il a entendu parler de cette mission la veille, par un de ses cousins, soldat dans l'armée d'Agramor. Ce n'est pas un guerrier exceptionnel, mais sa témérité en font un bon compagnon d'armes.

Teril

Demi-elfe guerrier niv 2 - Alignement : CN
 DV : 2d10 (15 pv) – FP2
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
 CA : 18 (+4 chemise de mailles, +2 bouclier, +2 Dex)
 Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+1, init +2) ou arc court (+4 distance, 1d6, init +2)
 JdS : Réf +2, Vig +3, Vol +0
 Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 11, Int 9, Sag 11, Cha 12
 Dons : arme de prédilection (+1 att épée courte), tir rapide (1 att supplémentaire mais toutes à -2)

Spécial :
 - parle le dialecte des hommes-lézards.

Possessions :
 - une bourse contenant 40 po.



Teril

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

Deslor

Magicien (Illusionniste) niv 5 - Alignement : CN
 DV : 5d4+5 (20 pv) – FP5
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 11 (+1 Dex)
 Attaque : dague (+3 corps à corps, 1d4, init +2) ou bâton (+3 corps à corps, 1d6, init +0)
 JdS : Réf +3, Vig +3, Vol +7
 Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 12, Int 17, Sag 14, Cha 13
 Dons : école renforcée (+1 au DD des JdS contre les sorts d'illusions), dispense de composantes matérielles, maîtrise des sorts (peut préparer 3 sorts sans consulter son grimoire)

Sorts mémorisés [4]/5/4/3 :
 - niv 1 : Couleurs dansantes / Changement d'apparence / Ventriloquie / Image silencieuse / Détection de la magie
 - niv 2 : Flou / Image miroir / Invisibilité / Lueurs hypnotiques
 - niv 3 : Image accomplie / Sphère d'invisibilité / Lenteur

Possessions :
 - **broche de défense** (absorbe les projectiles magiques) et 120 po.
 - son **livre de sorts** contient en plus : *Aura magique de Nystul* / *Aura indétectable de Nystul* / *Texte illusoire*.

EN ROUTE !

Comme convenu, le guide vient chercher les aventuriers à leur auberge environ une heure avant la tombée de la nuit. Il est porteur du message, mais ne le remettra aux aventuriers qu'une fois qu'il leur aura révélé l'emplacement du passage secret. Il se nomme Krenn et c'est un jeune homme peu causant. Au bout de plus d'une heure de marche, le groupe arrive en vue du château. A l'intérieur des murs de pierres se dresse une petite tour. Entourant les murailles, de grands feux brûlent au milieu de tentes plantées ça et là. Des chants s'élèvent. Il s'agit visiblement des barbares du Lhespen qui ont établi leurs campements ici. Ils ont dressé des palissades de piques de bois tout autour de leur camp, et Krenn explique que le passage secret se trouve malheureusement à l'intérieur de cette enceinte. Il leur révèle que Magda se trouve au dernier étage, et leur indique un vieil arbre frappé par la foudre, en plein camp ennemi. Ils doivent compter treize pas à partir de cet arbre vers la tour, et soulever la pierre qui s'y trouve. Le passage est dessous. Une fois dans le souterrain, il faut avancer toujours tout droit jusqu'à un escalier. Krenn attendra le retour des aventuriers ici, jusqu'à l'aube. Il fait maintenant nuit noire.

LE CAMP DES BARBARES

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

☛ Décrire en détail cette partie et donner aux joueurs l'impression qu'ils peuvent être détectés à chaque instant.

Arrivés à l'arbre, les personnages se rendent compte qu'à l'endroit où doit se trouver la pierre, une tente a été montée ! A l'intérieur, deux barbares passablement ivres jouent aux dés sur une grosse pierre qui leur sert de table. Les deux hommes doivent être très rapidement neutralisés car, si on leur en laisse le temps, ils donneront l'alerte.

☛ Barbares (2)

Hommes d'armes niv 3
 DV : 3d8+3 (20 pv) – FP2
 CA : 11 (+1 armure matelassée)
 JdS : Réf +1, Vig +3, Vol +1
 Attaque : épée longue (+5 corps à corps, 1d8+1, init -1)

Don : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée longue),
 attaque en puissance (-3 att = +3 DG)
 Possessions :
 - 40 pa au total.

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

LE SOUTERRAIN

1) L'entrée. Sous la grande pierre, un sombre boyau apparaît qui débouche sur un court couloir en pente.

2) La cave aux stalactites. Une grande caverne, pleine de stalactites, de stalagmites, de rochers et de petits passages qui en partent. C'est un endroit éblouissant de beauté, mais une petite colonie de perceurs s'est installée ici.

☛ Perceurs (10)

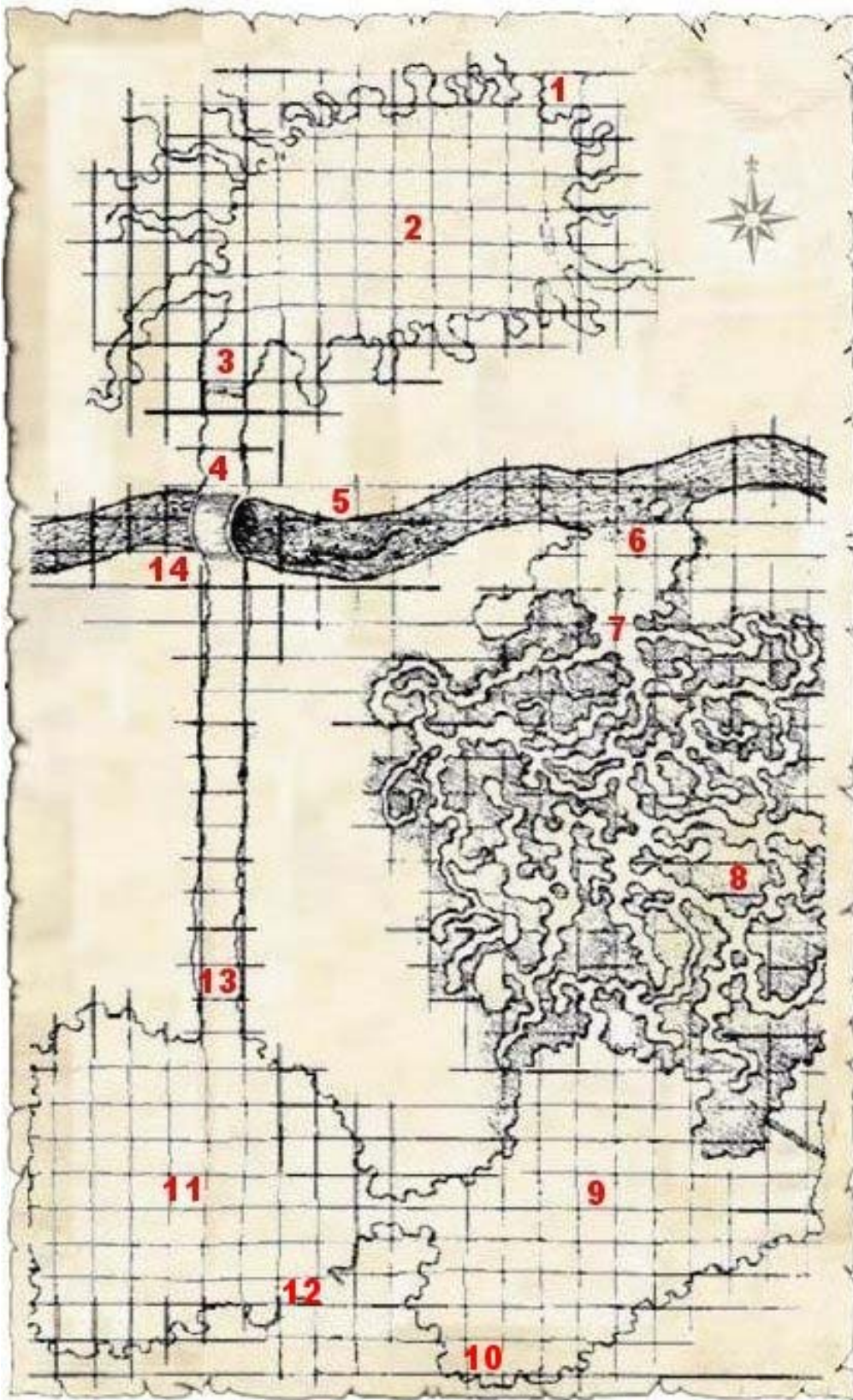
Vermine – Alignement : N
 4 de taille TP (DV:1d8 (5 pv) - FP1/4), 4 de taille P (DV:2d8 (12 pv) - FP1/3), 2 de taille M (DV:3d8 (16 pv) - FP1/2)
 Initiative : -3 (Dex) - Vitesse : 1,50m, escalade 1,50m
 CA : 16 (+2 taille, -3 Dex, +7 naturelle), contact 9
 Attaque de base/lutte : +0/-8
 Attaque : empallement (+2 corps à corps, 1d6)
 Espace occupé/allonge : 0,75m/0m
 JdS : Réf -3, Vig +2, Vol +0
 Caractéristiques : For 10, Dex 4, Con 10, Int --, Sag 10, Cha 9
 Compétences : Discrétion +5 (+20 dans un environnement rocheux),
 Perception auditive +8

Spécial :

- acide : le ventre du perceur, s'il est en contact avec sa victime, sécrète un acide qui inflige 1d6 points.
 - empale : attaque une seule fois en se laissant tomber. S'il est retourné, sans la protection de sa coquille, la CA est de 9.

3) La porte. Une grande porte en fer barre la sortie de la caverne. Pour l'ouvrir il faut la crocheter (Crochetage DD15), car si les aventuriers essaient de l'enfoncer alors qu'elle est encore verrouillée, une trappe située au-dessus de la porte déverse un flot de pierres sur les malheureux qui se trouvent devant (2d6 points de dégâts et la victime reste sonnée pour 1d3 rounds).

4) Le pont. Les aventuriers arrivent ensuite à un pont permettant de franchir une rivière souterraine. En raison du galbe du pont, il est impossible au début de voir que derrière, trois Trolls y ont établi momentanément leurs quartiers. Les Trolls sont des monstres très puissants et les aventuriers n'ont pratiquement aucune chance de passer. Ils doivent comprendre qu'il faut sauter à l'eau. Si personne n'y pense, l'illusionniste Deslor criera de sauter à l'eau, joignant le geste à la parole.



👉 Trolls (3)

Géant de taille G – Alignement CM
 DV : 6d8+36 (63 pv) – FP5
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
 CA : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11
 Attaque de base/lutte : +4/+14
 Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
 JdS : Réf +4, Vig +11, Vol +3
 Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6
 Compétences : Détection +6, Perception auditive +5
 Dons : Pistage, Vigilance, Volonté de fer

Spécial :

- éventration : s'il réussit 2 attaques de griffes, le troll lacère son adversaire lui infligeant automatiquement 2d6+9 de DG supplémentaires
- odorat, vision dans le noir (27m), vision nocturne
- régénération : +5pv/round. Le feu et l'acide infligent des DG normaux non régénérable. S'il perd un membre, il repousse en 3d6 minutes et s'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément.

☛ Une fois à l'eau, vous devrez évaluer quels aventuriers risquent de se noyer car trop encombrés, et éventuellement leur faire perdre quelques objets.

5) Le serpent d'eau. Alors que le courant entraîne le groupe, l'un des aventuriers est attaqué par un serpent d'eau géant quasiment aveugle, qui tentera de l'étouffer et de le noyer en l'entraînant vers le fond.

👉 Serpent constricteur (1)

Animal de taille M – Alignement : N
 DV : 3d8+6 (19 pv) – FP2
 Initiative : +3 - Vitesse : 6 m, escalade 6 m, nage 6 m
 CA : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13
 Attaque de base/lutte : +2/+5
 Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +6, Vig +4, Vol +2
 Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2
 Compétences : Détection +7, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +14, Natation +11, Perception auditive +7
 Dons : Robustesse, Vigilance

Spécial :

- constriction : suite à une morsure réussie, chaque fois qu'il remporte un test de lutte le serpent inflige 1d3+4 points de dégâts.
- odorat

6) La berge. S'ils arrivent à la berge, les aventuriers peuvent s'interroger sur le moyen de rejoindre le passage. L'illusionniste Deslor prendra alors la parole pour expliquer qu'il y a un autre passage un peu plus loin. Il ne voudra pas dire d'où il tient cette information, mais jurera de sa véracité.

7) Les grottes. Si les aventuriers suivent le conseil de Deslor, ils arrivent à l'entrée d'un réseau de grottes. S'ils s'approchent discrètement, ils pourront surprendre deux hommes-lézards en train de pêcher. Sinon, ce sont eux qui seront surpris. Ils sont armés de tridents et de filets de pêche.



Un homme-lézard

👉 Hommes-lézards (2)

Humanoïde (reptilien) de taille M – Alignement : N
 DV : 2d8+2 (11 pv) – FP1
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+5 naturelle) ou 17 (+5 naturelle, +2 écu), contact 10
 Attaque de base/lutte : +1/+2
 Attaque : javeline (+1 distance, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +3, Vig +1, Vol +0
 Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 10
 Compétences : Équilibre +4, Natation +2, Saut +5
 Dons : Attaques multiples

Spécial :

- retenir son souffle : [4 x Constitution] rounds

Possessions :

- un baluchon contenant 200 pa.

Si un homme-lézard est capturé, il ne pourra pas apporter une grande aide aux aventuriers, car sa tribu n'est jamais allée plus loin que le pont et ils ne connaissent que la rivière. Mais il pourra révéler que récemment, « *des hommes nombreux et bien armés ont ratissé le souterrain...* »

8) Le labyrinthe. Un véritable réseau de petits couloirs enchevêtrés s'étend ici, peuplé de variétés de sales petites bêtes. Les aventuriers y rencontreront une petite meute de rats sanguinaires.

🐭 Rats sanguinaires (8)

Animal de taille P – Alignement N
 DV : 1d8+1 (5 pv) – FP1/3
 Initiative : +3 - Vitesse : 12 m, escalade 6 m
 CA : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14
 Attaque de base/lutte : +0/-4
 Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +5, Vig +3, Vol +3
 Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4
 Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4
 Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Spécial :

- odorat, vision nocturne
 - maladie : JdS de Vigueur DD11 ou malade en 1d3 jours (perte temporaire de 1d3 Dex et 1d3 Con).



Un rat sanguinaire

☛ Il faudra aux aventuriers à peu près une heure pour trouver la sortie, moins s'ils établissent une carte.

9) La caverne du Dragon. Au moment où les personnages arrivent dans la caverne ils se trouvent confrontés à la forme massive d'un Dragon rouge endormi. Passé la première panique à la vue de ce monstre si puissant, les aventuriers noteront que le dragon ne possède pas de trésor, qu'il est enchaîné au mur avec une énorme chaîne passée autour du cou et qu'il n'est pas endormi: il est MORT ! Ils se rendront également compte que la seule issue qui pourrait laisser passer le Dragon est barrée avec une immense grille de fer, impossible à soulever. Il y a deux autres issues possibles: un petit couloir dans la roche et une sorte de cage qui descend d'un trou du plafond. S'ils examinent rapidement le cadavre, ils pourront constater que le Dragon est apparemment mort d'inanition, mais en l'examinant en détail, ils comprendront que ce Dragon a été achevé, visiblement à coup de massues, et que sa mort est relativement récente. En fouillant, ils pourront découvrir que les œufs ont été saccagés et qu'en dessous, il

y a encore quelques restes du trésor du Dragon : 2500 pa, 60 po, un peigne en argent serti de pierres de lune (valeur 500 po), une **potion de soin léger**, une **potion de force de taureau**, une **potion de ralentissement du poison** et un **bouclier de bois +2**.

10) La cage. Elle descend du plafond et servait visiblement à descendre des victimes dans l'ancre du Dragon. Quelques ossements en témoignent. La cage peut être remontée jusqu'à la cave de la tour. Un aventurier rendu méfiant pourra remarquer que la cage est baissée sans raison apparente.

11) La cave des Chauves-Souris. Cette immense cave contient une énorme colonie de chauves-souris. Le passage secret abandonné au pont débouche également ici. Les aventuriers pourront remarquer une manette à l'entrée du couloir ainsi que des appareils bizarres installés un peu partout, sans pouvoir déterminer leurs fonctions.

☛ Si les aventuriers examinent le mécanisme, ils pourront comprendre qu'il s'agit d'un dispositif de déclenchement de vastes feux d'artifices à l'intérieur de la grotte ! Le déclenchement provoquerait une panique terrible chez les chauves-souris, qui s'envoleraient dans tous les sens, et vers le haut, emplissant la tour. Si une personne se trouvait alors à l'intérieur de la grotte (mais pas à l'abri dans le couloir), elle serait fortement brûlée (3d6 points de dégâts).

12) L'escalier. Ce vieil escalier de bois, en colimaçon, permet d'atteindre la cave du château. S'il est utilisé, le bruit réveillera les chauves-souris et chaque aventurier devra en affronter trois... ou plus si vous estimez qu'ils sont en bonne forme !

🐭 Chauves-souris

Animal de taille Min – Alignement : N
 DV : 1/4d8 (1 pv) – FP1/10
 Initiative : +2 - Vitesse : 1,50 m, vol 12 m (bonne)
 CA : 16 (+4 taille, +2 Dex), contact 16
 Attaque de base/lutte : +0/-17
 Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m
 JdS : Réf +4, Vig +2, Vol +2
 Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4
 Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +8, Discrétion +14, Perception auditive +8
 Dons : Vigilance

Spécial :

- la nuée éteint les torches, empêche l'invocation de sort, et gêne les actions des joueurs (jets de combats à -2).

☛ Les points 1 à 13 sont les pièces que les aventuriers auront probablement explorées à l'aller. Les pièces 14 et

15 qu'ils parcourront au retour sont décrites plus tard au chapitre « Le Retour ».

précisant qu'il s'est introduit dans la tour sur ordre d'Uleiric lui-même !

L'HISTOIRE

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

Afin d'accomplir sa mission, Spio a donc imaginé un plan diabolique: tout d'abord il a fait nettoyer le souterrain afin que le passage ne soit pas trop "dur". Les hommes sont descendus avec la cage, ont tué le Dragon qu'ils affamaient et qui était prisonnier là depuis très longtemps, plus quelques autres monstres qui rôdaient. L'illusionniste Deslor les accompagnait, c'est ainsi qu'il a eu connaissance de l'autre passage, bien que la présence des Trolls n'ait pas été prévue. Ensuite l'homme a engagé un groupe d'aventuriers juste assez forts pour traverser le souterrain, mais pas assez pour pouvoir s'enfuir ensuite. Il leur a adjoint l'illusionniste qui devait surveiller que tout se passait comme prévu et leur a confié un parchemin sur lequel était placé un sort qui provoquerait une puissante explosion s'il était lu, tuant le lecteur à coup sûr. Les corps de quelques hommes d'Egonzasthan seraient alors mis dans le souterrain puis montrés aux barbares, déclenchant immédiatement le conflit.

LES EXPLICATIONS

A ce stade de l'aventure, les aventuriers devaient donc déjà avoir compris que l'illusionniste est fortement suspect et qu'ils ne sont peut-être que des pions dans une machination qui les dépasse.

S'ils tentent à ce moment de faire demi-tour, l'illusionniste tentera de les convaincre, puis les menacera, pour enfin donner l'alerte. Des hommes d'armes trois fois supérieurs en nombre et bien plus puissants arriveront alors, et il ne restera qu'à prendre la fuite.

S'ils confrontent l'illusionniste dans un endroit sûr, celui-ci tentera de s'enfuir pour prévenir les gardes ou vendra chèrement sa vie s'il n'a pas d'autres choix.

S'ils le tuent, ils pourront confirmer leurs doutes: il porte sur lui un passe-droit auprès des gardes d'Agramor,



Deslor

Doutant du bien fondé de la mission, l'idéal serait alors qu'au lieu de délivrer le message, les aventuriers délivrent Magda de la machination dans laquelle elle se trouve. Si les aventuriers n'y pensent pas, Teril pourrait le suggérer naïvement.

LA TOUR

Magda se trouve au deuxième et dernier étage de la tour, mais les aventuriers débouchent pour le moment dans la cave.

A) La cave. Grande pièce rectangulaire, totalement vide, avec l'escalier en colimaçon d'un côté qui continue jusqu'au rez-de-chaussée de la tour, et un système de poulies pour la cage de l'autre. Dans un coin de la pièce rampe une vase grise.

🌿 Vase grise (1)

Vase de taille M – Alignement : N

DV : 3d10+15 (31 pv) – FP4

Initiative : -5 - Vitesse : 3 m

CA : 5 (-5 Dex), contact 5

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf -4, Vig +6, Vol -4

Caractéristiques : For 12, Dex 1, Con 21, Int —, Sag 1, Cha 1

Spécial :

- immunité contre le feu et le froid

- vision aveugle (18 m)
- constriction : suite à une attaque réussie, chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la vase inflige automatiquement les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide.
- acide : n'affecte pas la pierre, mais en cas de constriction et après un JdS de Réflexe DD16 raté, armures, arme en bois ou en métal et vêtements subissent chacun 16 points de dommage.
- transparence : Détection DD15 pour la remarquer.

B) Rez-de-chaussée. Une salle à manger, avec tout son mobilier classique, déserte à cette heure tardive. L'escalier en colimaçon continue de monter et une porte semble donner à l'extérieur.

C) Premier étage. Les logements d'une demi-douzaine de servantes, endormies.

D) Deuxième étage. Afin de ne pas compliquer la tâche aux aventuriers, Spio a malicieusement fait enlever la garde d'Agramor du deuxième étage. Les hommes ont été posté de garde à l'entrée de la tour avec consignes d'empêcher la sortie de Magda... ou d'éventuelles autres personnes. Ne se trouvent donc devant la chambre que trois guerriers barbares du Lhespen chargés de protéger la fille de leur chef.

👤 Barbares (3)

Hommes d'armes niv 3
 DV : 3d8+3 (23 pv) – FP2
 CA : 11 (+1 armure matelassée)
 JdS : Réf +1, Vig +3, Vol +1
 Attaque : épée longue (+5 corps à corps, 1d8+1, init -1)
 Don : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée longue),
 attaque en puissance (-3 att = +3 DG)

Possessions :
 - 60 pa au total.

Remettre le message ne posera donc pas trop de problème, avec malheureusement pour Magda les conséquences prévues... Il est à espérer que les aventuriers auront découvert la machination avant cela.

LE RETOUR

13) Le couloir d'évasion. Ce long couloir servait il y a longtemps à s'évader de la tour lorsque les choses tournaient mal. Il n'y a aucun piège tout le long, mais quelques striges se sont installées là.

Leur nid contient une dizaine d'œufs, deux topazes jaune d'or d'une valeur unitaire de 200 po, et une **baguette de mains brûlantes** (33 charges).

👤 Striges (6)

Créature magique de taille TP – Alignement : N
 DV : 1d10 (5 pv) – FP1/2
 Initiative : +4 - Vitesse : 3 m, vol 12 m (moyenne)
 CA : 16 (+2 taille, +4 Dex), contact 16
 Attaque de base/lutte : +1/-11 (+1 une fois fixée)
 Attaque : trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)
 Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
 JdS : Réf +6, Vig +2, Vol +1
 Caractéristiques : For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6
 Compétences : Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4
 Dons : Attaque en finesse (S), Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18m), vision nocturne
- fixation : suite à une attaque réussie, la strige s'accroche à sa proie. Sa CA passe à 12 mais elle se met à absorber le sang de sa victime lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con par round. Dès qu'elle a pompé 4 points elle se détache et s'en va digérer au calme.



Un strige

14) Le pont. Lorsque les aventuriers arrivent de nouveau au pont, il n'y a plus aucun Troll, ils sont repartis.

☛ Lorsque les aventuriers débouchent dans la tente en ressortant, un groupe de barbares pourrait les attendre.

CONCLUSION

Krenn, le guide, n'aura bien sûr pas attendu les aventuriers.

Si les aventuriers essayent de retrouver Spio, ils constateront que la maison de leur employeur est abandonnée. Si le message a été remis, il n'y a pas de doute que les aventuriers survivants seront pourchassés par les barbares du Lhespen. Si par contre les aventuriers ressortent avec Magda, ce sera la garde d'Agramor qui les chassera dans toute la province (ils possèdent leur signalement et pourront les identifier). Sortir rapidement et discrètement d'Agramor semble donc la seule issue valable.