

DUNGEONS & DRAGONS[®] Supplement

Le Sceptre Perdu





LE SCEPTRE PERDU

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 2–3

PRÉFACE

Scénario original: P.Rosenthal
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 2.0

Complément: connaître la province de Kaoca, décrite sur le site, sera un atout indéniable pour le MD.

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



<http://www.aidedd.org>

COMPTOIR DE L'AVENTURE

Le comptoir de l'aventure de Laelith est situé au 33 de l'échelle des Soldats, sur la Chaussée du Lac. Une étrange atmosphère se dégage de ce lieu enfumé. Par groupes de 4, de drôles de citoyens discutent autour de tables carrées, et c'est à peine s'ils jettent un regard vaguement condescendant à la compagnie qui entre. Derrière le bar, un gnome à la peau mate nettoie consciencieusement un verre. Sur les murs, fixés par de petits clous, pendent une bonne trentaine de parchemins parmi lesquels on pourra trouver des annonces comme : « *Perdu Dragon Vert dans les gorges d'Iratmiss. Récompense à qui le ramènera. Shutrann le Magister* », « *L'armée de Gih Nak Tarb vous apportera argent, or, femmes et gloire. Bureau de recrutement à la porte de l'Immense Solitude Septentrionale* ». Ces annonces sont sérieuses, mais après enquête, les aventuriers prendront conscience qu'ils sont trop inexpérimentés pour espérer faire l'affaire. Enfin, ils trouvent cette annonce anodine :

Le Baron de Kaoca recherche jeunes gens intrépides pour travail généalogique. Aucune aptitude spéciale exigée, courage et astuce prévaudront. Bon salaire.

Le gnome du bar renseignera succinctement les aventuriers sur la baronnie (voir la description de cette province sur le site). S'ils restent à Laelith, l'aventure est finie pour eux ! Dans le cas contraire, deux bateaux partent quotidiennement pour Kaoca (la baronnie est une des provinces les mieux desservies, le tourisme étant le fer de lance de ce territoire). Il leur faudra compter une journée pour rejoindre la divine écluse, et un peu moins le lendemain pour arriver à bon port.

LE BARON

Le palais du baron se situe sur un énorme pic rocheux visible de très loin qui se nomme le Rocher Noir : impossible de le rater en arrivant à Kaoca, la capitale. Pour rejoindre le palais, les aventuriers devront emprunter une nacelle élévatrice pour accéder au sommet, car la pluie a rendu le sentier dangereux. Une fois en haut, ils sont accueillis par Agnostiss, le conseiller privé du baron Léonidas IV, qui les conduit jusqu'à la salle du trône. En arpentant les couloirs du palais, seront marqués par les murs de marbres, les poignées de portes en pierres précieuses, et une étrange matière moelleuse qui recouvre

le sol et étouffe les bruits de pas. Le baron est un homme débonnaire et très élégant, à la chevelure rousse. Il reçoit sans cérémonie les aventuriers, et leur expose le but de la mission qu'il a à leur confier : retrouver un élément du sceptre de son arrière-grand-père, Tolber II (ne pas oublier de le citer, important pour la suite). Il s'agit de la boule de plomb faite pour s'adapter au bout du manche. Il brandit alors un morceau de bois qui a l'air rongé par les vers. Le baron dit penser savoir à peu près où elle se trouve, car ses hommes ont capturé il y a quelques semaines un kobold qui portait sur lui une autre partie de l'attribut de la souveraineté baronnique : l'attache en cuir. Ce kobold s'est malheureusement échappé depuis, mais on a pu suivre ses traces jusqu'à l'endroit où est sensé se trouver le repaire secret de Pouilly, un magicien qui s'essaye à la magie des esprits. Si les aventuriers se renseignent sur la magie des esprits, Agnostiss leur racontera que Pouilly croit pouvoir soigner les gens possédés en les faisant parler de leur enfance, allongés sur un divan magique.



Le baron Léonidas IV

Le baron est bien ennuyé et voudrait réprimander le kobold pour son audace, « *parce que des choses comme ça, ça ne se fait pas, pas du tout, c'est très très vilain* ». Comme il ne veut pas déranger les vaillants aventuriers pour rien, il leur donne une avance en matériel jusqu'à concurrence de 20 po. A leur retour il leur remettra 100 po supplémentaires pour des renseignements sur l'emplacement et les plans du repaire du kobold, et 1000 po s'ils lui ramènent la boule du sceptre. Quelques aides magiques leur sont alors également distribués : Agnostiss remet en effet à chacun un médaillon qui est soit disant un ancien sauf-conduit magique du magicien Pouilly. Il dit

ne pas connaître sa fonction, mais pense qu'il peut être utile.

☛ L'amulette donne en fait automatiquement à son porteur le don *Dur à cuire*. Lorsqu'il passe en dessous de 0 pv il est donc automatiquement stabilisé et ne subit pas la perte de 1 pv chaque round.

Puis Agnostiss donne un **parchemin de magie divine** (*Silence*) au prêtre du groupe, et un autre **parchemin de magie profane** (*Chute de Plumes*) au magicien. Enfin, il remet une dague en argent à chaque roublard ou guerrier du groupe.

LA RÉGION

En suivant les indications fournies par le conseiller du baron, les aventuriers arrivent sans encombre aux abords de la charmante bourgade de Villageville, après presque une journée de marche, au fond de la vallée de Kaoca, au nord du pays. Les habitants sont tous au courant du « piège » (voir le paragraphe « L'Histoire Véritable »), mais ils ne diront rien qui puisse détromper les aventuriers. Les lieux intéressants du village sont l'auberge, le bazar, une petite bibliothèque, et la mairie.

A) L'auberge où l'on boit. C'est ainsi qu'on appelle cet auguste établissement tenu de main de maître par un gnome rondouillard. Si on interroge ce dernier, il dira que des pillards nocturnes rôdent dans les environs, que des poulets ont disparu, et que même des œufs ont été volés : « *C'est sûrement encore un coup des kobolds* ». Un client chenu est attablé dans un coin de l'auberge, c'est le vieux du village. Il connaît bien l'histoire de Pouilly, un magicien toqué qui disait guérir les gens en les faisant s'allonger sur un divan.

B) Le bazar où l'on vend. Les aventuriers y sont accueillis comme des rois, pourvu qu'ils aient de l'argent. Le marchand vend de tout.

C) La bibliothèque où on lit. Aucun livre intéressant, on ne se repaît ici que de traités d'agriculture. Un livre est posé en évidence sur un lutrin : « *Passages secrets du Bois Huant* ». Il indique que les plus grands chênes de ce bois ont autrefois été plantés pour camoufler des entrées de cavernes.

D) La mairie. Le maire y passe son temps à remplir des formulaires avec un large sourire. Les livres de son cadastre indiquent très précisément l'entrée du repaire de Pouilly, près de la souche d'un grand chêne du Bois

Huant. Le maire constate alors, avec surprise, que le magicien n'a pas payé ses impôts locaux depuis 163 ans. Comme il n'a pas le temps de s'occuper de ça en ce moment, si les aventuriers pouvaient signifier le fait au propriétaire, il leur en serait reconnaissant.

L'HISTOIRE VÉRITABLE

Il y a plusieurs siècles, le Baron Ladislav II de Kaoca eut sa sixième crise de foie. La préparation de la potion qui pouvait le soulager nécessitait d'aller recueillir des plantes rares dans des lieux périlleux. Par manque d'aventuriers susceptibles d'aller lui chercher ces ingrédients, le baron manqua de mourir. C'est pourquoi il décida, plus tard, de créer un centre d'entraînement pour aventuriers, afin d'avoir toujours une liste de personnes compétentes prêtes à partir à l'aventure. Pour ce faire, il contacta un architecte, un magicien puissant, et un mercenaire d'expérience. Les 3 construisirent alors un « donjon » qui devait tester les aventuriers. Son but n'était pas d'être méchant et de les tuer à coup sûr, mais plutôt de mesurer leur intelligence et leur capacité à former une équipe soudée et volontaire.

Ce centre est construit en deux parties : le « terrain de jeu » et le réseau de surveillance. Chaque endroit du terrain de jeu peut être observé grâce à des portions de mur magique (sort de *Mur illusoire Permanent*), et des équipes se relaient sans cesse pour renouveler les objets magiques, nettoyer les couloirs, etc... En cas de problème grave, on peut ainsi évacuer un aventurier mourant qui aurait été abandonné par ses collègues. Quoiqu'il se passe, on essaye d'éviter la mort des aventuriers.

LE DONJON, NIVEAU 1

Les aventuriers découvrent bien l'entrée du domaine sous la souche du grand chêne du Bois Huant. Il faut descendre un long couloir si étroit à certains moments que les armures encombrantes ne passent même pas. Vers la fin de celui-ci une bouche magique annonce : « *Prenez place et attendez le secrétaire. Merci* ».

☛ A l'intérieur du donjon, sauf indications contraires, les couloirs font 3 mètres de haut et 3 mètres de large. Les portes sont en bois épais et ne sont pas verrouillées. Des boules de pierre de 30cm de diamètre, sur lesquelles un sort de *lumière permanente* a été lancé, sont scellées au plafond tous les 12 mètres. Seules exceptions à cet éclairage confortable, quelques culs-de-sacs plongés dans l'obscurité par un sort de *ténèbres* dans lesquels sont cachés des GAMI.

1) L'entrée. Il s'agit d'une pièce aux murs de marbre noir. Au milieu, un petit muret de 1m50 de haut, en forme de

fer à cheval, isole deux champignons. Ils appartiennent à une variété de criards qui, au lieu de hurler, produisent un son proche du hululement de la chouette. La porte sur la droite est fermée à clé (Crochetage DD20, la clé se trouve dans le secrétaire de Pouilly, en 3).

2) La salle d'attente. Elle est meublée de banquettes aux coussins un peu mités. Sur la droite, des portes battantes donnent accès aux commodités. Sur la porte du fond est accrochée une petite pancarte : « Attendez d'être appelés ».

3) Salon de consultation. Une bibliothèque couvre le mur du fond de tous ses livres. Au centre, un superbe bureau et un fauteuil de cuir, et à droite un divan. La bibliothèque contient de nombreux ouvrages sur l'enfance de toutes les races humaines et demi-humaines, des traités sur la possession des âmes, sur la suggestion et sur l'hypnotisme. Aucun n'est magique. Derrière les livres est cachée une petite tirette (Fouille DD20) qui, quand on l'actionne, ouvre un passage secret vers la pièce 8.

Le bureau contient des parchemins vierges, des bouteilles d'encre séchées et des plumes. Un seul manuscrit, en gnome, indique « Ne pas oublier les impôts locaux ». Au fond d'un tiroir, il y a une petite clé en bronze qui ouvre la porte de la salle 3. Le divan est magique. Quand on s'y allonge, on se remémore des souvenirs oubliés depuis longtemps, qui peuvent procurer des sensations agréables ou non. De plus, tout sort de *Suggestion* lancé sur la personne allongée se fait sans JdS.

4) La salle vide. Pas si vide que ça, puisque dans un coin on trouve un parchemin qui porte ces mots : « Le secret de mon trésor vous apparaîtra si vous mangez toute la soupe ».

5) L'escalier. Il descend. Rien à signaler.

6) Le quartier des servantes. Deux lits ordinaires, avec deux noms gravés sur le côté : « Graziella » et « Furvilt ». Une petite armoire au fond contient deux balais, un plumeau, un sceau vide, et une serpillière.

7) La chambre à coucher. Elle ne contient rien à part un grand lit. En dessous de ce dernier, il y a une cuvette en fer et sous l'oreiller, une chemise de nuit magique. Si on l'enfile, on subit un sort de *Sommeil* (mais il ne reste plus que 3 charges).

8) Le laboratoire. La porte est fermée par un verrou magique (Crochetage DD25). Il y a des cornues, des alambics, des fioles, bref de quoi faire baver le moindre

des magiciens. Evidemment tout est dans un état lamentable et inutilisable.

Au centre du laboratoire, sous un globe de verre, repose un **bâton magique**. Il s'agit d'un simple morceau de bois sur lequel on a lancé 10 sorts de *Bouche Magique*. Chaque charge ne se déclenche qu'en présence d'un membre d'une race bien précise et lance une jolie insulte dans la langue correspondante. De quoi gâcher à jamais une tentative d'approche diplomatique.

👑 Le bâton d'insulte

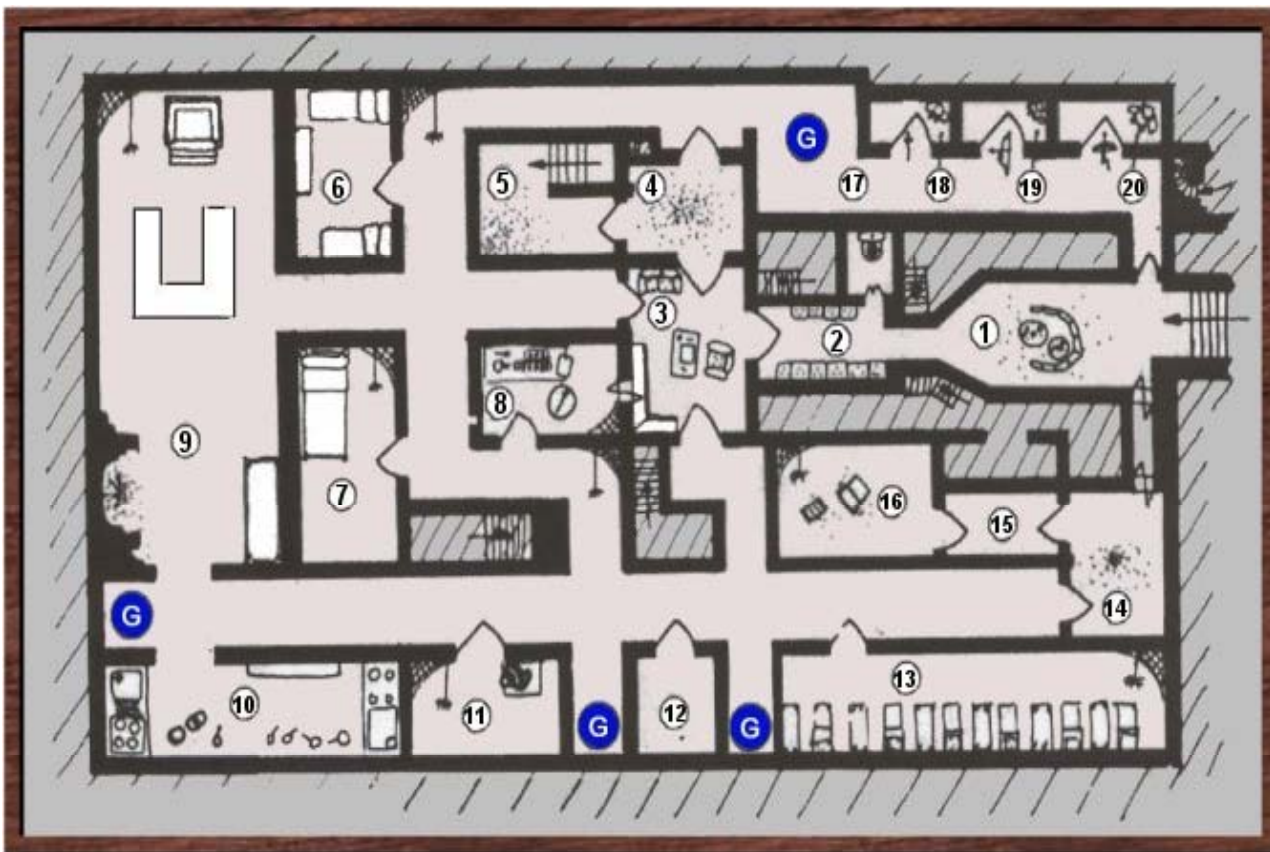
- a) Nain: Va donc, hé, tête de nain
- b) Hobbit: Ca pue des pieds ici
- c) Elfe: Les elfes sont tous des pédés
- d) Demi-Orque: Crétin stupide, couille molle, peigne cul
- e) Humain: Aventurier stupide, tu vas morfler
- f) Gnome: Tiens, un nain rachitique qui a eu la jaunisse
- g) Ogre: A sentir ton haleine tu manges plus d'ail que d'enfants.

9) La salle du trône. Divisée en deux parties, cette très grande pièce servait (enfin, aurait du servir) aux banquets et aux bals. La grande table en U est recouverte d'un drap

blanc. Le trône, très inconfortable, est en marbre noir. Le conduit de la cheminée en bas s'arrête à trois mètres de hauteur, pourtant l'âtre porte d'anciennes traces de feu. Enfin, il y a une armoire fermée à clef, mais elle s'ouvre sans problème car son bois a travaillé et ses portes sont disjointes. On y trouve des instruments de musique: viole, pipeau, cymbales, triangle, cornemuse, le tout dans un état lamentable.

10) Les cuisines. Superbes en leur temps, elles croulent désormais sous la poussière. Il y a de nombreux ustensiles, mais aucun bahut de rangement ou d'endroit pour stocker la nourriture, et aucun couvert.

11) La réserve. A moins d'être très habile et de faire très attention, l'aventurier qui ouvre la porte de cette salle bousculera une chaise qui, elle-même, fera tomber une pile d'assiettes posée sur un petit meuble. A part des chaises et des assiettes à soupe, il n'y a rien. Le fond des assiettes intactes révèle de très jolis dessins champêtres.



12) Le secrétariat. C'est ici qu'étaient rangées les fiches des clients de Pouilly, les livres-comptables, etc... Mais les trois kobolds qui vivent par là ont mangé tous les papiers et réduit les meubles en sciure.

13) Salle des gardes. Six lits et des petites armoires laissent penser que des gardes résidaient ici. En fait la pièce est vide et sans intérêt.

LES GAMI

Les GAMI (Générateurs Aléatoires de Monstres Illusoires, indiqués par un «G» sur la carte) ont toutes les 10 minutes 1 chance sur 10 de se déclencher. A ce moment, un monstre créé grâce au sort *Convocation d'ombres suprême* lancé par un gnome niv 15 apparaît (au choix du MD, avec un FP de base entre 2 et 4,) et se dirige automatiquement vers l'aventurier le plus proche.

La créature disparaîtra au bout de 15 rounds, mais fera tout son possible pour revenir dans la zone de ténèbres de sa génération avant l'expiration de ce délai. Etant une illusion d'ombre, ces monstres n'ont que 60 % de leur potentiel pour ce qui est des pv et du bonus à la CA, mais infligent des dégâts réels.

Le JdS de Volonté pour se rendre compte qu'il s'agit d'une illusion est de $10 + 7$ (niv sort) + 5 (mod.int du lanceur) + 1 (lanceur gnome) + 2 (école supérieure), soit 25. Dans ce cas les dégâts infligés perdent de leur efficacité (60% des dégâts normaux seulement) et la personne voit les créatures convoquées comme des silhouettes translucides superposées sur de vagues zones d'ombre.

Exemple avec un ogre, créature que les gnomes affectionnent de combattre :

DV:4d8+11 pv:20 Init:-1 Vit:9m Taille:G FP:2
Ref:+0 Vig:+6 Vol:+1
CA:14
Att:massue (+8 / DG:2d8+7)

14) Couloir piégé. Quant on actionne la poignée du fond (menant en 15), le sol du couloir s'ouvre en deux dans le sens de la longueur. La fosse est profonde de 6 mètres, mais une corde cachée sur le côté permet d'y descendre ou d'en sortir (les kobolds essayeront de se réfugier là en cas de coup dur). Le couloir se remet en place quand on referme la première porte. Crochetage DD25 pour la porte du fond.

➤ Fosse plus profonde (FP1)

Fouille DD20, Désamorçage DD23, remise en place manuelle.
Jet de Réflexes DD15 ou DG 2d6 pour la chute de 6m.
Escalade DD5 pour remonter avec la corde.

15) Antichambre. Impossible de dire ce qu'il y avait ici avant que les kobolds ne saccagent tout. La porte au fond porte l'inscription : « Salle du trésor ». 8 kobolds, en chair et en os, auront vu venir les aventuriers par-là, et se seront réfugiés ici. Ils connaissent l'existence de la fosse en 14.

➤ Kobold (8)

Humanoïde (reptilien) de taille P – Alignement : LM
DV : 1d8 (4 pv) – FP1/4
Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
CA : 15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir), contact 12
Attaque de base/lutte : +1/-4
Attaque : lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
JdS : Réf +1, Vig +2, Vol -1
Caractéristiques : For 9, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8
Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +2, Profession (mineur) +2
Dons : Vigilance

Spécial :
- sensibilité à la lumière
- vision dans le noir (18 m)



Un kobold

LES KOBOLDS DU CENTRE

Les kobolds sont donc de vrais monstres en chair et en os, sous influence d'une *Quête Magique*. Ce sont en fait des délinquants condamnés à 10 à 20 ans de réclusion et qui sont « volontaires » pour résider dans le donjon. Chaque aventurier mis hors de combat (à 0 pv ou moins, mais on ne leur demande pas de tuer) leur retire 5 ans de réclusion. Charmés, ils sont conditionnés pour ne pas révéler la vérité sur le centre et se feront passer pour des pillards.

16) La salle du trésor. Vide et poussiéreuse, un trou au plafond mène jusqu'au centre d'un chêne creux à la surface. Visiblement, on est déjà passé par-là. Par contre, dans le chêne, on trouve une fiole au contenu brumeux. L'étiquette collée dessus dit: « Mes meilleurs souvenirs ». Elle contient un génie brumeux invincible (pour des aventuriers de ce niveau), qui sort dès qu'on la débouche, enveloppe l'aventurier et l'attire avec lui dans cet espace minuscule, avant de remettre magiquement le bouchon. Le seul moyen de tuer le génie et de libérer les prisonniers est de briser la fiole en la lançant par terre. A ce moment-là, avec le ou les aventuriers libérés, apparaît une jeune fille. Il s'agit d'une courtisane débutante, superbe, qui se nomme **Mélo**die et sait user de tous ses charmes. Elle raconte qu'elle vivait avec Pouilly car il la comblait de cadeaux, jusqu'à ce qu'il lui offre un flacon de parfum : « Mes meilleurs souvenirs ». Ensuite elle dit ne se rappeler de

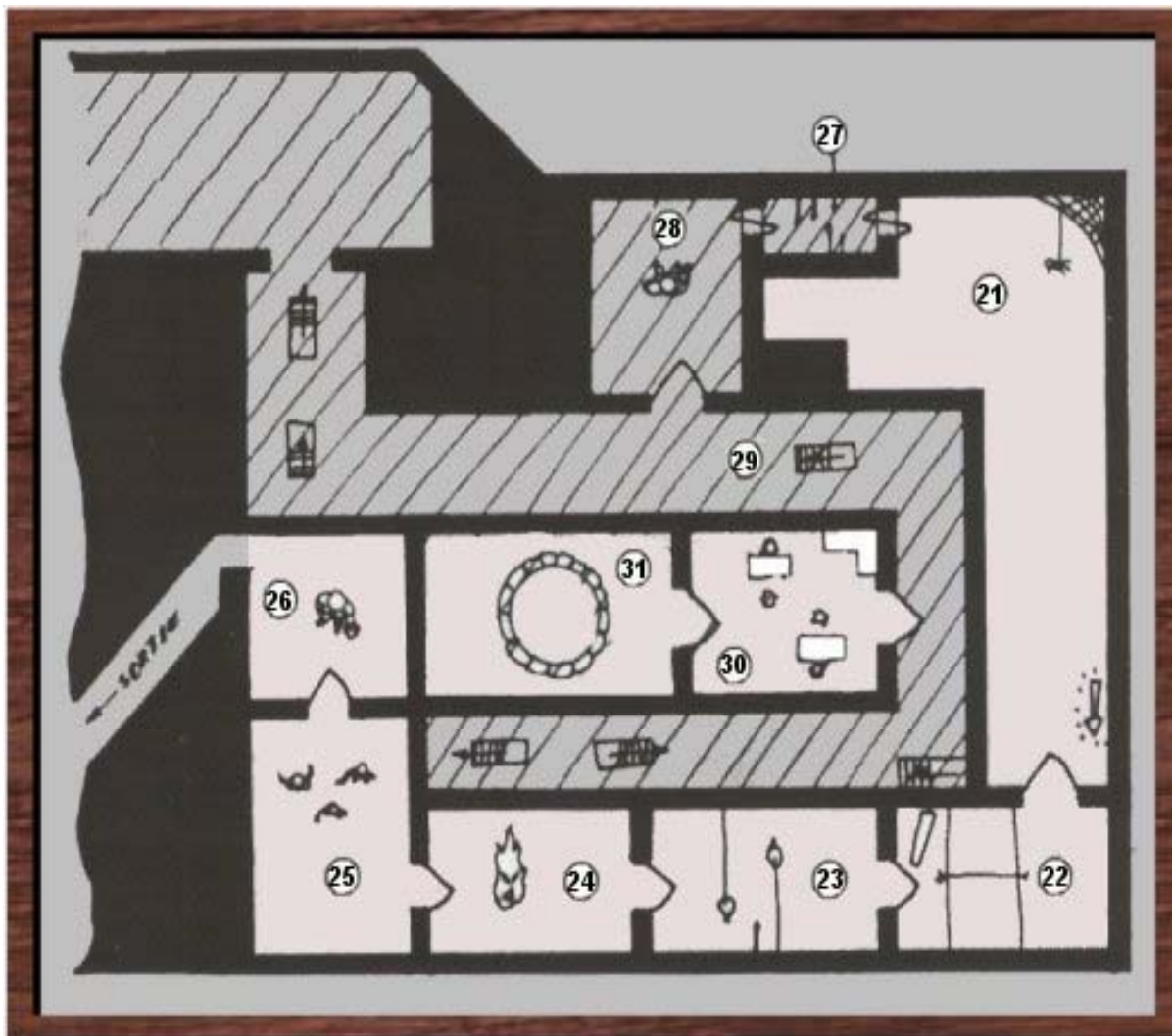
rien. En fait, c'est une comédienne engagée par les gnomes pour semer la zizanie dans le groupe, afin de l'éprouver.

17) Au centre de cette pièce, un sort de *ténèbres* cache un GAMI.

18) Salle d'entraînement. Une épée à deux mains est posée contre la porte à côté d'un panneau : « Attention à l'ogre ». A l'intérieur, un automate ressemblant à un ogre attaque tout ce qui se présente, sans toutefois sortir de la pièce. Si on lui dit « Stop », il s'arrête.

➤ Faux Ogre (1)

pv:99 (pour la mécanique) – Initiative : -2 - Vitesse : 1m50
CA:16 - Massue (+8 corps à corps, 2d8+7)



19) Salle d'entraînement. Un arc est posé contre la porte ainsi que l'avertissement : « Attention au troll ». A l'intérieur un automate ressemblant à un troll attaque tout ce qui se présente, sans toutefois sortir de la pièce. Si on lui dit « Stop », il s'arrête.

👉 Faux Troll (1)

pv:99 (pour la mécanique) – Initiative : -2 - Vitesse : 1m50
CA:15 - 2 Griffes (+9 corps à corps, 1d6+6)

20) Salle d'entraînement. Une arbalète est posée contre la porte ainsi que l'avertissement : « Gare au gorille ». A l'intérieur un automate ressemblant à un gorille attaque tout ce qui se présente, sans toutefois sortir de la pièce. Si on lui dit « Stop », il s'arrête.

👉 Faux Gorille (1)

pv:99 (pour la mécanique) – Initiative : -2 - Vitesse : 1m50
CA:15 - 2 Griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

LE DONJON, NIVEAU 2

21) Le hall. Seul intérêt, une flèche lumineuse sur le mur qui indique d'aller vers la salle 22.

22) Sur la porte est indiqué « Roublard ». Dans la salle, une fosse profonde de 12 mètres et large de 6 mètres est traversée par une solide corde. De l'autre côté se trouve une planche de 7 mètres de long sur 1 mètre de large. Acrobatie/Équilibre DD25 pour passer en équilibre sur la corde. En cas de chute, les dégâts sont de 4d6.

23) Sur la porte est indiqué « Prêtre ». Des pendules géantes aux bords très coupants (DG:1d6) oscillent en se balançant de manière permanente. En fait, les lames se « jettent » sur l'aventurier qui a peur et « évitent » celui qui a du courage. De l'autre côté, un levier permet de désactiver le mécanisme.

24) Sur la porte est indiqué « Magicien ». Un élémental de feu au milieu de la pièce dit : « Répondez à ma question ou périssez dans les flammes », puis il se tait. Dès qu'on l'interroge, il se met à gonfler et à gronder. Il s'agit d'une illusion qui ne peut rien faire de bien grave, il suffit de passer sans rien dire (jet de Volonté DD25 pour se rendre compte que c'est une illusion... inoffensive).

25) Sur la porte est indiqué « Guerrier ». 4 zombis attendent derrière dans la pièce.

👉 Zombis (4)

Mort-vivant de taille M – Alignement : NM
DV : 2d12+3 (16 pv) – FP1/2
Initiative : -1 - Vitesse : 9 m (ne peut pas courir)
CA : 11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9
Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
JdS : Réf -1, Vig +0, Vol +3
Caractéristiques : For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons : Robustesse

Spécial :

- réduction des dégâts 5/tranchant
- vision dans le noir (18m)
- limité à une seule action (se déplace OU attaque)



Un zombi

26) Le golem de fer. Cet occupant ne fait aucune difficulté pour laisser passer les aventuriers. Il tient dans la main droite une boule de plomb (ce que sont venus chercher les aventuriers) et pose la question suivante : « Que venez-vous chercher ? ». Il donne la boule dès qu'on prononce le nom de Tolber II. Sinon, il est impossible de la lui prendre.

LES COULISSES

27) Passage secret. Des leviers à l'intérieur permettent de l'ouvrir sans difficulté. Par contre, depuis la salle 21, il est extrêmement difficile à déceler (Fouille DD30).

28) Le gardien. Un golem de fer empêche de passer quiconque n'a pas le mot de passe « Estoiramakilana ». De plus, la porte a un *Verrou Magique* (Crochetage DD30). Gravé sur la porte: « Personnel autorisé seulement ».

29) Ce couloir aux nombreux escaliers permet aux surveillants d'aller observer le niveau 1.

30) Coordination. C'est ici que les observateurs viennent annoncer où en sont les aventuriers, rédiger leurs notes, etc...

31) Salle du maître de donjon. Penché sur un bassin magique, ce magicien très puissant peut observer les aventuriers à distance quand il le veut. Chaque aventurier est noté par ce gnome (comme pour un examen) sur un parchemin qui ira ensuite dans les archives de la Baronnie. Evidemment, au moment de leur entrevue avec Léonidas, les aventuriers ont été sondés pour connaître leurs pensées et leur alignement.

Remplissez une fiche pour chaque personnage et notez soigneusement les actions stupides ou intelligentes qu'il fait. Les gnomes espèrent que les aventuriers remarqueront au minimum qu'ils sont trop payés, que les monstres du donjon n'ont pas de quoi manger, que des gardes auraient aussi bien pu aller chercher le sceptre, etc... Notez aussi toute action individuelle détruisant l'esprit de groupe (vol, cachotterie). Bref; préparez un rapport que vous lirez à vos joueurs à la fin de l'aventure. Attention, l'expérience a prouvé que nombreux sont les joueurs qui veulent ensuite lyncher le MD !

LA SORTIE

Une fois sortis par le tunnel, les aventuriers sont accueillis par un vieux gnome à la longue barbe (le maître de donjon), escorté de 12 gardes à l'air sévère. Il s'installe sur une petite chaise et prend des feuilles de parchemin pour les lire, à la façon d'un vieux professeur rendant des copies à des élèves.

Signalez toute attaque effectuée contre un monstre sans sommation ni discussion préalable, et tout meurtre commis hors du cadre de la légitime défense. Les prêtres qui n'ont pas soigné les mourants sont accusés de non-assistance à

personne en danger. Si des aventuriers ont volé d'autres personnages, indiquez-le aussi.

Le gnome leur révélera ensuite la vraie raison de tout ceci et le fait que cet examen sera archivé. S'ils se sont bien comportés, on leur signifiera qu'ils auront l'honneur d'être appelés par la baronnie si un jour celle-ci a besoin d'eux. Bien entendu, aucune récompense ne leur est donnée, ils peuvent simplement garder les amulettes et les parchemins qu'on leur a confiés au départ. Quand ils quitteront enfin la baronnie, les aventuriers devraient y regarder à deux fois avant d'accepter un nouveau contrat...

Fiche d'Aventure

Nom de l'aventurier:

Profession:

Moralité:

Esprit de Groupe:

Humeur:

Intelligence apparente:

Détermination:

Force brutale:

Agilité:

Test dit "du Sceptre"

Réactions Intelligentes:

Mauvaises Actions:

Actions Stupides:

A engager *A éviter*

A tester plus longuement