

# DUNGEONS DRAGONS® Accessory

## *Pour un Diamant*





## POUR UN DIAMANT

Scénario Dungeons & Dragons 3.5  
pour 4 personnages de niveau 4

### PRÉFACE

**Scénario original:** Inconnu  
**Traduit par:** Blueace  
**Revu par:** Blueace

**Edition du scénario:** 3.0

**Complément :** *La Larme de Drider* est décrite en détail dans le *Recueil des Poisons*, disponible sur le site.

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



<http://www.aidedd.org>

## INTRODUCTION

Willy le hobbit s'est souvent retrouvé dans de fâcheuses situations, volant tout ce qu'il pouvait à tout le monde, plus par jeu d'ailleurs que par nécessité ou envie de nuire à autrui. Heureusement pour lui, jusque là les choses se sont toujours bien terminées et les conséquences n'ont jamais été bien graves. Mais un jour cela alla plus loin que d'habitude, Willy perdit le control de la situation.

Le hobbit était de passage à Souleyna (Matriarcate d'Olizya) quand un marchand du nom de Galivar débarqua d'un bateau en provenance d'Agramor. Dans la confusion de la foule présente sur les quais de ce petit port, Willy s'approcha de lui, s'arrangea pour le bousculer "involontairement", et lui déroba sa bourse. Vite fait bien fait se dit Willy. Quelques minutes plus tard, dans une ruelle tranquille à l'abri des regards, il examina son butin. La bourse contenait un énorme diamant qu'il estima rapidement à plus de 10.000 po. Jamais le hobbit n'avait eu dans ses mains le quart de la valeur de ce diamant. Passé la joie et l'émerveillement devant la pierre, Willy se rendit rapidement compte qu'il n'allait pas être facile de revendre son nouveau trésor dans une petite ville comme Souleyna. Lui vint alors à l'esprit d'embarquer pour Laelith. Là-bas il trouverait sûrement un acheteur.

Deux jours plus tard Willy entra à Laelith. Tout de même inquiet de la réaction de son légitime propriétaire au moment de la découverte de la perte d'un si beau joyaux, le hobbit s'empressa d'essayer de se débarrasser au plus vite de la pierre. Il vendit donc le diamant au premier acheteur qu'il rencontra, un magicien, pour une fraction de son prix, mais réalisant tout de même une excellente affaire.

## RECHERCHE HOBBIT !

Willy passait le temps depuis presque une semaine à Laelith quand il apprit que trois individus suspects posaient beaucoup de questions à son sujet en ville, apparemment à sa recherche. Le hobbit craint alors immédiatement, et avec raison, que ce ne soient des sbires envoyés par le marchand avec pour mission de retrouver le diamant et de régler son compte au voleur. Willy ayant déjà dépensé quasiment tout l'argent du diamant, il lui était impossible d'en rembourser même une part à son légitime propriétaire (le hobbit avait en effet coutume dans ces cas là de rendre ce qu'il avait dérobé, tout simplement, afin d'apaiser le courou de ses victimes).

Les trois individus recherchant Willy étaient effectivement trois chasseurs de primes engagés par Galivar à Laelith, ce dernier se doutant bien lui aussi que c'est ici que le voleur essaierait de revendre le diamant. Ce sont 3 assassins affiliés à la petite guilde des Serre-Cravates. Leur objectif est de retrouver la pierre précieuse, mais ils ont également pour consigne de ne pas revenir les mains vides. Galivar leur a en effet fait comprendre que la tête du voleur serait au moins une petite compensation...

Willy passa alors les jours qui suivirent à se méfier de tout, et essaya d'identifier ses poursuivants, ce qu'il parvint à faire. Ces derniers étaient sur ces traces, ils se rapprochaient de lui très rapidement. Le hobbit paniqua, il vit la fin de sa vie approcher à grand pas, ses poursuivants paraissant ne pas plaisanter. Willy ne vit qu'une solution, se réfugier au temple du Nuage, se confesser, et implorer son pardon à la déesse Yondalla. Seule elle pouvait le sauver pensait-il.

## QUI VA SAUVER WILLY ?

Le lendemain, Jason, prêtre au temple du Nuage, contacte un des aventuriers (un prêtre ou paladin affilié au temple). Il lui demande de parler avec Willy, celui-ci lui ayant récemment confessé son crime, afin de l'aider à régler cette situation. Jason lui indique où le hobbit a trouvé refuge à l'intérieur du temple, le présente au groupe, puis se retire.



Willy

• Bien entendu le temple peut être changé en fonction des aventuriers. Cela n'a aucune incidence sur la suite de l'aventure.

Le hobbit, presque en pleurs, se met alors à implorer les aventuriers de l'aider : *“Vous devez m'aider ! Je n'ai pas volé avec une mauvaise intention, la situation me dépasse. On veut me tuer pour ce diamant que je n'ai même plus. S'il vous plaît, protégez-moi. J'ai déjà aperçu au moins 3 personnes sur mes traces. Je suis sûr qu'ils sont envoyés par le marchand à qui j'ai volé la gemme. S'il vous plaît...”*. Puis Willy regarde alors tous les aventuriers un par un, les yeux remplis de peur et de pitié.

Les aventuriers auront sûrement quelques questions à lui poser. Willy est prêt à y répondre dans la limite de ce qu'il sait, et en essayant tout de même de minimiser son acte en l'excusant comme étant une grosse farce ou une erreur. A propos du magicien, Willy révèle au groupe qu'il l'a rencontré par l'intermédiaire d'un cousin éloigné, Lilo, cordonnier à la terrasse de la Main Qui Travaille.

Si le groupe refuse d'aider le hobbit, celui-ci, anéanti, leur indiquera juste qu'il va rester se cacher au temple du Nuage. Le lendemain, alors qu'ils se promènent en ville, le groupe rencontre les chasseurs de primes, ceux-ci étant persuadés que le groupe donne protection au voleur (voir « les assassins »).

## L'ENQUÊTE

Si le groupe se rend chez Lilo, celui-ci leur apprendra que le magicien se nomme Eloi Gant. Il est parti le lendemain de l'achat du diamant en expédition avec quelques compagnons afin d'explorer les ruines d'un ancien château dans la forêt de Chante-lune, à 2 jours de marche au sud de Laelith. Cela fait maintenant plus d'une semaine qu'il est parti, et a priori il n'est toujours pas revenu car il doit repasser chez Lilo récupérer une paire de bottes et le cordonnier ne l'a pas encore revu.

Si le groupe enquête sur les chasseurs de primes, personne ne sait où ils se trouvent en ce moment, mais on peut apprendre:

- 1- Un groupe de 3 personnes pose beaucoup de questions à propos de Willy en ville. Il y a une humaine, un humain et un demi-orque.
- 2- Les mercenaires se sont battus dans une taverne la veille. Il y a eu de nombreux blessés, mais ces 3 là s'en sont sortis sans une égratignure (ceci devrait donner au groupe une idée de la force des assassins).

3- Les chasseurs de primes appartiennent à la bande des Serre-Cravates. Ce sont des assassins, des professionnels, très expérimentés et habitués à combattre des adversaires puissants.

## LES ASSASSINS

Les assassins doivent être très puissants en comparaison du niveau du groupe, afin que les aventuriers cherchent une autre solution au problème que d'essayer simplement de les éliminer.

Terrasse de la Main Qui Travaille, à la nuit tombée. A part le groupe d'aventuriers qui déambule dans la rue, celle-ci est déserte. Soudain se dressent en face du groupe 3 silhouettes toutes habillées de noir. Une femme est au milieu, un humain à sa droite et ce qui semble être un demi-orque à sa gauche. Une sombre expression se distingue sur leur visages. La femme lève une main intimant au groupe l'ordre de s'arrêter.

Si Willy accompagne le groupe, la femme demande alors à celui-ci de lui rendre le diamant, promettant au groupe et au hobbit de leur laisser la vie sauve si Willy s'acquitte. Si Willy n'est pas avec le groupe, mais se cache encore au temple par exemple, la femme leur demande où ils cachent le hobbit. Dans les 2 cas, l'humaine ajoute que toute résistance serait veine, le groupe n'étant pas assez fort pour les affronter. Puis les 3 assassins sortent chacun une épée, dans l'attente de la décision du groupe.

Si Willy est présent, sa réaction sera de se réfugier immédiatement dans les jambes du plus costaud du groupe. Il refusera de parler aux assassins. C'est donc les aventuriers qui devront mener la discussion, si discussion il y a. Les assassins, pour leur part, ne refuseront pas de dialoguer avant d'attaquer et Sora, la chef du groupe, sera l'interlocutrice principale.

Si le groupe annonce que Willy n'a plus la gemme, les assassins leur donneront une semaine pour la retrouver. Comme assurance ils ne permettront pas à Willy de quitter le temple du Nuage durant tout ce temps. Les chasseurs de primes n'auront en effet que la moitié de la récompense pour la tête du hobbit seule, donc ils accepteront d'attendre un peu pour avoir une chance de récupérer le diamant et toucher ainsi la totalité de la récompense.

Si le groupe est assez fou pour vouloir en découdre avec les assassins, c'est un moyen de montrer aux joueurs que le combat n'est pas toujours la bonne solution à une énigme. Permettez toutefois aux aventuriers de fuir quand

ils se seront rendu compte de la force de leur adversaire. Willy pour sa part s'enfuira dès que possible.

Les assassins sont habitués à combattre ensemble. Leur première manœuvre consiste à se séparer et affronter les aventuriers en combat singulier: un contre un, en commençant par les magiciens ou les ensorceleurs. Si les choses tournent mal pour eux, ils se regrouperont pour affronter celui qui paraît le plus puissant du groupe.

### 🍀 Sora l'infidèle

Guerrier/assassin niv 4/4 - Alignement : LM  
 DV : 4d10+4d6 (35 pv) – FP8  
 Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m  
 CA : 15 (+2 cuir, +3 Dex)  
 Attaque : rapière (+9 corps à corps, 1d6+3, init +5) ou dague (+11 distance, 1d4, init +6)  
 Attaque à outrance : rapière (+9/+4 corps à corps, 1d6+3, init +5)  
 JdS : Réf +8, Vig +5, Vol +3  
 Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 10, Int 16, Sag 12, Cha 14  
 Dons : arme de prédilection (+1 att rapière), attaque en puissance (-7 à l'att = +7 aux DG), enchaînement (si le coup tue, peut enchaîner un 2ème coup), science de l'initiative (+2), spécialisation martiale (+2 aux DG), esquive instinctive (pas de perte de Dex)

Spécial :  
 - attaque sournoise : +2d6



*Sora l'infidèle*

### 🍀 Bazu

Demi-orque guerrier/assassin niv 4/2 - Alignement : CM  
 DV : 4d10+2d6+12 (35 pv) – FP6  
 Initiative : +3 - Vitesse : 9 m  
 CA : 14 (+3 cuir clouté, +1 Dex)  
 Attaque : épée longue (+9 corps à corps, 1d8+5, init +2)  
 Attaque à outrance : épée longue (+9/+4 corps à corps, 1d8+5, init +2)  
 JdS : Réf +5, Vig +6, Vol +0  
 Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8  
 Dons : arme de prédilection (+1 att épée), attaque en puissance (-5 à l'att = +5 aux DG), enchaînement (si le coup tue, peut enchaîner un 2ème coup), spécialisation martiale (+2 aux DG), esquive instinctive (pas de perte de Dex si surpris)

## Spécial :

- attaque sournoise : +1d6

 Kliff Dormyr

Roublard/assassin niv 5/2 - Alignement : NM

DV : 7d6 (25 pv) – FP7

Initiative : +4 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m

CA : 14/15 (+2 cuir, +2 Dex / +1 esquive)

Attaque : épée longue (+6 corps à corps, 1d8+1, init +3) ou dague (+6 distance, 1d4+1, init +5)

JdS : Réf +9, Vig +1, Vol +1

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 11, Int 12, Sag 11, Cha 10

Dons : science de l'initiative (+2), attaque en finesse (Dex à l'att),

esquive totale (½ dégâts sur JdS de Réf réussi n'inflige rien),

esquive (CA +1 vs un adversaire), esquive instinctive (pas de perte de Dex si surpris)

## Spécial :

- attaque sournoise : +4d6

Si le combat tourne mal pour le groupe, une patrouille de garde apparaît. A leur vue les assassins s'enfuient, non sans prévenir les aventuriers qu'ils reviendront, si le diamant ne leur revient pas avant.

Au cas non souhaitable où les aventuriers arrivent à vaincre les assassins, ils écouteront rapidement une rumeur leur apprenant que d'autres assassins sont sur leur traces.

## EN ROUTE

La suite à donner devrait donc être claire pour le groupe, il faut retrouver le diamant. La seule piste est celle du magicien, Eloi Gant, et la forêt de Chante-lune. Si, malgré les consignes des assassins, le groupe veut emmener Willy, celui-ci refusera catégoriquement de les accompagner, ayant trop peur de l'avertissement des chasseurs de primes.

Les aventuriers peuvent vouloir se renseigner avant leur départ sur la forêt et la localisation du château. Ils apprendront alors quelques brides de la description qui suit. Situé en bordure de la route de Yallasch, bordée par la falaise de Vorn à l'est et le marais sans nom à l'ouest, à un peu plus de 2 jours de marche au sud de Laelith, la forêt de Chante-Lune est connue de tout pèlerin venant du Sud. Elle n'a pas la réputation d'être un mauvais lieu.

Le château de Raz est connu lui de certains comme l'ancienne propriété d'un seigneur des jardins de Jadhys et servait à celui-ci de lieu de villégiature. Sa famille s'y rendait trois ou quatre mois par an, quand le climat dans les montagnes devenait trop dur à supporter. A la mort du seigneur, sans descendance, le château fut peu à peu

abandonné. Quelques créatures monstrueuses et vagabondes y trouvèrent alors refuge. Personne ne sait par qui et pourquoi le château a été détruit, mais nombres de légendes courent à son sujet. C'est l'une d'elles, la soi-disant présence d'un énorme trésor oublié de tous, qui a poussé le magicien à s'entourer d'une petite escorte et à aller explorer ce château.

Quittant la route du sud, les aventuriers s'enfoncent durant 4 ou 5 bonnes heures sur un petit sentier au cœur de la forêt avant de déboucher dans une immense clairière. L'endroit transpire une odeur sauvage, l'homme n'a pas habité ici depuis de nombreuses années. Pas un bruit ne se fait entendre. Le château semble avoir été attaqué, à en juger par l'allure du donjon principal qui semble avoir été décapité à la moitié de sa hauteur, ou bien les deux portes d'entrées qui gisent sur le sol, défoncées.

☛ Suivant la force du groupe, vous pouvez rajouter à ce moment de l'aventure une rencontre avec 3 monstres errants de FP3 (au choix du DM).

## LE CHÂTEAU DE RAZ

Il y a 2 possibilités pour s'introduire dans le château. La porte d'entrée (2) est la première possibilité que devrait remarquer les aventuriers. Mais il est aussi possible de découvrir une autre entrée (fouille DD12), couverte par la végétation, qui permet de pénétrer dans le château par la salle 15, si le groupe prend le temps de faire le tour des ruines.

☛ Dans la partie encore intacte du château, les murs sont épais et les portes en bois ne sont pas verrouillées (sauf mention contraire). De jour, de nombreuses ouvertures ou fissures permettent de voir correctement même sans infravision.

1) Armurerie. Cette pièce est bien préservée en comparaison du reste du château. Contre le mur nord se trouve un râtelier de 6 lances. Au sud on trouve 5 épées de toutes tailles mais rouillées (malus de -1), ainsi que 2 cottes de mailles dans le même état (inutilisables).

2) Hall d'entrée. Les deux immenses portes d'entrée en bois sont étendues sur le sol. Une grande force a dû être nécessaire pour les faire sortir de leurs gonds. Le mur sud de la tour circulaire est défoncé ainsi que le sol et le plafond. A l'ouest le sol est encore intact et à l'est on aperçoit une sorte de cour. Il est possible de repérer des traces de pas humains (survie DD20) qui entrent dans le château.

8 rats sanguinaires vivent sous les portes. Ils n'attaqueront normalement que si le groupe tente de bouger les portes. Celles-ci sont très lourdes et nécessitent un jet de Force DD20 pour réussir à les déplacer.

### 🐭 Rats sanguinaires (8)

Rat sanguinaire

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

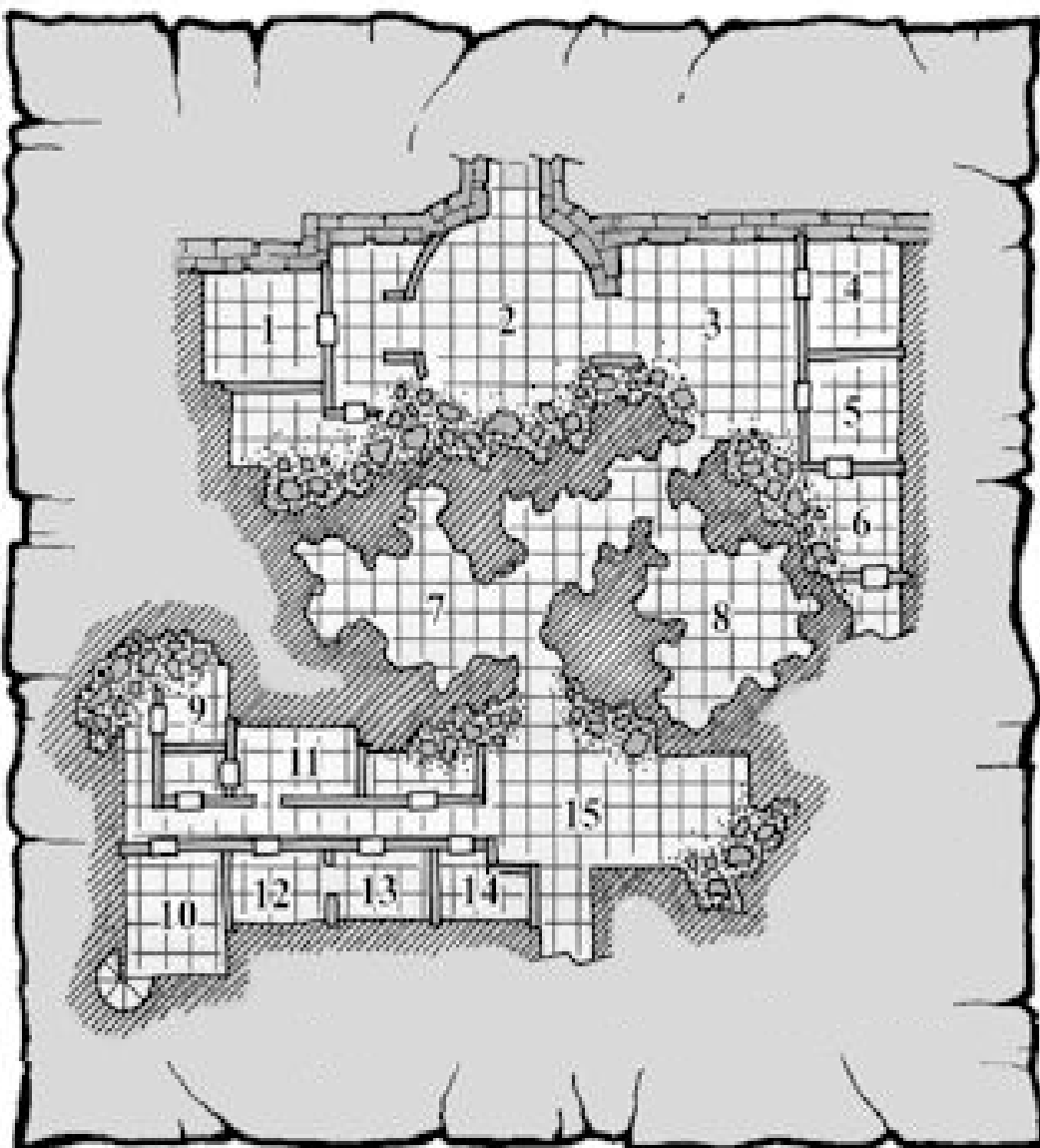
Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Spécial :

- odorat, vision nocturne

- maladie : Fièvre des marais : morsure, JdS de Vigueur DD11, incubation 1d3 jours, perte temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution.

3) La cour. Les vestiges d'une cour a ciel ouvert, avec de nombreux décombres au sud. Rien de bien d'intéressant.



4) Entrepôt. Une petite pièce fermée par une porte en bois non verrouillée servant autrefois d'entrepôt, totalement vide aujourd'hui. Rien de bien d'intéressant.

5) Entrepôt. Une autre petite pièce servant autrefois d'entrepôt. On y trouve plusieurs caisses en bois. L'une des caisses comporte 4 arbalètes légères en bon état. Une autre caisse contient des carreaux, mais nombre d'entre eux sont hors d'usage car le bois a prit l'eau. Seuls 10 peuvent encore servir.

6) Entrepôt. L'unique manière d'entrer dans cette pièce est par l'entrepôt 5, les décombres des tours 7 et 8 ayant totalement enseveli l'entrée naturelle. C'est un autre entrepôt. La pièce est vide et comporte une porte au sud qui mène dans une sorte de grand placard. Un étrangleur attend dans cette pièce et attaquera si possible par surprise le premier individu y pénétrant, tout en essayant de bloquer l'entrée aux autres.

### 👉 Etrangleur (1)

Aberration de taille P - Alignement : CM  
 DV : 3d8+3 (16 pv) – FP2  
 Initiative : +4 (+2 science de l'init) - Vitesse : 6 m , escalade 3 m  
 CA : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13  
 Attaque de base/lutte : +2/+5  
 Attaque : tentacule (+6 corps à corps, 1d3+3)  
 Attaque à outrance : 2 tentacules (+6 corps à corps, 1d3+3)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m  
 JdS : Réf +5, Vig +2, Vol +4  
 Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 13, Int 4, Sag 13, Cha 7  
 Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +10, Escalade +13  
 Dons : Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

#### Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- constriction : suite à une attaque réussie, l'étrangleur peut tenter d'engager une lutte (créature de taille G ou moins). Chaque fois qu'il remporte le test de lutte, l'étrangleur inflige 1d3+3 points de dégâts
- vivacité : a droit à une action simple ou de mouvement supplémentaire lors de son tour de jeu, à chaque round.

7) La tour. Ce qui reste du donjon du château, de nombreuses pierres ou débris étant tombées dans la cour. On peut apercevoir le ciel à travers l'un des nombreux trous de ce qui forme aujourd'hui le toit. Un jet de fouille DD20 permet de trouver une petite boîte en acier, verrouillée, parmi les décombres. Un jet de crochetage DD25 permet d'en découvrir le contenu: 200 po et une fiole... brisée.

8) La tour. A la différence de la partie 7 de la tour, cette partie du donjon est très obscure, les éboulis ayant masqués toutes les ouvertures. Le premier aventurier qui

pénètre dans cet endroit se verra attaquer immédiatement par un charognard rampant.

### 👉 Charognard rampant (1)

Aberration de taille G - Alignement : N  
 DV : 3d8+6 (19 pv) – FP4  
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m, escalade 5 m  
 CA : 17 (-1 taille, +2 dex, +6 naturelle), contact 9  
 Attaque de base/lutte : +3/+4  
 Attaque : 8 tentacules (+3 corps à corps, paralysie), morsure (-2 corps à corps, 1d4+1)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m  
 JdS : Réf +3, Vig +3, Vol +5  
 Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 14, Int 1, Sag 15, Cha 6  
 Compétences : Détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6  
 Dons : Vigilance

#### Spécial :

- odorat
- paralysie : JdS de Vigueur DD13 ou paralysé 2d6 min.
- détecte la présence d'ennemi à l'odeur.



Le charognard rampant

La dernière victime du charognard fut un guerrier, compagnon du magicien, qui se sépara du groupe. Le monstre, après l'avoir paralysé, l'amena jusqu'ici pour le tuer. Se trouve encore sur son corps une cotte de maille, une épée longue, un bouclier, une corde de 20 m. et une bourse qui contient 50 po et 40 pa.

9) Placard. La porte tombe de ses gongs au moment de l'ouvrir. L'intérieur n'est que poussière. Rien d'intéressant.

10) Escalier. Après avoir ouvert la porte, la première chose que l'on aperçoit est le corps d'un humain allongé au sol, face contre terre, mort. Du corps émane une odeur de charogne, laissant présager une mort depuis plusieurs jours déjà. L'homme porte une sorte de robe en lambeaux. Dans le coin sud-ouest se profile les marches d'un escalier grimant à un ancien étage, mais les éboulis bloquent très vite le passage.

Le corps est bien sur celui du magicien à qui Willy a vendu le diamant. Il a été tué par une harpie qui réside dans cette pièce.

### 👉 Harpie (1)

Humanoïde monstrueux de taille M - Alignement : CM

DV : 7d8 (31 pv) – FP4

Initiative : +2 - Vitesse : 6 m, vol 24 m (moyenne)

CA : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12

Attaque de base/lutte : +7/+7

Attaque : gourdin (+7 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : gourdin (+7/+2 corps à corps, 1d6), 2 griffes (+2 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +7, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 17

Compétences : Bluff +11, Détection +3, Intimidation +7, Perception auditive +7, Représentation (déclamation) +5

Dons : Attaque en vol, Esquive, Persuasion

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)

- chant captivant : toute créature à moins de 90m doit réussir un JdS de Volonté DD16 ou être capturée (marche vers la harpie par le chemin le plus court et ne résiste pas aux attaques de la harpie, tant que celle-ci chante). Un seul jet par jour (échec ou non).

☛ Si la harpie ne fait pas le poids dans le combat, faite qu'elle « charme » les créatures se trouvant dans le château et les attirent dans la pièce pour la défendre.

Dans l'escalier se trouve le livre de sort du magicien, mais les pages ont été arrachées par la harpie pour rembourrer son nid. Elles sont maintenant illisibles. Sous quelques pierres des débris bloquant l'escalier (fouille DD12), la harpie a caché son trésor. Outre le diamant (bleu ciel très clair, de la taille d'un poing, d'une valeur de 10.000 po) que la harpie a trouvé sur le corps du magicien après l'avoir tué, se trouvent également 5 autres gemmes, des ambres (valeur 150 po chacune), une paire de **bottes d'elfe** et une **cape d'elfe**.



*La harpie*

11) Salle commune. Cette salle sans porte contient quelques caisses en bois dans le coin nord-est. Les caisses sont vides mais l'entrée de la pièce est protégée par une trappe que l'on peut aisément sauter... si on l'a aperçu avant (fouille DD24 et/ou désamorcer DD19)

### 👉 Fosse camouflée (FP2)

Fouille DD24, Désamorçage DD19, remise en place manuelle.  
Jet de Réflexe DD20 ou DG 2d6 pour la chute de 6m.

12) Le salon. La porte de cette salle est verrouillée (crochetage DD20). La pièce devait, en son temps, être un lieu charmant, de part le nombre de tapisseries et de décorations qui y sont présentes. Malheureusement aujourd'hui ce ne sont plus que des lambeaux, il n'est même plus possible de voir les scènes qui y étaient représentées. De même pour les quelques chaises et la table que l'ont peut y découvrir.

13) La chambre. La porte de cette salle est verrouillée (crochetage DD20). Un grand lit se trouve au centre de la pièce. Les draps sont complètement déchirés et couverts de poussière. Au pied du lit on trouve un grand coffre en bois verrouillé (crochetage DD25) libérant une aiguille empoisonnée s'il est ouvert sans la clef appropriée, qui est perdue depuis bien longtemps.

### 👉 Aiguille empoisonnée (FP1)

Fouille DD22, Désamorçage DD20, remise en place manuelle.  
Aiguille (+8 distance, 1 + poison).  
Poison « larme de drider » : DD17 – 1d4 Cha / 2d4 Cha.



Le coffre lui-même vaut dans les 300 po, étant fait dans un bois précieux et entièrement décoré et sculpté. A l'intérieur, on y trouve 15 pp, 100 po, 400 pa, 1 **potion de soin léger** et 2 **parchemins pour druide** (*métal brûlant* et *métal glacé*).

14) La chapelle. Cette salle devait être à l'époque la chapelle du château. Une statue de Renhard, le colosse barbu, en armure et combattant à l'aide d'une masse d'arme se dresse contre le mur est. Un prêtre ou paladin de Renhard le reconnaîtra aisément. Les autres aventuriers devront réussir un jet de Connaissance/Religion DD16 pour identifier le Dieu.

Le groupe peut se reposer tranquillement dans cette salle, aucune créature ne s'y aventurera, une aura divine s'en dégageant encore, bien que les cérémonies n'aient plus lieu depuis longtemps dans cette chapelle.

15) Le hall. Qu'ils entrent par le nord ou par le sud, les aventuriers se retrouvent ici dans un immense hall dont la voûte est encore soutenue par d'énormes arches, bien que percée de ci de la. La végétation a déjà pris sa place dans ce lieu et 2 lianes chasseresses y ont trouvé refuge. Un couloir sombre s'enfonce vers l'est.



*Une liane chasseresse*

Le corps d'un demi-elfe roublard peut être trouvé sous les plantes. Il s'agit du 2ème compagnon engagé par Eloi, qui a été victime des lianes chasseresses. Il a sur lui une armure de cuir, une **rapière +1**, 5 dagues de lancer, et dans son sac à dos 560 pa et 100 po.

### 🌿 Lianes chasseresses (2)

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).

## CONCLUSION

Si les aventuriers ramènent le diamant à Laelith et le rendent aux assassins, ceux-ci quittent immédiatement la ville et s'empressent de le rapporter à Galivar. Willy sera particulièrement reconnaissant envers le groupe et leur promettra de ne plus jamais voler dorénavant, promesse qu'il ne pourra bien sûr pas tenir, mais ceci est une autre histoire. Il donnera à chaque aventurier 100 po, tout ce qui lui reste du fruit de la vente du diamant.

Si le groupe ne retrouve pas le diamant ou ne retourne pas à Laelith dans la semaine qui suit, il est probable qu'un jour les aventuriers apprennent la mort de Willy, décapité. Les autorités cherchent encore la tête...

S'ils récupèrent le diamant, mais ne le rendent pas, les assassins se lanceront à leur poursuite. Ceci pourrait faire l'objet d'une autre aventure. La traque par une guilde d'assassin ne s'arrêterait sûrement pas à la mort des 3 premiers. D'autres suivront.