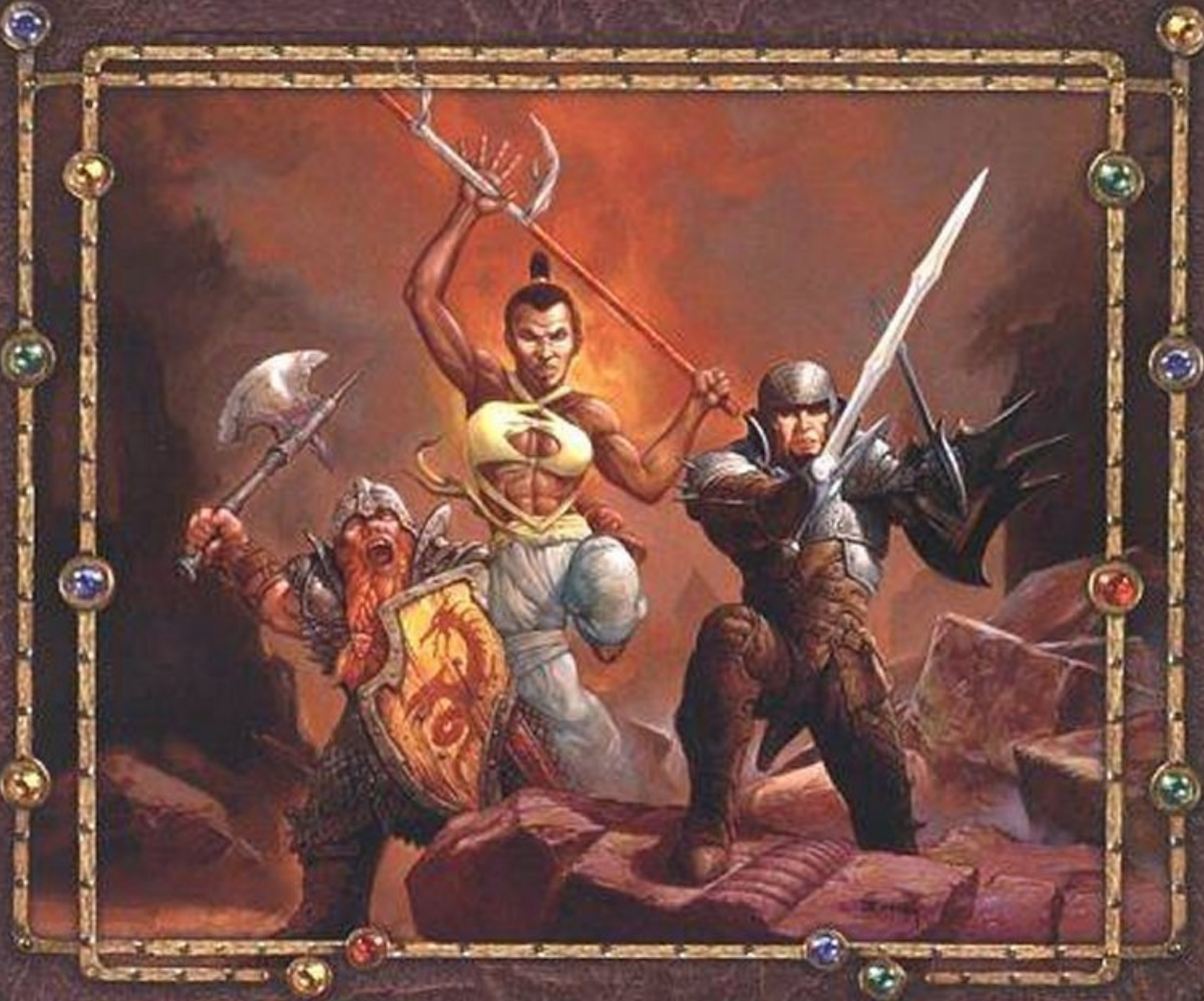


DUNGEONS DRAGONS® Accessory

Trémis le Maudit





TRÉMIS LE MAUDIT

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

PRÉFACE

Scénario original: W.Franck
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: Le venin de vipère à tête noire est décrit 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

Felsfeld, un vieux marchand de tissu du village de Tesla, dans la province de la Marche d'Azilian, est au bord du désespoir. Son petit-fils Massio, qui représente toute sa famille, a disparu, enlevé par une troupe d'orques à ce que prétend un villageois. Le pauvre homme trouva un matin un morceau de parchemin sur lequel était inscrit le montant d'une rançon qui s'élevait à 4250 pièces d'or en échange, bien entendu, de la vie de Massio. Avec ce pli se trouvait une petite boîte métallique à l'intérieur de laquelle un doigt tranché à la première phalange reposait sur un bout d'étoffe noir. Felsfeld est certain qu'il s'agit de l'index de son petit-fils. L'homme devra déposer la somme dite au creux de l'arbre mort de la fourche de Brisbaal à la prochaine pleine lune. Mais le drame réside dans le fait que le vieux commerçant ne peut bien évidemment pas payer, et personne ne veut ou n'a la capacité de lui prêter une telle fortune. La seule issue possible reste celle que proposa son ami Bestrek, faire appel à des aventuriers téméraires qui devront tenter de retrouver Massio avant la date fatidique.



Bestrek

Felsfeld sera totalement impossible à joindre car, sur les conseils de Bestrek, il est parti à Azil pour tenter éventuellement de quérir le montant de la rançon en cas d'échec des aventuriers.

L'HISTOIRE

Il y a de cela presque 50 ans, **Trémis**, grand-père de Bestrek et adepte des arcanes, semait la terreur dans la région. Un vieux prêtre, **Bellimass**, réussit à mettre fin au règne du mage lors d'un combat épique au cours duquel Trémis fut maudit et condamné à errer sans fin dans les profondeurs des grottes de Brisbaal. Plus proche de nous, il y a quelques mois, Bestrek a fini par retrouver son grand-père qu'il recherchait depuis des années. Malheureusement, il ne put rien faire pour casser la malédiction et cria alors vengeance, sombrant par là même dans une demi-folie ! L'occasion se présenta il y a une dizaine de jours lorsqu'il découvrit par hasard que son ami Felsfeld était le petit-fils de feu Bellimass. Les liens parentaux furent les plus forts pour Bestrek, et celui-ci décida de venger son grand-père en s'attaquant au petit-fils de Bellimass, malgré l'amitié qui le liait au vieux marchand.

Mais éliminer le commerçant serait bien trop simple et trop rapide, alors il échauffa un plan diabolique afin de torturer Felsfeld comme Trémis l'est aujourd'hui. Sachant qu'immense est l'amour que porte le commerçant pour son petit-fils, il décida, après avoir soudoyé quelques orques, d'enlever ce dernier et de demander une rançon. Le désespoir de Felsfeld allait momentanément disparaître et l'espoir revenir avec ce groupe d'aventuriers qui pourrait délivrer Massio. Mais bien entendu Bestrek n'a aucune intention d'échanger l'enfant contre l'argent, et il compte bien que l'annonce de l'échec de la mission, et donc la mort de Massio, soit un coup fatal pour le vieux commerçant. Bestrek a tout prévu, les aventuriers, s'ils trouvent la piste des grottes, seront bien attendus...

L'AVENTURE

Les aventuriers, de passage en Azilian, sont contactés par Bestrek. C'est un homme d'une quarantaine d'années, au visage osseux, de taille moyenne et au regard froid. Il s'occupe de la sécurité du village. Il donnera aux personnages tous les éléments du contexte et propose donc de les engager pour une récompense de 200 pièces d'or si la mission est couronnée de succès. Il leur fera également un descriptif de Massio (« *jeune garçon de 9 ans blond* »). Fausse description évidemment, qui correspond en réalité à l'occupant de la cellule 5). Après cette entrevue il quittera discrètement le village pour se rendre aux grottes de Brisbaal.

☛ Si d'une façon ou d'une autre, les personnages se montrent trop méfiants à son égard (après détection du mal par exemple) ou en viennent à le démasquer, Bestrek dans un grand cri se suicidera en se plantant une dague en plein

cœur, non sans avoir averti les aventuriers que si lui ne tue pas Massio, eux le feront à sa place.

LE VILLAGE DE TESLA

Les aventuriers partiront sûrement en quête d'informations dans le village. Celui-ci est de dimensions modestes, quelque 300 habitants tout au plus, avec ses bâtisses concentrées de part et d'autre de la route principale qui le traverse. Il est entouré par de solides palissades de bois de cinq mètres de hauteur. En questionnant les habitants, les joueurs peuvent apprendre que :

- 1- Une petite armée d'orques rôderait alentour (Faux)
- 2- Leur chef serait un troll possédant deux têtes (Faux)
- 3- Alsakio connaîtrait le ou les auteurs de l'enlèvement (Vrai)
- 4- Plusieurs enfants de la région auraient disparu (Vrai)
- 5- Le grand-père de Felsfeld était un grand prêtre (Vrai)
- 6- Les grottes de Brisbaal seraient occupées depuis peu (Vrai)

ALSAKIO, LE TEMOIN

L'enquête doit donc conduire les aventuriers à la maison d'Alsakio, le maréchal ferrant du village. En arrivant devant chez lui, les personnages trouveront sa demeure fermée, personne ne répondant. En la contournant ils découvriront qu'une fenêtre et ses volets, qui donnent sur l'atelier, ont été fracturés. Une fois à l'intérieur, les aventuriers peuvent se rendre compte que la grange et l'atelier sont très bien entretenus. Une petite porte dans l'atelier donne accès à l'étage. En haut, les personnages découvriront de nombreuses traces de lutte et le corps ensanglanté et froid d'Alsakio. De nombreux débris et papiers jonchent le sol.

Un jet de Fouille DD10 dans la chambre permet de découvrir un message dissimulé dans la table de nuit:

J'ai peur. Depuis l'enlèvement de Massio je me sens menacé. Je sais qui est derrière tout cela, c'est Bestrek, je l'ai vu avec l'enfant prêt des grottes de Brisbaal, mais comment puis-je le dire alors que celui-ci est si puissant dans le village ? Il va sûrement tenter de me faire tuer.

EN CHEMIN

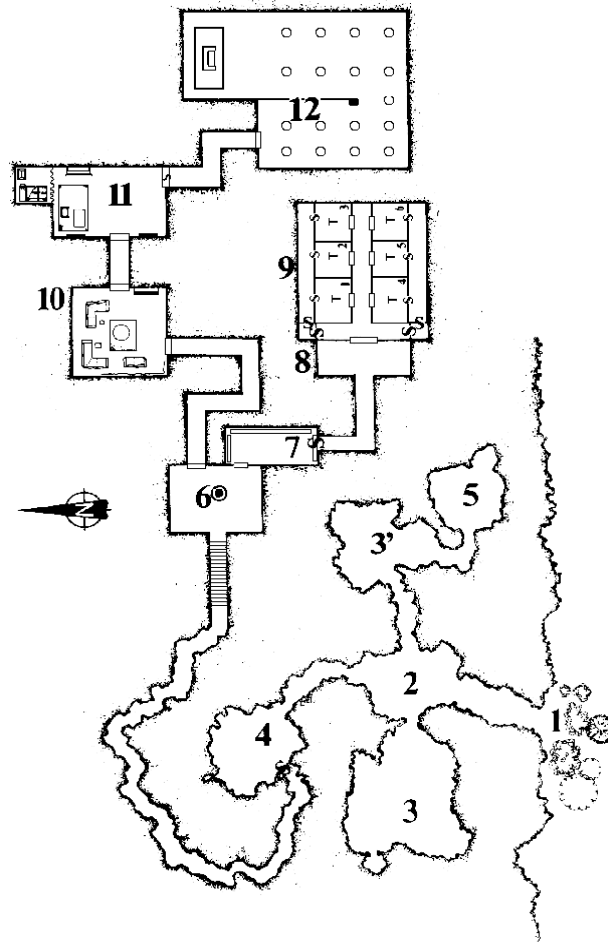
L'auteur du délit maintenant identifié, mais introuvable, les aventuriers devraient se rendre aux grottes de Brisbaal, à une petite demi-journée de marche du village. Hormis l'attaque de quelques loups affamés, la traversée de la forêt qui sépare le village des grottes sera assez paisible.

Loups (4)

Animal de taille M – Alignement : N
 DV : 2d8+4 (13 pv) – FP1
 Initiative : +2 - Vitesse : 15 m
 CA : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +1/+2
 Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +5, Vig +5, Vol +1
 Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6
 Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1
 Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage

Spécial :

- odorat, vision nocturne
- croc-en-jambe : s'il parvient à mordre son adversaire le loup peut automatiquement tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (+1 au test).



LES GROTTES

1) L'entrée des grottes. L'endroit est quelque peu masqué par des buissons, cependant il ne semble pas gardé. Une lourde herse de troncs de bois qui pourrait bloquer l'accès est levée.

Toutes les grottes, sauf indication, sont plongées dans la pénombre. Il y a de nombreuses traces d'éboulements. L'humidité y est assez forte et les parois sont en partie recouvertes de mousses et de champignons. Le sol est inégal, poussiéreux et parfois boueux.

2) La caverne principale. A cet endroit les orques, organisés en 3 groupes, tendront une embuscade aux aventuriers, avertis de leur possible venue par Bestrek. Ils couperont d'abord la retraite aux aventuriers en abaissant la herse grâce à une manette, avant d'attaquer à distance dans un premier temps, puis au contact par la suite.

Orques (3)

Humanoïde (orque) de taille M – Alignement : CM
 DV : 1d8+1 (5 pv) – FP1/2
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
 CA : 13 (+3 cuir clouté), contact 10
 Attaque de base/lutte : +1/+4
 Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4, init -2)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +0, Vig +3, Vol -2
 Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
 Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
 Dons : Vigilance

Spécial :

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

Orques (4)

Attaque : arbalète légère (+1 distance, 1d6+3, init +0)

Orques (3)

Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4, init -2) ou javeline (+1 distance, 1d6+3, init +0)

3) Les quartiers orques. Dans la paroi sud se trouve une cache masquée par une roche (Fouille DD15 pour découvrir la cache). A l'intérieur il y a une bourse de cuir fermée par un lacet qui contient 50 po.

3') Les quartiers orques. Hormis un décor classique, l'air ambiant est chargé d'une odeur de pourriture. Au centre de la pièce se trouve une grosse caisse de bois en mauvais état, retournée pour faire usage de table. Autour de celle-ci sont disposés quatre tabourets. Quatre pailles sont placées dans le coin nord. 150 pa sont cachées sous les pailles.



Un orque

4) Salle des gardes. Cette grotte est éclairée par quatre torches. Une table et deux bancs, en bon état, se trouvent en son centre. Sur le mur ouest on peut voir un râtelier d'armes avec deux cimenterres à 2 mains (les autres ont été utilisés durant l'embuscade). On remarque également que les parois sont fissurées par endroits. Il y a un passage secret sur le mur est (Fouille DD18 pour le voir, sans toutefois pouvoir l'ouvrir). Pour l'actionner il faut lever la manette située dans une cache derrière le râtelier (Fouille DD15).

5) Le dépôt. L'entrée est bouchée par une porte en bois aux ferrures rouillées, mais non fermée à clef. A

l'intérieur, à droite en entrant, on voit trois tonnelets (du vin et de l'eau), un tonneau (viande séchée) ainsi que plusieurs sacs en toile de tailles diverses (froment, blé et autres céréales). A gauche, on trouve un petit arsenal composé d'une demi-douzaine d'arbalètes, une centaine de carreaux, une dizaine de javelines, 2 épées longues, 1 épée bâtarde, et quelques fioles (du lubrifiant et des produits d'entretien pour l'armement).

Le pommeau de l'épée bâtarde est dévissable. Il contient une perle blanche d'une valeur de 150 po. Les orques n'en connaissent pas l'existence.

Au fond, dans une cavité naturelle, il y a un coffre en chêne de taille importante fermé par une serrure (Crochetage DD30) et protégé par un piège qui se déclenchera si le coffre s'ouvre sans la clef... et la clef n'est pas là.

🗡️ Aiguille empoisonnée (FP2)

Fouille DD22, Désamorçage DD17, remise en place manuelle.

Aiguille (+17 corps à corps, 1 + poison).

Poison « venin de vipère à tête noire » : DD12 - 0 / 1d6 For après 15 min.

Le coffre contient 250 po et 600 pa. Parmi les pièces se trouvent deux petits flacons : une **fiole de soin léger** et une **fiole de délivrance de la paralysie**.

LES SOUTERRAINS

Le passage est très étroit, un mètre cinquante de largeur environ. Il serpente sur une centaine de mètres, puis débouche sur un couloir dallé et équipé de torches espacées de 3 mètres les unes des autres, éteintes pour l'instant. Ce couloir conduit rapidement à un escalier qui monte sur une trentaine de marches. Mais l'escalier est piégé. Un déclencheur situé sur les deux dernières marches et réagissant aux excès de poids active le mécanisme. Les aventuriers qui gravissent les marches voient alors des lames sortir horizontalement toutes les trois marches.

🗡️ Lames dissimulées (FP1)

Fouille DD22, Désamorçage DD22, remise en place automatique.

Faux (+10 corps à corps, 2d4/x4).

Sur un 20 naturel la lame tranche le pied au niveau de la cheville.

6) Le jardin du Mal. Étonnamment, cette salle semble être un petit jardin formé de bosquets et d'arbres chargés de fruits ou de baies. Elle est éclairée de manière magique. L'herbe y est grasse et le sol est couvert de fleurs. Au centre se trouve une fontaine de laquelle coule, par jets réguliers, une eau claire. Au bout de quelques instants les

aventuriers entendent une voix grave et forte: "*Mes fils, mes filles, venez près de moi ! Si vous êtes purs, buvez mon eau pure.*"

☛ Ceux qui décideront de boire de l'eau devront effectuer un JdS de Volonté DD15. Un échec signifiera que la victime, heureuse d'être en ce lieu, ne voudra tout simplement pas le quitter, goûtant aux fruits et aux baies, et ce pendant 1d6 minutes (puis un nouveau JdS sera lancé avec un bonus cumulatif de +1 à chaque fois). Si les JdS sont réussis, les aventuriers concernés verront la salle telle qu'elle est en réalité, obscure et vide, à l'exception de la fontaine et de deux portes en fer forgé qui ne possèdent aucun système d'ouverture. Il faut réussir un jet de Force DD20 pour ouvrir une des portes (plusieurs personnes peuvent combiner leurs efforts).

A partir de cet endroit les murs sont en pierre de taille et le sol est dallé. L'état général est assez médiocre.

7) La bibliothèque. Les murs de cette salle sont tous occupés par de larges étagères qui ploient sous le poids des nombreux livres. Tout y est très poussiéreux et 90% des écrits sont moisissés ou rongés par les nombreux rats qui occupent la pièce. Les aventuriers pourront tout de même y découvrir un vieux manuscrit de Trémis relatant son histoire. Ils pourront également trouver deux petits tubes en ivoire dans la partie nord de la bibliothèque : le premier contient un **parchemin maudit** fermé par un sceau (la personne qui l'ôtera sera éblouie par une lumière aveuglante. Si un JdS de Réflexe DD13 est manqué, la victime deviendra aveugle pour 2d6 minutes).

Le second renferme **3 parchemins pour magicien** (*frayeur, main spectrale, immobilisation de morts-vivants*). Un mécanisme dans le mur est (Fouille DD20) fera pivoter un pan de la bibliothèque dans un grincement sinistre et effroyable qui s'ouvrira sur un trou béant, sombre et froid.

8) Salle de garde. Les quatre orques qui gardent l'accès aux prisons seront déjà prêts au combat car le bruit du passage de la bibliothèque les a avertis de la présence d'intrus. Ils se placeront de chaque côté du mur ouest, là où débouche le couloir, espérant surprendre les aventuriers.

☛ Orques (4)

Humanoïde (orque) de taille M – Alignement : CM
 DV : 1d8+1 (5 pv) – FP1/2
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
 CA : 13 (+3 cuir clouté), contact 10
 Attaque de base/lutte : +1/+4
 Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4, init -2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +0, Vig +3, Vol -2
 Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 8
 Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
 Dons : Vigilance

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

Possessions :
 - ils possèdent au total 50 pa.
 - sur l'un des gardes se trouve une clef qui permet d'ouvrir la porte qui mène aux geôles.

Le mobilier est simple et classique: 4 tabourets et une table sur laquelle sont posés une bouteille de vin et quatre verres.

9) La prison. Il y a visiblement 6 cellules, chaque porte étant munie d'un juda. Mais aussi surprenant que cela puisse paraître, celles-ci n'ont aucun système de fermeture, elles possèdent uniquement une poignée en fer forgé. Dans chaque cellule se trouve un enfant. Ils sont attachés par le cou au moyen d'un gros collier métallique relié à une chaîne fixée au mur.

☛ Le véritable Massio se trouve dans la cellule 3.

Cellule 1: Un garçon de 12 ans aux cheveux châtain-clairs, un index sectionné.

Cellule 2: Une fille de 13 ans, brune.

Cellule 3: Un garçon de 11 ans, roux, un index sectionné.

Cellule 4: Un jeune homme de 16 ans, blond

Cellule 5: Un garçon de 9 ans, blond, un index sectionné.

Cellule 6: Un garçon de 10 ans, châtain foncé, un index sectionné



Cette prison est redoutable. Premièrement un sort de silence permanent a été jeté dans les cellules, empêchant les occupants de parler ou d'entendre. Ensuite, si un aventurier ouvre l'une des portes, une trappe s'ouvrira à l'intérieur et le malheureux prisonnier se trouvera pendu, les vertèbres brisées... Le seul moyen d'y pénétrer consiste à passer par une série de passages secrets (Fouille DD20 pour le premier passage secret, DD15 pour les suivants) menant derrière chaque cellule (voir plan). Ceci constitue la dernière partie du plan machiavélique de Bestrek mais nombreuses peuvent encore être les issues fatales...

10) Le grand salon. Cette pièce est particulièrement bien aménagée mais l'état du mobilier est plus que douteux. On y trouve une armoire aux planches plus ou moins pourries et disjointes, des canapés quelque peu moisissus devant lesquels sont disposés des tables basses, des tentures trouées aux couleurs passées qui couvrent les murs, et enfin quelques tapis en partie couverts de mousse. C'est ici que Bestrek, s'il ne s'est pas suicidé, attendra les aventuriers. Sûr de lui, il leur racontera l'histoire réelle (le combat de Trémis et Bellimass, le triste sort de son grand-père, sa vengeance). C'est également ici que Bestrek vient tenir compagnie à son grand-père, condamné à errer éternellement dans ce sanctuaire sous-terrain. Il n'a aucune valeur sur lui.

Bestrek

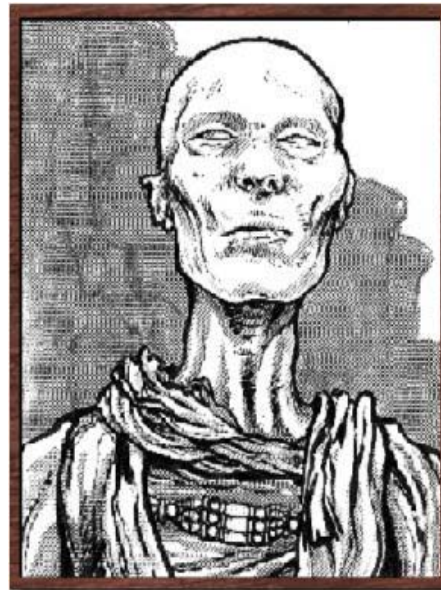
Guerrier niv 4 - Alignement : LM
 DV : 4d10 (27 pv) – FP4
 Initiative : +3 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m
 CA : 16 (+5 cote de maille, +1 Dex)
 Attaque : **Épée longue Gardienne +1** (+8 corps à corps, 1d8+4, init +2)
 JdS : Réf +2, Vig +4, Vol +3
 Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 11, Int 14, Sag 14, Cha 13
 Dons : arme de prédilection (+1 à l'épée longue), attaque en puissance (malus d'attaque = bonus aux DG), enchaînement (si le coup tue l'adversaire, peut enchaîner avec un 2ème coup gratuit), science de l'initiative, spécialisation martiale (+2 aux DG à l'épée longue)

11) Les appartements. Cette salle est éclairée par quatre torches. Malgré la forte humidité qui y règne, le mobilier, plutôt classique, est en assez bon état. Il se compose d'un bureau à 3 tiroirs, d'un fauteuil et d'un grand tapis rouge. Une grande tenture se trouve au fond de la pièce. Derrière cette dernière se trouvent un lit à baldaquins, une table de nuit et un coffre en fer forgé comportant une serrure. Le bureau ne contient rien mis à part quelques parchemins sans intérêt, certains vierges. Dans le tiroir de la table de nuit se trouve une petite bourse renfermant quelque 15 po. Un passage donne accès au sanctuaire de Trémis. La serrure du coffre est, elle, piégée. Le système de

protection, si le désamorçage n'est pas effectué ou est manqué, répandra de l'acide à l'intérieur du coffre détruisant ce qui y est sensible (Fouille DD20 pour voir le piège, puis Désamorçage DD20 pour le coffre).

Le coffre contient la modique somme de 550 pa. De plus, il y a **2 parchemins pour prêtre** (*Anathème* et *Ténèbres profondes*).

12) Le sanctuaire de Trémis. Dès leur entrée les aventuriers entendront nettement des plaintes et des pleurs semblant venir de nulle part et de partout à la fois... La salle n'est pas éclairée et il y règne une odeur fétide. Elle est très poussiéreuse et nombreuses sont les moisissures qui couvrent les murs. Une allée formée par des colonnes mène à une estrade sur laquelle se trouve un trône de pierre. Trémis y est assis, presque affalé. Il n'a plus d'yeux et presque plus que les os. On pourrait croire voir un zombi tellement sa peau est flétrie, voire pourrie par endroits. Ses vêtements sont en lambeaux. Le tout dégage une odeur pestilentielle. Son sens auditif est par contre très développé, à tel point que l'on pourrait penser qu'il voit. Il ne peut pratiquement plus parler.



Trémis

Trémis

ex Magicien Mort-vivant de taille M – Alignement : N
 DV : 4d12+3 (26 pv) – FP1
 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 (+3 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +2, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For 12, Dex 12, 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)

Trémis est pratiquement devenu un zombi. Bien que magicien, il a perdu sa faculté de jeter des sorts, mais est devenu insensible aux sorts de sommeil, de charme, à la paralysie et aux sorts de froid.

Il ne combattra que s'il y est obligé (menace directe). Si les aventuriers essayent d'entamer une "conversation" avec lui, ce dernier leur fera comprendre qu'ils devraient s'en aller et le laisser seul. Trémis d'un naturel cruel à l'origine, a maintenant une psychologie de repent. Il souffre tant de sa malédiction qu'il ne peut que regretter ses actes, mais c'est un peu tard... Les aventuriers ne peuvent rien faire pour le délivrer, seulement le tuer car il ne vieillit plus.

Mais malheureusement pour les aventuriers, Bellimass avait placé dans cette pièce 6 squelettes et 4 zombis pour « garder » Trémis. Les créatures, elles, attaqueront le groupe.



Un zombi

👉 Squelettes (6)

Mort-vivant de taille M – Alignement : NM
DV : 1d12 (6 pv) – FP1/3
Initiative : +3 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m
CA : 15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier), contact 11
Attaque de base/lutte : +0/+1
Attaque : cimenterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
JdS : Réf +1, Vig +0, Vol +1
Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons : Science de l'initiative
Spécial :
- réduction des dégâts 5/contondant
- vision dans le noir (18m)
- immunité au froid

👉 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)

CONCLUSION

Massio délivré, les personnages devront attendre quelques jours le retour désabusé de Felsfeld pour recevoir ses remerciements et toucher leur récompense.