



# SÉCHERESSE

Une petite aventure pour quatre personnages de niveau 3

## CRÉDITS

### Version originale

<b>Conception :</b>	Darrin Drader
<b>Relecteur :</b>	Penny Williams
<b>Typographie :</b>	Nancy Walker
<b>Cartographie :</b>	ToDD Gamble
<b>Production Web :</b>	Julia Martin
<b>Développement Web :</b>	Mark A. Jindra
<b>Conception graphique :</b>	Sean Glenn, Cynthia Fliege

### Version française

<b>Traduction :</b>	Guillaume Godbout
<b>Titre original :</b>	<i>Dry Spell</i>

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D ET DUNGEON MASTER SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE WIZARDS OF THE COAST, INC. LE LOGO D20 SYSTEME EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE WIZARDS OF THE COAST, INC. TOUTS LES PERSONNAGES DÉCRITS DANS CET OUVRAGE, LEUR NOM ET LEURS PARTICULARITÉS SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE WIZARDS OF THE COAST, INC. DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR ASMODEE ÉDITIONS.

LE CONTENU DE CET OUVRAGE EST PROTÉGÉ PAR LES LOIS DE COPYRIGHT EN VIGUEUR AUX ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE. TOUTE REPRODUCTION COMPLÈTE OU PARTIELLE EST EXPRESSÉMENT INTERDITE, SAUF SUR PERMISSION ÉCRITE DE WIZARDS OF THE COAST, INC.



© 2004 WIZARDS OF THE COAST. TOUTS DROITS RÉSERVÉS.  
FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE

CE PRODUIT EST UNE ŒUVRE DE FICTION. TOUTE RESSEMBLANCE AVEC DES PERSONNES, DES LIEUX OU AVEC DES ORGANISMES EXISTANTS OU AYANT EXISTÉ SERAIT PUREMENT FORTUITE.

CE PRODUIT DE JEU DE WIZARDS OF THE COAST NE CONTIENT AUCUN CONTENU LUDIQUE LIBRE [Open Game Content]. AUCUNE SECTION NE PEUT ÊTRE REPRODUITE SOUS QUELQUE FORME SANS PERMISSION ÉCRITE. POUR EN APPRENDRE D'AVANTAGE SUR LA LICENCE D20 SYSTEM, VISITEZ LE [WWW.WIZARDS.COM/D20](http://WWW.WIZARDS.COM/D20).

POUR DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS SUR DUNGEONS & DRAGONS, D'AUTRES AVENTURES, OU ARTICLES VISITEZ LE [WWW.WIZARDS.COM/DND](http://WWW.WIZARDS.COM/DND) OU EN FRANÇAIS LE [WWW.ASMODEE.COM/JEUX-DE-ROLES/DUNGEONS---DRAGONS](http://WWW.ASMODEE.COM/JEUX-DE-ROLES/DUNGEONS---DRAGONS).

Sécheresse est une petite aventure pour quatre personnages joueurs (PJ) de niveau 3. Elle peut être insérée dans n'importe quel coin reculé de votre univers de campagne, situé à quelques jours à cheval d'une ville. Le secteur devrait recevoir peu de précipitations annuelles et être à proximité de plaines ou de déserts.

Cette aventure a été conçue pour se dérouler pendant l'été, puisque la plupart des écosystèmes subissent plus de périodes de sécheresse pendant cette saison. Il est possible de changer de saison en autant qu'une sécheresse demeure possible.

Bien que le concept de l'aventure s'applique à n'importe quel groupe de personnages, l'inclusion d'un rôleur ou d'un personnage capable de pister serait utile pour que les PJ puissent trouver le site principal de l'aventure rapidement. En absence de cette habileté au sein du groupe, le MD devrait soit introduire un PNJ pisteur ou trouver un autre moyen rapide d'impliquer les PJ dans l'action.

Comme toujours, vous pouvez adapter cette aventure à votre guise pour l'inclure dans votre campagne.

## PRÉPARATION

Vous (le MD) avez besoin des manuels de base de D&D—le *Manuel des joueurs*, le *Guide du maître*, et le *Manuel des monstres*—pour faire jouer cette aventure. Ce scénario utilise l'édition 3.5 des règles de D&D, mais il peut facilement être adapté à l'édition 3.0.

Pour commencer, imprimez l'aventure avec la carte. Lisez le scénario au moins une fois pour vous familiariser avec l'intrigue, les menaces et les PNJ principaux (particulièrement leurs motivations). Également, vous voudrez peut-être vous familiariser avec le gobelours du *Manuel des monstres* (page 138), quoique toutes les statistiques nécessaires pour jouer le chef des brigands soient fournies avec cette aventure. Le texte apparaissant dans des encadrés ombragés contient de l'information destinée aux joueurs. Vous pouvez soit le lire ou le paraphraser au moment opportun.

## HISTORIQUE DE L'AVENTURE

Un gobelours nommé Relgore Dentlui est le chef d'une bande de brigands humanoïdes qui s'attaque aux voyageurs et à des fermes isolées, pillant des objets de valeurs et assassinant parfois les occupants. Les habitants de la région cherchent depuis longtemps une solution à ce problème, mais ils n'en ont pas trouvé. Ils n'ont pas les ressources néces-

saïres pour attirer des aventuriers qualifiés dans la région et les attaques ne sont pas suffisamment importantes pour que le seigneur local dépêche des forces supplémentaires pour les défendre.

Il y a deux mois environ, Relgore et sa bande ont attaqué un carrosse qui traversait la contrée, maîtrisant sans difficultés le conducteur et son passager – un aristocrate nommé Nérius Boutlum. Au moment de l'agression, Nérius s'en allait rencontrer un sage nommé Elwin, vivant à plusieurs lieux de là. Il voulait le questionner à propos d'un objet magique curieux nommé *l'éponge d'absorption éternelle*. Laissant ce qu'il croyait être deux cadavres humains sur la route, Relgore prit tout le contenu du carrosse, incluant *l'éponge d'absorption éternelle* et une petite fortune en pierre précieuse que Nérius transportait avec lui. Il s'est ensuite réfugié dans une caverne à proximité que sa bande utilise comme repaire.

Bien que le conducteur était effectivement mort, Nérius Boutlum avait en fait survécu à l'attaque. Lorsqu'il reprit conscience, il se traîna douloureusement jusqu'à un temple d'Héronéus tout près où on le guéri magiquement. Irrité par cette attaque sans provocation, Nérius s'arrangea pour qu'une escouade de la milice soit dépêchée dans le secteur où son carrosse avait été embusqué. La milice retrouva la bande de Relgore et la bataille qui s'ensuivit fut désastreuse pour les brigands. La bande fut réduite de moitié. Les survivants, incluant Relgore, réussirent à s'échapper et à rester discret suffisamment longtemps que leurs poursuivants déclarèrent victoire et retournèrent à leur poste en ville. Nérius, sachant très bien que la menace pèserait toujours sur la région tant et aussi longtemps qu'une preuve de la mort de Relgore n'était pas découverte, offrit alors une récompense de 2 000 po pour la tête du gobelours, en espérant que cela motiverait un chasseur de prime ou un aventurier à s'attaquer à lui.

Depuis, Relgore a rassemblé le reste de sa bande, mais elle demeure trop petit pour être un instrument de vengeance contre la milice et son commandant. Récemment, par contre, une opportunité malicieuse s'est présentée et Relgore a saisi sa chance. La température a été particulièrement sèche cet été et les puits des communautés avoisinantes se sont asséchés, forçant les habitants soit à utiliser leurs réserves, soit à puiser l'eau des lacs voisins. Relgore a découvert que *l'éponge d'absorption éternelle* pouvait absorber une quantité immense d'eau et qu'en plus il pouvait s'en servir à nouveau en l'essorant un peu. Il a donc décidé d'assouvir son désir de vengeance contre les humains en drainant les lacs qui les alimentent par temps de sécheresse. En une semaine, Relgore a asséché trois lacs de la région, les réduisant à de simple cuvette de boue.

Les prêtres des environs se sont mis à utiliser leur magie pour lancer des sorts de *création de nourriture et d'eau* dans un effort désespéré pour garder la population abreuvée.

Il y a quelques jours, Nérius Boutlum a appris la nouvelle. Il n'en fallait pas plus pour qu'il fasse le lien entre les lacs asséchés et son *éponge d'absorption éternelle* volée. À ce jour, il a affiché plusieurs annonces demandant de l'aide pour régler ce problème.

## RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Si les PJ acceptent de prêter main forte aux résidents et de résoudre leur problème, vous devez en tant que MD choisir l'endroit où se trouve le repaire de Relgore. Vous devez également déterminer par quel moyen les PJ vont le trouver. Une fois qu'ils y sont, les PJ doivent vaincre les survivants de la bande, vaincre Relgore, obtenir *l'éponge d'absorption éternelle* et la rendre à son propriétaire.

## ACCROCHES

En tant que MD, vous devez décider comment impliquer les PJ dans cette aventure. Voici quelques suggestions pour stimuler votre inspiration. Modifiez-les à votre guise en fonction de votre campagne ou de vos personnages.

- Les personnages apprennent l'histoire de la sécheresse et des lacs asséchés en traversant le pays pendant une mission. En questionnant les résidents, ils apprennent qu'une bande de brigands humanoïdes est soupçonnée d'être responsable de la situation.
- Des résidents demandent aux personnages de retrouver une bande de brigands qui n'améliorerait en rien les problématiques liées à la sécheresse. S'ils ne sont pas mis hors d'état de nuire, les bandits vont probablement drainer plus de ressources et d'eau.
- Nérius Boutlum a placardé les murs de sa ville d'affiches proclamant sa recherche d'aventurier pour détruire un gobelours et sa bande de brigands. Si les PJ s'enquêtent de l'emploi, Nérius leur donne toute l'information pertinente et leur promet une récompense de 2 500 po pour la tête de Relgore Dentlui et le retour de *l'éponge d'absorption éternelle*. Ils obtiennent le droit de garder tout autre trésor récupéré, y compris les pierres précieuses qui ont été volées à Nérius.

## DÉBUT DE L'AVENTURE

Sécheresse est une aventure liée à un site dans laquelle l'intrigue se déroule autour et dans un repaire de brigands gobelours. Les PJ peuvent prendre le temps de se renseigner dans les villages de la région, s'ils le désirent. Tout le monde sait où se trouvent les trois lacs asséchés, mais personne n'est en mesure de leur indiquer où se trouve le repaire des bandits. Si les PJ font des recherches autour du dernier lac asséché, ils peuvent trouver des pistes qui les mèneront jusqu'au repaire. Vous pouvez utiliser un autre moyen pour y amener les personnages.

À moins que vous n'ayez placé le repaire à moins d'une journée de marche, les PJ doivent apporter suffisamment d'eau et de nourriture pour le voyage. Les PJ qui n'ont pas assez de provisions doivent survivre de la nature (voir la description de la compétence *Survie*). Ceux qui n'ont pas assez à boire ou à manger souffrent des effets de la soif et de la faim tel que décrit à la page 304 du *Guide du maître*.

L'aventure commence alors que les PJ s'approchent des abords du repaire des brigands.

### A. RENCONTRES ALÉATOIRES

Un bon nombre de prédateurs affamés rôdent autour du repaire à cause de la sécheresse. Pendant le voyage entre le lac et le repaire, il y a une chance de 12% par heure d'une rencontre aléatoire. Lorsqu'une telle rencontre se produit, roulez 1d6 et consultez la table suivante pour déterminer la ou les créature(s) que le groupe rencontre. Vous pouvez aussi simplement en choisir une.

#### Jetez

1d6	Créature(s) rencontrée(s)
1	Rats sanguinaires (7–12); pv 5 chacun; voir le <i>Manuel des monstres</i> , page 18.
2	Fourmis géantes, ouvrières (2–4); pv 9 chacune; voir le <i>Manuel des monstres</i> , page 286.
3	Ours noir (1); pv 19; voir le <i>Manuel des monstres</i> , page 278.
4	Fourmi géante, soldat (1); pv 11; voir le <i>Manuel des monstres</i> , page 286.
5	Léopard (1); pv 19; voir le <i>Manuel des monstres</i> , page 276.
6	Worg (1); pv 30; voir le <i>Manuel des monstres</i> , page 259.

### B. LE REPAIRE DES BRIGANDS

Relgore et sa bande se réfugient normalement dans des cavernes un peu partout sur le territoire. Ils ne restent normalement pas plus de trois nuits dans un camp avant de déménager.

Le repaire qu'ils occupent au moment où le groupe s'approche est en fait un petit réseau de galeries dans une colline ou une montagne. Les brigands ne peuvent pas voir grand-chose du territoire environnant, même depuis l'entrée de la caverne. Les PJ peuvent donc s'approcher jusqu'à 30 mètres de l'entrée avant qu'un garde placé en avant-poste ne puisse les repérer.

Ces galeries naturelles ont été creusées dans le grès par un cours d'eau depuis longtemps disparu. Les murs sont rugueux et sont considérés comme de la pierre taillée (voir la table 3-9 du *Guide du maître*). Il est donc possible de grimper au mur en réussissant un test d'Escalade (DD 22). Les planchers sont rugueux et inégaux. Ils sont considérés comme un sol de pierre taillée (voir la page 60 du *Guide du maître*). Un test d'Équilibre est nécessaire (DD 10) pour le traverser en courant ou en chargeant. Un échec signifie que le personnage peut agir pendant le round, mais il ne peut tout simplement pas courir ou charger. Les plafonds ont 3,5 mètres de haut dans les passages et 4,5 mètres dans les pièces. Étant donné la température actuelle, les galeries sont sèches et poussiéreuses.

Puisque les brigands changent constamment de repaire, celui-ci montre peu de signes d'occupation. Les bandits dorment sur des piles de fourrures et de peaux qu'ils transportent avec eux et ils cachent normalement leur butin dans leur lit.

### BI. L'ENTRÉE DE LA CAVERNE (ND 3)

Lorsque les PJ s'approchent suffisamment pour être capable de bien voir l'entrée de la caverne, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Quelques arbres masquent partiellement l'entrée d'une caverne dans le flanc de la colline. L'intérieur est sombre et aucun détail de l'intérieur n'est visible.

Un PJ qui suivait les pistes laissées par le groupe de brigand s'aperçoit automatiquement qu'elles mènent à l'intérieur de la grotte.

**Créatures.** Golgo l'ogre monte la garde à l'extérieur.

➤ **Golgo (ogre):** pv 33; voir le *Manuel des monstres*, page 206.

# Le repaire des brigands



**Tactiques.** À moins que les personnages ne reculent à l'abri des arbres ou qu'ils se cachent, l'ogre les aperçoit alors qu'ils s'approchent. Si Golgo voit les PJ en premier, il tente de se cacher derrière un arbre. Étant donné sa taille et le fait qu'il n'ait pas de point de compétence en Discrétion, Golgo doit réussir un test inné de Discrétion avec un modificateur de compétence de -9 résultant de sa taille, de sa Dextérité et de son armure. Chaque PJ a un malus de -1 à son test de Détection pour chaque 3 mètres entre lui et l'ogre.

Si Golgo réussit à se cacher, il sort de sa cachette dès qu'un intrus s'approche à moins de 6 mètres de lui. S'il prend le groupe au dépourvu, il lance sa javeline au personnage le plus dangereux en apparence pendant le round de surprise. Il charge ensuite le PJ le plus près avec son gourdin.

**Développement.** Si Golgo est réduit à 10 points de vie ou moins, il bat en retraite vers l'entrée de la caverne en utilisant l'action de retraite (voir le *Manuel des joueurs*, page 143). Il tente de rejoindre ses compagnons dans la zone 2 et les avertir.

## B2. LE POSTE DE GARDE (ND 4)

Lorsque les PJ atteignent cette zone, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le passage s'ouvre dans une grande chambre aux murs rugueux. Un muret de fortune mesurant 1,2 mètre de haut et fait de pierres empilées coupe la pièce en deux.

**Créatures.** Derrière ce mur rudimentaire se trouve trois gnolls et deux orques qui attaquent immédiatement quiconque pénètre dans cette caverne qui n'est pas un brigand.

➤ **Gnolls (3) :** pv 33 ; voir le *Manuel des monstres*, page 133.

➤ **Orques (2) :** pv 5, 7 ; voir le *Manuel des monstres*, page 210.

**Tactiques.** Les gnolls tirent avantage de l'abri qu'offre le muret (bonus de +4 à la classe d'armure) et utilisent leurs arcs courts pour tirer sur les PJ. Pendant ce temps, les orques contournent l'obstacle et chargent sur le personnage le plus proche. Si le groupe élimine rapidement les orques, les gnolls abandonnent leur arc court et sortent leur hache d'arme. Ils s'engagent au corps à corps avec les intrus à l'ouverture de 1,5 mètre entre le mur de la caverne et le muret. Ceci fait en sorte que les gnolls n'ont à affronter qu'un seul PJ à la fois.

**Développement.** Les gnolls et les orques tentent de retenir le groupe à cet endroit jusqu'à ce qu'il ne

reste que deux défenseurs. À ce moment là, les survivants prennent la fuite en direction de la zone 3. En aucun cas, tentent-ils de braver les dangers de la zone 4 pour avertir Relgore de la présence d'intrus.

**Trésor.** Chaque gnoll possède une bourse contenant 100 po.

## B3A. LE CORRIDOR OBSCUR

Au fil des ans, les éboulis ont rempli cette chambre de déblais. Les brigands ont réorganisé les rochers pour bloquer partiellement les corridors qui mènent aux zones 3 et 4, espérant ainsi tromper tout intrus pour qu'il pense qu'il n'y a aucun intérêt à pousser l'exploration plus loin. Tout personnage qui réussit un test de Fouille (DD 12) remarque le passage, mais il faut passer un round complet à déplacer le déblai pour dégager le passage. Pendant ce temps, les créatures dans la zone 3 peuvent faire un test de Perception auditive (DD 10 ou 15 si les PJ font expressément attention de travailler en silence) pour entendre la présence d'intrus.

## B3. LIEU COMMUN (ND 4)

Lorsque les PJ pénètrent dans cette chambre, lisez ou paraphrasez le texte qui suit, en le modifiant de façon appropriée si les humanoïdes ont entendu l'approche des PJ :

Le tunnel s'ouvre sur une énorme chambre naturelle. Au centre de la caverne se trouve une table rudimentaire et des peaux et des fourrures sont empilées le long des murs. Tout près il y a des paquets de linge. Sept humanoïdes particulièrement laids semblent être en train de se disputer pour un butin.

**Créatures.** Cette pièce abrite les membres inférieurs de la bande de Relgore : trois gobelins et quatre orques.

➤ **Orques (4) :** pv 5, 5, 5, 6, 6 ; voir le *Manuel des monstres*, page 210.

➤ **Gobelins (3) :** pv 5, 5, 6 ; voir le *Manuel des monstres*, page 136.

**Tactiques.** À moins qu'elles aient entendu les PJ déplacer des pierres de la zone B3A ou qu'elles aient été averties de la progression des intrus par des survivants de la zone 2, les créatures de cette pièce ne sont pas armées lorsque le groupe arrive. Dès qu'ils détectent la présence des PJ, les brigands prennent leurs cimenterres à deux mains et ils chargent. S'ils ont un round avant de s'engager au corps à corps

avec les PJ, ils lancent leurs javelines avant de s'approcher.

**Développement.** Les gobelins et les orques dans cette pièce tentent de la défendre aussi longtemps que possible. Dès qu'il devient évident que leur résistance est futile, ils se rendent et implorent la pitié des PJ. S'ils sont interrogés, ils avertissent les PJ que la zone 4 renferme un ou plusieurs dangers. Ils pensent que Relgore y a peut-être placé un piège, mais puisqu'ils n'y vont jamais, ils ne connaissent pas la nature exacte du piège, ni où il se trouve. Tout ce qu'ils savent c'est que le corridor est particulièrement dangereux.

**Trésor.** En plus des armes et des armures que portent les gobelins et les orques, ils ont tous en leur possession un bracelet fin en or (70 po) et 400 po qu'ils tentaient de se partager lorsque les PJ sont arrivées.

## B4. LE CORRIDOR PÉRILLEUX (ND 3)

Dès que les PJ entrent dans cette pièce lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le corridor s'élargit au-delà de ce point. Contrairement aux autres tunnels dans ce complexe, le plancher est couvert d'une épaisse couche de galets et de poussière.

La poussière cache plusieurs endroits où le plancher de la caverne n'est pas solide. Ces endroits sont indiqués par un carré rouge sur la carte. Relgore et ses gardes ont examiné cette pièce avant d'élire domicile dans la zone 5. Ils savent donc tous à quel point l'endroit est dangereux.

**Piège.** Comme dernière défense, Relgore a caché les points faibles du plancher avec des débris pour que les créature qui marchent à ces endroits passent au travers et tombent. Environ 9 mètres sous ce corridor se trouve une autre grotte de taille et de forme similaire à cette section élargie du tunnel. Tout personnage qui tombe dans cette pièce inférieure subit 3d6 points de dégâts de chute et se retrouve dans une zone ouverte directement sous le point faible du plancher qui a fait chuter le personnage.

➤ **Fosse camouflée :** FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; aucune remise en place ; jet de Réflexe pour éviter la chute (DD 20) ; 9 m de profond (3d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans une case de 1,5 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente :* 900 po.

## B5. LES QUARTIERS DE RELGORE (ND 5)

Si les PJ ont fait du bruit dans la zone 4, lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les PJ entrent dans la pièce. S'ils se sont approchés en silence sans se faire repérer, ajustez le texte en conséquence.

Cette pièce est vide sauf pour trois piles de peau, une petite pile de ce qui semble être un trésor, et deux statuettes représentant des humanoïdes avec une peau écailleuse et une tête de serpent. Elles semblent avoir été sculptées dans l'argile et laquées en vert.

Ces statues, sculptées par un sculpteur yuan-ti en des temps immémoriaux, représentent des membres héroïques de cette épouvantable race.

**Créatures.** Relgore vit dans cette chambre avec deux orques, ses gardes-du-corps. À moins que les PJ utilisent un sort de *silence* ou qu'ils réussissent à traverser la zone 4 sans faire de bruits, les trois brigands sont cachés dans des alcôves taillées dans le mur lorsque les PJ arrivent.

Relgore est un brigand depuis plusieurs années et il a réussi à survivre à plusieurs tentatives d'assassinat. Il tente de rebâtir sa bande, mais il a perdu plusieurs membres à plus d'une reprise. Relgore est persuadé qu'il peut affronter les PJ et gagner, ou à tout le moins à les blesser et s'en tirer avec sa vie.

➤ **Relgore Dentlui :** gobelours (m) barbare 3 ; FP 5 ; humanoïde (gobelinoïde) de taille M ; DV 3d8+9 (gobelours) plus 3d12+9 (barbare) ; pv 50 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 19, contact 12, pris au dépourvu 19 ; BBA +5 ; Lutte +9 ; Att *grande hache* +1 (+10 corps à corps, 1d12+7/x3) ou javeline (+7 distance, 1d6+4) ; Out *grande hache* +1 (+10 corps à corps, 1d12+7/x3) ou javeline (+7 distance, 1d6+4) ; Part déplacement accéléré, esquive instinctive, illettrisme, odorat, rage 1/jour, sens des pièges +1, vision dans le noir 18 m ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +7, Vol +2 ; For 19, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 6.

**Compétences et dons :** Déplacement silencieux +8, Détection +2, Discrétion +4, Escalade +5, Intimidation +4, Natation +2, Perception auditive +2. Saut +4 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements.

**Esquive instinctive (Ext).** Relgore conserve son modificateur de Dextérité à la classe d'armure même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un attaquant invisible. Il perd tout de même son bonus de Dextérité à la CA s'il est immobilisé.

**Illettrisme.** Relgore ne sait ni lire, ni écrire.

**Odorat (Ext).** Relgore peut détecter l'approche d'ennemis, sentir l'odeur d'adversaires cachés et pister grâce à son odorat.

**Rage de berserker (Ext).** Les changements suivants s'opèrent tant et aussi longtemps que Relgore est enragé : DV 3d8+15 (gobelours) plus 3d12+15 (barbare) ; pv 62 ; CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 ; Lutte +11 ; Att *grande hache* +1 (+12 corps à corps, 1d12+10/x3) ou javeline (distance, 1d6+6) ; JS Vig+9, Vol+4 ; For 23, Con 20 ; Escalade +7, Natation +4, Saut +6. Sa crise de rage dure 8 rounds, mais il peut y mettre un terme prématurément. Après que la rage retombe, il est fatigué (-2 Force, -2 Dextérité, ne peut courir ou charger) pour la durée de la rencontre. Il ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre et une fois par jour. La transformation ne nécessite aucune action, mais Relgore ne peut le faire que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre.

**Sens des pièges (Ext) :** Relgore obtient un bonus de +1 sur ses jets de Réflexes pour éviter des pièges et un bonus d'esquive de +1 à la Classe d'armure contre les attaques faites par les pièges.

**Possessions :** armure d'écaillés, *éponge d'absorption éternelle*, *grande hache* +1.

**Orques (2) :** pv 5, 7 ; voir le *Manuel des monstres*, page 210.

**Tactiques.** Les personnages n'ont que quelques secondes pour examiner cette pièce avant que les brigands ne passent à l'attaque. Leur stratégie consiste à éliminer le PJ qui semble pouvoir causer le plus de dégâts avant de passer au suivant. Cependant, Relgore désire aussi se procurer d'autres objets magiques. Il attaque, si possible, les personnages qui semblent être lanceurs de sorts.

Relgore débute le combat en initiant une rage et en lançant une javeline au PJ qui semble être un lanceur de sorts. Il charge ensuite le PJ qui semble le plus puissant physiquement. Par la suite, s'il a la chance d'attaquer les lanceurs de sorts du groupe, il le fait sans hésiter, quoiqu'il n'est pas prêt à risquer des attaques d'opportunités pour arriver à ses fins. Si s'attaquer aux lanceurs de sorts semble être trop difficile, Relgore s'acharne sur le guerrier le plus armé du group et ordonne aux orques d'en faire de même. Autrement, les orques tentent de garder les guerriers occupés et séparés pour que le gobelours puisse se faufiler par delà leur ligne de défense pour s'attaquer aux lanceurs de sorts.

**Développement.** Il est probable que les deux orques tomberont au combat avant Relgore. Si la bataille tourne mal pour lui, Relgore met fin volontairement à sa rage et tente de fuir.

**Trésor.** Avec un test de Fouille réussi (DD 15), les PJ découvrent que les deux statues sont en fait

creuses. Elles contiennent environ 200 litres d'eau chacune. Malgré la qualité de la sculpture, la paire de statue ne vaut que 35 po.

Les gardes de Relgore n'ont aucun trésor, mais le chef de la bande a caché son butin dans la pile de fourrures et de peaux sur laquelle il dort. Grâce à un test de Fouille (DD 12) dans le secteur, un PJ peut découvrir les objets suivants : un morceau d'obsidienne (vaut 10 po), un morceau de malachite (vaut 9 po), une topaze jaune (vaut 800 po), un corindon jaune feu (vaut 600 po) et 400 po.

## CONCLUSION

Si le groupe parvient à capturer ou à tuer Relgore et sa bande de brigands, la sécheresse surnaturelle prend fin. Cependant, plusieurs semaines doivent s'écouler avant que les lacs asséchés ne soient à nouveau remplis. Si le groupe réclame la récompense offerte par Nérius Boutlum, il leur verse un total de 2 500 po s'il fournit une preuve de la mort de Relgore Dentlui et il lui rend *l'éponge d'absorption éternelle*. Le groupe peut choisir de vendre *l'éponge d'absorption éternelle* qui vaut bien plus que la récompense. Il aura de la difficulté à le faire dans la région puisque tout le monde est consterné par son utilisation récente. Si les PJ trouvent un acheteur local, il ne leur offre que 50 % du prix de vente de *l'éponge*.

## LA SUITE

Le groupe pourrait être appelé à escorter des caravanes en provenance d'un autre lac transportant de l'eau aux villageois assoiffés jusqu'à ce que leur source soit restaurée. De telles caravanes pourraient être attaquées par des brigands, des animaux sauvages qui tentent de survivre dans cet environnement.

## À PROPOS DE L'AUTEUR

Darrin Drader est né à Pullman, dans l'état de Washington en 1973. Il y a fréquenté l'Université Washington State. Il a habité l'ouest de l'état de Washington au cours des huit dernières années et il est excité d'être un employé de Wizards of the Coast, Inc. Darrin a été concepteur pour les magazines électroniques *Asgard* et *D20 Weekly*, pour les magazines *DRAGON* et *Star Wars Gamer*, pour Bastion Press et bien sûr Wizards of the Coast, Inc. Ses plus récentes réalisations incluent *Les chapitres sacrés* et l'accessoire des ROYAUMES OUBLIÉS *Les Royaumes Serpents* qui sera bientôt publié (juillet 2004).

---

## ÉPONGE D'ABSORPTION ÉTERNELLE

Cet objet a originalement été décrit à la page 132 du livre *D&D Arms and Equipment Guide*.

**Éponge d'absorption éternelle :** Cette grosse éponge, d'apparence anodine, peut absorber une énorme quantité d'eau. Si elle est placée dans un cours d'eau, elle flotte et se met à absorber l'eau à un taux de 4 000 litres par round et ne s'arrête que lorsqu'elle a absorbé 500 000 litres d'eau, soit le contenu d'un réservoir de 30 mètres de long par 15 mètres

de large par 1,8 mètre de profond. L'eau disparaît complètement et si l'éponge est essorée par la suite, elle ne libère que la même quantité d'eau qu'une éponge mouillée normale. L'éponge d'absorption éternelle n'absorbe que de l'eau, pas de boue ou de vase. L'acide, l'huile et autres liquides ont le même effet sur l'éponge qu'ils n'en auraient sur une éponge normale.

**Transmutation modérée ;** NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *désintégration* ; Prix de vente : 26 400 po ; poids —.

---