



# LE COL DES TEMPÊTES

Pour 4 à 6 personnages de niveau 5-7



**Cette aventure nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, du Guide du Maître et du Manuel des Monstres de Donjons & Dragons® Edition 3.5 publiés par Wizards of the Coast®.**

L'histoire se déroule dans le Royaume d'Argothron, un endroit qui sera développé au fil de nos productions. Elle est conçue pour être jouée de manière indépendante, mais elle peut aussi facilement s'insérer dans une campagne Donjons & Dragons Troisième Édition (ou 3.5) déjà existante. Dans cette deuxième hypothèse, vous êtes entièrement libre de modifier les noms, les lieux, les personnages ou tout autre détail pour qu'elle s'adapte au mieux au monde et à l'esprit dans lequel vous jouez. Ce produit est un travail de fiction. Toute similitude avec des personnes actuelles, des organisations, des lieux ou des événements existants ne serait que pure coïncidence.

## **INTRODUCTION.**

Notre groupe d'aventuriers a quitté la ville de Durban il y a bientôt quatre jours pour se rendre jusqu'à la grande Cité Naine d'Ostohar Anor. Ils transportent avec eux un ancien texte sacré qu'un haut fonctionnaire Royal de Durban souhaite acheminer au plus vite jusqu'au Temple d'Odin de la ville des nains. Ils ont été payés d'avance 300 po chacun, avec comme seule consigne de parvenir à destination le plus vite possible. La cité d'Ostohar Anor est enclavée au cœur des montagnes et la grande route qui y conduit contourne la chaîne montagneuse en rajoutant presque cent kilomètres au voyage.

Cela leur aurait fait perdre de précieux jours. Aussi ont ils décidé de couper par les montagnes. Oh, bien sûr, le vieil halfelin qui leur a vendu leur matériel de montagne leur a bien déconseillé d'emprunter le Col des Tempêtes en cette saison de l'année... Seulement voilà, les aventuriers sont des individus aussi courageux qu'inconscients...





## LA TEMPÊTE.

L'aventure commence par une matinée humide et froide. Au cœur de la montagne, l'hiver étend ses doigts fins et glacés. La petite route de montagne que vous suivez depuis plus d'une journée serpente en escaladant la rocaïlle. Le col ne devrait plus être bien loin. Par endroits, la roche est recouverte d'un épais manteau blanc et mouillé. Une brise froide balaye le chemin qui surplombe un gouffre vertigineux. Le ciel bas est rempli de cumulus noirs. Le plus gros d'entre eux se dirige droit vers le col, et donc vers vous... Des éclairs scintillent le long de ses flancs gris-noir, en émettant des sifflements funestes. Le vent s'accroît et hurle, sous l'effet de l'air déplacé. En quelques instants, la tempête est sur votre petite troupe.

Dans un fracas effrayant, une tornade de glace et de neige s'abattra aveuglément. La force des éléments sera telle que la visibilité sera réduite à un mètre au plus. Quasiment aveugles, les personnages devront faire face à la morsure du vent et des grêlons (1d2 points de dégât par round). Les personnages auront tout intérêt à bouger, afin d'éviter que des congères se forment autour d'eux. La glace se déposant sur leurs vêtements doublera les dégâts qu'ils subissent tout en diminuant de moitié leur capacité de déplacement. La tourmente sera d'une telle force, qu'il est probable que les personnages soient ravis de découvrir l'entrée d'une grotte naturelle pour s'y réfugier. Si vous sentez qu'ils hésitent à se réfugier dans la grotte, faites intervenir la foudre et le tonnerre.

Il est évident qu'ils sont pris dans une mauvaise passe et toute une série d'éclairs s'abattront en rafale sur le col, foudroyant d'abord une de leurs montures, avant, si cela s'avère nécessaire, de frapper un des joueurs (10d6 points de dégâts).

## UN ABRI SUR.

### 1. L'ENTRÉE

Une vaste caverne naturelle dont l'auvent s'élève à plus de dix mètres de hauteur présente un abri relatif.

Cet endroit les protège assez peu des rafales glaciales, et l'arrivée d'une pluie givrante particulièrement pénétrante devrait les pousser à se réfugier plus avant dans les cavernes.

### 2. LE REPAIRE DE L'OURS

Cette caverne plus profonde est aussi plus chaude et bien mieux abritée des intempéries. Les personnages trouveront en ce lieu un réconfort de quelques minutes seulement, avant qu'un énorme ours à l'épaisse fourrure ne leur dispute le douillet confort de la caverne en poussant un menaçant rugissement.

**Ours Sanguinaire (1):** FP 7 ; Animal de taille G ; DV 12d8+48 ; pv 102 ; Init +1 (Dex) ; VD 13m ; CA 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle) ; Att 2 coups de griffes (+18 corps à corps, 2d4+10), morsure (+13 corps à corps, 2d8+5) ; Esp/All 1,5m x 3m / 1,5m ; AS étreinte ; Part. odorat ; AL NN ; JS Réf +9, Vig +12, Vol +9 ; For 31, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10. Compétences : Perception auditive +7, Détection +7, Natation +13

Étreinte (Ext): Pour utiliser ce pouvoir, l'ours sanguinaire doit toucher sa victime avec une attaque de griffes et sa victime doit être au maximum de taille moyenne. Si ces conditions sont réunies, l'ours inflige 2d4+10 points de dégâts automatiques par round d'étreinte.

Tactique: Au cours du combat, faites en sorte que l'ours ou un des personnages heurte violemment une des parois près du point marqué X sur la carte et que cela déclenche un énorme éboulement à cet endroit. Lisez-leur le paragraphe suivant :





Dans un fracas apocalyptique, vous avez la désagréable sensation que la montagne vous avale vivants et qu'une quantité énorme de roche s'abat devant l'ouverture, scellant définitivement l'entrée de votre... tombeau !

### LES CAVERNES.

Toute sortie par le point 1 est désormais impossible et il est fort probable qu'avant de se décourager, les aventuriers chercheront à explorer ces cavernes glaciales.

### 3. COULOIR GLACE

Vous vous engagez dans ce boyau, et ressentez un froid plus grand que tout ce que vous avez pu éprouver jusque là. Vous descendez de plus en plus profondément, le long d'un passage lisse, large et tortueux qu'il vous faut éclairer.

A l'intersection de plusieurs galeries, il y a 40% de chances que des Ombres surgissent pour harceler les aventuriers, cherchant par tous les moyens à les entraîner au cœur des ténèbres, dans leur repaire glacé.

**Ombres (3):** FP 3 ; Mort-vivant de taille M (intangible) ; DV 3d12 ; pv 19 ; Init +2 (Dex) ; VD 10m, vol 13m (bonne) ; CA 13 (+2 Dex, +1 parade) ; Att contact intangible (+3 corps à corps, perte de 1d6 points de Force - temporaires) ; Esp/All 1,5m x 1,5m / 1,5m ; AS affaiblissement de la Force, création de rejetons ; Part. mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +4 ; For -, Dex 14, Con -, Int 6, Sag 12, Cha 13.

Compétences et dons : Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7, Sens de l'orientation +5 ; Esquive.

Affaiblissement de la Force (Sur): Tout être vivant touché par une ombre perd temporairement 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force meurt aussitôt.

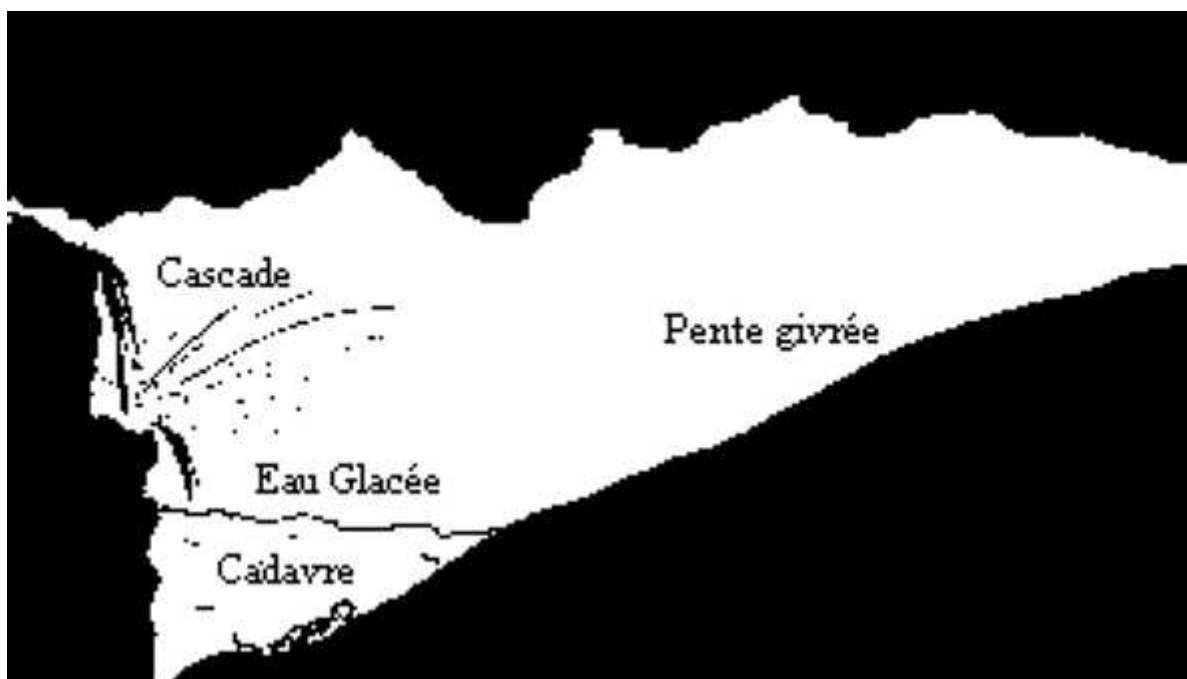
Création de rejetons (Sur): Tout humanoïde tué par une ombre en devient une à son tour en 1d4 rounds. Toutes les ombres créées de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celle qui les a tuées.

Mort-vivant: Immunisée contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et les dégâts excessifs. Intangible: Uniquement affectée par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 et la magie. 50% de chances de ne pas être affectée par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Se déplace toujours en silence.

### 4. LA CASCADE

Dans cette caverne résonne la plainte d'une petite cascade. Chutant d'une hauteur de trois hommes, ce petit ruisseau d'eau glacée vient se jeter sur un escarpement de la paroi pour mourir dans un bassin aux reflets cristallins. Il y règne une atmosphère glacée et humide. Un étrange reflet rougeâtre semble percer de ce bassin limpide.





Un aventurier imprudent se rapprochant du bassin aura vite fait de prendre un bain forcé car le sol verglacé est de surcroît en pente. Il est très difficile de sortir du bassin sans aide extérieure et quelqu'un plongé dans cette eau glacée sombrera assez vite dans l'inconscience, au risque de se noyer.

**Piège naturel :** pente glissante et verglacée: FP 3; zone de 15mx6m sur le sol; Jet d'Équilibre DD14 pour éviter de glisser dans l'eau glacée. En cas d'échec, le choc thermique provoque l'inconscience et la noyade. Un jet sous Constitution DD15 permet d'agir pendant 1d4+1 rounds avant de sombrer, un échec provoque la noyade dès la fin du round; Fouille DD 20 ; Désamorçage / sabotage impossible ; jet d'Équilibre DD20 pour remonter la pente sans aide extérieure. Une fois sorti, l'aventurier nécessitera de bonnes frictions et quelques rasades d'hydromel pour retrouver une circulation du sang normale. Il sera incapable d'effectuer une activité fatigante pendant 1d4+1 tours.

Tactique: Il y a 60% de chances que les Ombres qui n'ont pas été rencontrées au point 3 (ou qui ont été repoussées par un prêtre) décident d'attaquer au moment le plus critique de la baignade.

Trésor: Le reflet rouge était celui d'un rubis monté en pendentif, en fait une Pierre porte-bonheur.

Elle est encore autour du cou de son ancien propriétaire (la chance a donc ses limites) presque entièrement gelé, et de ce fait très bien conservé... Il porte aussi une Épée +2 Spectrale qu'il faudra réchauffer avant de sortir de son fourreau.

## 5. UN PIC VERTIGINEUX

Le couloir débouche dans une vaste caverne dont le sol se perd dans les profondeurs obscures. L'endroit comporte de nombreuses stalactites et quelques colonnes naturelles, sortes de stalagmites décapitées qui forment des îlots plus ou moins plats.

Pour franchir cet obstacle, les personnages pourront descendre en rappel le long de la paroi et trouver le sol, 60 mètres plus bas (plus de 10 rounds de descente hasardeuse) ou sauter sur les colonnes, en passant de l'une à l'autre (leur écartement le permet), en direction de l'issue que l'on peut apercevoir 15 mètres plus loin.

Si les personnages choisissent le chemin acrobatique, ils découvriront que le plafond est véritablement infesté de Perceurs, qui se glisseront à l'aplomb des colonnes pour essayer d'atteindre leurs proies. Tout Personnage touché devra réussir une Épreuve sous la Dextérité (avec un Malus de 3) ou être entraîné dans la chute (20d6 de dégâts).





**Perceurs (15):** CR 1/4 Vermine minuscule (5), petite (5), de taille moyenne (5) Dés de vie : 1d8 (4 pv) Initiative : -3 (Dex) Vitesse : 1,5m, escalade 1,5m CA : 16 (+2 taille, -3 Dex, +7 naturelle) Attaques : Empalement (+2 corps à corps, dégâts 1d6) Espace occupé /Allonge : 0,75 m. x 0,75 m. / 0 m. Attaques spéciales : science du critique, acide Caractéristique spéciale : Vermine Jets de Sauvegarde : Vig +2, Ref -3, Vol +0 Caractéristiques : For 10, Dex 4, Con 11, Int -, Sag 10, Cha 9 Alignement : Toujours neutre Avancement: 2 DV (petit); 3 HD (taille moyenne)

Un perceur ressemble à une stalactite d'une trentaine de centimètres de long, bien qu'il puisse grandir jusqu'à une taille respectable de 1,8 mètres de long (ils pèsent alors plus de 250kg). Il s'agit là de sa coquille extérieure. A l'intérieur, le perceur ressemble à un peu à un genre de limace avec une longue queue. Deux appendices oculaires dépassent de chaque côté.

Le perceur vit dans les grottes, les cavernes et les endroits souterrains similaires. Il est alerté par le bruit et la chaleur et il attaque en se laissant tomber sur ses proies et les empale avec sa carapace.

Une fois qu'il a porté son attaque, il doit remonter le long du mur de son repaire et retrouver une position qui lui permette de recommencer. Sur le sol, le perceur est très vulnérable et peut facilement être tué si on le retourne. Sa partie interne présente une classe d'armure de 9.

Compétences: Discrétion +4, Perception auditive +13, Détection +3. Le perceur bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Perception auditive, et un bonus racial de +15 aux jets de Discrétion lorsque son environnement est de la pierre.

Science du critique (Ext): un perceur effectue un coup critique sur un jet d'attaque de 19-20.

Acide (Ext): Les flancs du perceur sont enduits d'un acide corrosif qui inflige 1d6 points de dégâts lorsqu'il est en contact avec de la chair.

Vermine: Le perceur est immunisé à tous les contrôles de l'esprit. Il possède une vision dans le noir dans un rayon de 18m.

## 6. LE TOMBEAU ABANDONNE

Cette vaste salle ressemble plus à un gouffre qu'à une caverne. Émergeant des ténèbres, un îlot rocheux trône au centre de ce précipice. Un gisant en basalte repose en son milieu. Une bulle de lumière flotte à quelques mètres au dessus de cette tombe, l'éclairant faiblement. Un chemin étroit et peu solide longe les parois, permettant ainsi de contourner le précipice.

Ce gisant vide a toute une histoire. A l'origine, la dépouille d'un prêtre nain devait y reposer, mais les architectes, pendant la construction de la tombe, ont découvert que le sol de la caverne était fragile. Malgré les consolidations, une partie de la caverne s'est effondrée, ne laissant qu'un petit îlot: l'endroit où repose le sarcophage. Les nains partirent donc à la recherche d'une autre sépulture pour leur prêtre (voir Point 12).

Il y a bien longtemps, Thaldar le têtue, un ex milicien ayant pris le chemin de l'aventure, surpris par une tempête, se réfugia dans ces cavernes. Au cours de son exploration, il découvrit le gisant.

Motivé par une cupidité sans pareil, notre ami mit tout en œuvre pour parvenir au gisant (comme en témoignent les restes de cordes et de pitons). Mais la destinée est parfois cruelle, une corde qui lâche, une chute dans les ténèbres et une stalagmite mal placée ont eu raison de lui.

Depuis, son esprit rôde dans cette salle sous la forme d'un fantôme, avec pour seule obsession d'ouvrir le tombeau. Il verra d'un très bon œil l'arrivée de concurrents, afin de s'emparer de leurs corps pour piller le tombeau, ce qu'il n'a pu accomplir de son vivant.

**Fantôme de Thaldar le têtue:** FP 7 ; Mort-vivant de taille M (intangible); DV 5d12 ; pv 32; Init +3 (Dex) ; VD vol 10m (parfaite) ; CA 16 (+3 Dex, +3 parade) ou 18 (+3 Dex, +4 chemise de mailles, +1 bouclier) ; Att contact intangible (+6 corps à corps, 1d4 corruption, 1d4+3 contre les créatures éthérées) [ou marteau de guerre de maître (+10 corps à corps, 1d8+3, crit x3) ou arc court de maître (+10 distance, 1d6, crit x3)] ; Esp/All 1,5m x 1,5m / 1,5m ; AS manifestation, corruption, possession ; Part. ancien guerrier 5 humain, mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), reconstitution ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +2 ; For 16, Dex 16, Con -, Int 10, Sag 12, Cha 16.

Compétences et dons : Détection +11, Discrétion +11, Equitation +11, Escalade +11, Fouille +8, Perception auditive +11 ; Armes de prédilection (marteau de guerre et arc court), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Succession d'enchaînements.





**Mort-vivant:** Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et les dégâts excessifs.

**Intangible:** Uniquement affecté par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 et la magie. 50% de chances de ne pas être affecté par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Se déplace toujours en silence.

**Manifestation (Sur):** Quand il se manifeste, le fantôme devient visible mais reste intangible. Dans cet état, il lui est possible d'attaquer physiquement à l'aide du pouvoir de corruption ou d'une arme spectrale. Il reste dans le plan Éthéré, mais peut être attaqué par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou le plan Éthéré. Quand un fantôme lance un sort dans le plan Éthéré, sa magie reste sans effet contre les individus évoluant dans le plan Matériel ; par contre, elle affecte normalement ceux qui sont dans le plan Éthéré. Si le fantôme se manifeste, ses sorts continuent d'affecter les cibles se trouvant dans le plan Éthéré. Ils peuvent également affecter les créatures du plan Matériel, sauf dans le cas des sorts de contact (les sorts de contact d'un fantôme utilisant son pouvoir de manifestation ne fonctionnent pas contre les créatures dotées d'un corps physique).

**Corruption (Sur):** Tout fantôme touchant une créature vivante à l'aide de cette attaque intangible lui inflige 1d4 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il ajoute son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un ennemi doté d'un corps physique, c'est son modificateur de Dextérité qu'il utilise (sur les jets d'attaque uniquement).

**Possession (Sur):** Une fois par round, un fantôme éthéré peut tenter de fusionner avec une créature évoluant dans le plan Matériel. L'effet de ce pouvoir est similaire à celui du sort du même nom, lancé par un ensorceleur de niveau 10 (ou le niveau de personnage du fantôme, si celui-ci est plus élevé), si ce n'est qu'il ne nécessite pas le moindre réceptacle. Si l'attaque réussit, le fantôme passe dans le corps de sa cible. Cette dernière a droit à un jet de Volonté (DD 15 + modificateur de Charisme du fantôme) pour y résister. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le pouvoir de possession du fantôme pendant une journée entière.

**Reconstitution (Sur):** Dans la plupart des cas, il est très difficile de détruire un fantôme au combat, pour la simple raison que le mort-vivant «détruit» se reconstitue presque toujours de lui-même au bout de 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent souvent qu'une solution temporaire. Un fantôme détruit revient au lieu qu'il hante s'il réussit un jet de niveau (1d20 + niveau ou nombre de DV du fantôme) assorti d'un DD 16.

La seule façon de se débarrasser définitivement d'un fantôme consiste à comprendre pourquoi il est là et à régler le problème qui l'empêche de trouver le repos. La raison de son existence et le moyen d'y mettre un terme varient avec chaque fantôme; d'importantes recherches peuvent s'avérer nécessaires pour les découvrir.

**Trésor:** Dans les ténèbres, 40 m plus bas au fond du précipice, se trouve le cadavre empalé du pauvre Thaldar. Un personnage qui aurait la curiosité de descendre l'examiner découvrira quelques objets intéressants: une bourse de 230 po, un arc court de maître, un marteau de guerre de maître, un Pot d'Onguent de Keoghtom et un Carquois Magique (voir Annexe) contenant une flèche.

## 7. LA CATHÉDRALE DE VERRE ET DE FUMÉE

Une étrange cacophonie cristalline semble résonner dans ce sombre tunnel. Au fil de votre progression, la température augmente rapidement et vous débouchez dans une impressionnante caverne.

A la lueur de vos torches, un somptueux spectacle s'offre à vos yeux. Au sol, de petits geysers de vapeur brûlante exhalent par intermittence de sulfureuses émanations. Celles-ci viennent alors caresser avec plus ou moins de vigueur de magnifiques stalactites de cristal poli responsables de cette "symphonie".

La lumière des torches réfléchi par ces crocs de verre se déforme en une multitude de couleurs rendues presque palpables dans ce brouillard vaporeux.





La vapeur bouillante empêche toute visibilité à plus de 50cm et les aventuriers devront rentrer dans la salle pour découvrir qu'elle ne présente aucune issue. Ils ne sont toutefois pas rentrés pour rien, puisque toute personne touchée par un jet de vapeur se verra infligée 1d6 points de dégâts...

## 8. LE REPAIRE DE L'ENLACEUR

Cette caverne à l'atmosphère confinée est le repaire d'un très gros et très vieil Enlaceur qui a été obligé de s'adapter à son environnement pour survivre. Découvert par les nains à l'époque où ils cherchaient un emplacement pour faire une sépulture décente à leur prêtre, ils l'on enfermé vivant en provoquant l'éboulement du point 10.

Pour se procurer de la nourriture, la créature n'a eu d'autre ressource que de laisser tremper ses tentacules dans l'eau, fouillant la rivière souterraine en aveugle à la recherche de poisson. Elle sera agréablement surprise en voyant arriver un changement de menu ;

**Enlaceur (1):** FP 10 ; créature magique de taille G ; DV 10d10+30 ; pv 85 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 3m ; CA 24 (-1 taille, +1 Dex, +14 naturelle) ; Att 6 filaments (+11 distance, portée 15m, pas de dégât), morsure (+8 corps à corps, 2d6+2) ; Esp/All 1,5m x 1,5m / 3m (15m avec ses filaments) ; AS filaments, enlacement, affaiblissement ; Part. Immunité contre l'électricité, résistance au froid (30), vulnérabilité au feu, RM 28 ; AL CM ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +8 ; For 19, Dex 13, Con 17, Int 12, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons: Détection +13, Discrétion +10, Escalade +7, Perception Auditive +13.

L'enlaceur bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Discrétion dans les environnements rocheux ou glacés ; Arme de prédilection (filaments), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de Fer.

Filaments (Ext): L'enlaceur entame généralement le combat en lançant ses filaments en direction de ses proies. Il en possède 6, qui peuvent frapper à 15 mètres de distance (pas de malus de portée).

Enlacement (Ext): Si l'enlaceur touche à l'aide de l'attaque précédente, le filament s'enroule autour de sa cible. Cela n'inflige pas le moindre dégât, mais l'enlaceur attire ensuite irrésistiblement la cible vers lui, au rythme de 3 mètres par round (pas d'attaques d'opportunité). Le prisonnier peut se libérer en réussissant un jet d'Évasion (DD 23) ou un jet de Force (DD 19). Dès qu'il arrive à 3 mètres de l'enlaceur, celui-ci le mord avec un bonus de +4 au jet d'attaque (dans le même round). Il est possible de couper un filament en lui infligeant un minimum de 10 points de dégâts d'un seul coup à l'aide d'une arme tranchante (CA 20).

Affaiblissement (Ext): Les filaments de l'enlaceur affaiblissent toutes les créatures qu'ils touchent. Quiconque rate un jet de Vigueur (DD 18) perd temporairement 2d8 points de Force.

Vulnérabilité au feu (Ext): Le feu inflige des dégâts doublés à l'enlaceur, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé pour demi-dégâts. Dans ce cas, les dégâts normaux sont doublés en cas de jet de sauvegarde raté, et réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi.

## 9. LES MOISSURES

Vous découvrez une succession de grottes et de larges cavités, creusées au flanc d'une grande caverne. Au sol et au plafond, des stalactites, des stalagmites et des empilements de pierres noires offrent des milliers de cachettes à de petits animaux blêmes qui déguerpissent à votre approche. Des filets d'eau glaciale, des suintements visqueux à l'odeur âcre et un froid glacial, trahissent la présence de moisissures brunes. Ces spores redoutables sont massées sur le cadavre d'un homme mort depuis longtemps qui sert encore de substrat à la colonie.

Il n'y aurait aucune raison que les aventuriers s'approchent de ces champignons, sans la présence d'une magnifique épée, fichée dans la masse de moisissures. Cette lame magnifique émet une lumière chaude qui trahit immédiatement des capacités magiques...

Épée couverte de moisissure brune: FP 2 ; plaque de 2m x 0,8m ; cette moisissure se nourrit de





chaleur, qu'elle vole à tout ce qui l'entoure. Il fait toujours froid à proximité. Les créatures vivantes distantes de moins de 1,50 mètre subissent, chaque round, 3d6 points de dégâts temporaires dus au froid. Si des flammes approchent à moins de 1,50 mètre de la plaque, celle-ci double aussitôt de volume. Le froid magique, comme celui qui est généré par le sort cône de froid, détruit instantanément la moisissure.

**Trésor:** L'épée est nommée Asentis, il s'agit d'une Épée Ardente Intelligente (voir Annexe).

## 10. GALERIE ABANDONNÉE

Cette galerie est complètement éboulée. Les personnages devront renoncer à passer par là s'ils ne sont pas disposés à déblayer pendant une centaine d'heures (à condition bien sûr d'utiliser des outils, il y en a au point 13...)

## 11. LA TÊTE EN BAS

Cette caverne présente une température plutôt douce, ce qui a permis à une colonie de chauves-souris de s'y établir. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de guano glissante en surface.

Attention, un bruit violent réveillera les chauves-souris qui prises de paniques s'envoleront dans tous les sens. Quelques spécimens géants, plus gros, et plus courageux iront même jusqu'à attaquer.

**Chauve-souris sanguinaire (12):** FP 2 ; Animal de taille G ; DV 4d8+12 ; pv 30 ; Init +6 (Dex) ; VD 6,5m, vol 13m (bonne) ; CA 20 (-1 taille, +6 Dex, +5 naturelle) ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d8+4) ; Esp/All 3m x 1,5m / 1,5m ; Part. vision aveugle ; AL NN ; JS Réf +10, Vig +7, Vol +6 ; For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6.

Compétences: Déplacement silencieux +11, Détection +11, Perception auditive +11. La chauve-souris sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de son sonar.

Vision aveugle (Ext): La chauve-souris sanguinaire «voit» en émettant des sons à très haute fréquence, inaudibles pour la plupart des autres créatures. Ce sonar lui permet de localiser les créatures et objets distants de moins de 40 mètres. Il ne fonctionne pas dans une zone de silence. Dans ces conditions, la chauve-souris sanguinaire doit se repérer visuellement, mais sa vision médiocre l'empêche de voir au-delà de 3 mètres.

## 12. LA TOMBE DE KRAGDEN

Une impression d'étouffement s'empare de vous lorsque vous entrez dans cette salle octogonale. L'air y est raréfié et circule mal. Un parfum capiteux, écœurant même, semble provenir des milliers de pétales séchés répandus sur le sol et mêlés à de nombreux ossements. Il semble d'ailleurs étrange que de telles fleurs aient survécu aux ravages du temps...

Bolin Kragden est mort depuis 800 ans environ. Il a été enterré par ses fidèles les plus fanatiques, qui ensuite se sont donné la mort au pied de la dépouille de leur maître. Au pied du gisant de basalte, il reste encore quelques fragments friables de leurs squelettes. Au milieu de chacun de ces macabres tas de poussière se trouvent onze dagues, fins poignards en or (valeur totale de 880 pièces d'or), ouvragés avec talent, qui servirent au suicide collectif des adeptes. Ouvrir le sarcophage libérera l'âme de Bolin Kragden qui se vengera des profanateurs. Bien que constituée d'obscurité, l'âme-en-peine est de forme vaguement humaine. Son visage n'a pas le moindre trait, exception faite de ses yeux qui brillent d'un éclat rouge. Sa silhouette, qui ressemble vaguement à un nain, peut laisser penser qu'elle est armée ou revêtue d'une armure. Cela ne fait que refléter ce quelle était de son vivant, sans avoir le moindre effet sur ses caractéristiques.







**Âme-en-peine (1):** FP 5 ; Mort-vivant de taille M (intangible) ; DV 5d12 ; pv 32 ; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 10m, vol 20m (bonne) ; CA 15 (+3 Dex, +2 parade) ; Att contact intangible (+5 corps à corps, perte de 1d4 et 1d6 points de Constitution - permanents) ; Esp/All 1,5m x 1,5m / 1,5m ; AS: affaiblissement de la Constitution, création de rejetons ; Part. mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), aura de mort, vulnérabilité à la lumière du jour ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +1, Vol +6 ; For -, Dex 16, Con-, Int 14, Sag 14, Cha 15. Compétences et dons : Détection +12, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Sens de l'orientation +6 ; Attaques réflexe, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance.

**Affaiblissement de la Constitution (Sur):** Tout être vivant touché par une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD14) sous peine de perdre 1d6 points de Constitution de façon permanente.

**Création de rejetons (Sur):** Tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a tués; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

**Aura de mort (Sur):** Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 10 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent à moins de 10 mètres de l'âme-en-peine.

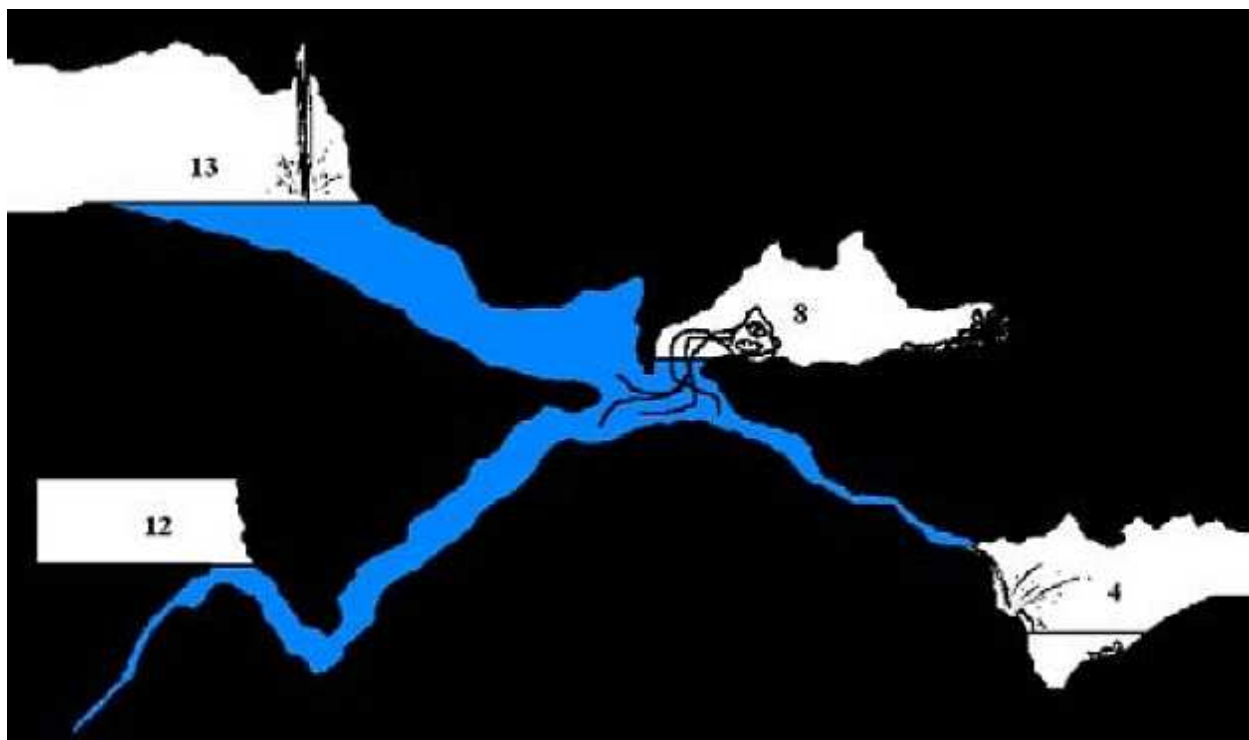
**Mort-vivant:** Immunisée contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et les dégâts excessifs.

**Intangible:** Uniquement affectée par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 et la magie. 50% de chances de ne pas être affectée par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Se déplace toujours en silence.

**Vulnérabilité à la lumière du jour (Ext):** L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du jour (la vraie, pas celle générée par un sort du même nom). Elle retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

**Trésor:** Au fond du sarcophage se trouve le trésor du prêtre, accroché à la cage thoracique du squelette plusieurs fois centenaire. Il s'agit de l'objet maudit qui a provoqué sa mort: une Broche Mortelle contre les Nains (voir Annexe).

### 13. LE CHANTIER DES EXCAVATIONS





Cette salle ressemble à une ancienne zone d'excavation dont une des galeries est à moitié immergée par une cascade chutant du plafond. On peut y trouver une vieille table en pierre autour de laquelle se trouvent les restes de tonneaux très abîmés. Dans un coin de la grotte rouillent sagement des outils de mineur (pelles, pioches et lanternes). Un wagonnet renversé gît au côté de vieux rails s'enfonçant dans le tunnel au deux tiers immergé.

C'est d'ici que les aventuriers pourront atteindre les points 8 et 12, le point 4 étant inaccessible à cause de siphons très étroits. Attention aux attaques de l'Enlaceur du point 8...

#### 14. L'OMBRE DES ROCHES

Cette vaste caverne est remplie de piliers, de draperies et d'autres concrétions naturelles magnifiques qui offrent une multitude de chemins et de cachettes possibles.

C'est le repaire d'une horrible ombre des roches. Dès qu'elle est alertée, elle s'embusque dans l'attente d'une proie à avaler, si elle ne décide pas d'entamer une chasse à l'homme mortelle...

C'est une créature massive, puissamment bâtie, qui ressemble à un croisement entre un gorille et un scarabée géant. Haute de près de 2,50 mètres, elle fait environ 1,50 mètre de largeur d'épaules pour un poids de 400 kilos. Tout son corps chitineux est couvert de plaques d'une dureté extrême. Ses organes sensoriels ressemblent à des touffes de poils éparses. Sa tête ronde porte une énorme paire de mandibules et deux rangées de dents triangulaires

**Ombre des roches (1)** : FP 7 ; Aberration de taille G ; DV 8d8+32 ; pv 68 ; Init +1 (Dex) ; VD 6,5m, creusement 6,5m ; CA 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle) ; Att 2 coups de griffes (+11 corps à corps, 2d4+6), mandibules (+9 corps à corps, 2d8+3) ; Esp/All 1,5m x 1,5m / 3m ; AS confusion ; Part/ perception des vibrations ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +6 ; For 23, Dex 13, Con 19, Int 9, Sag 11, Cha 13.  
Compétences et dons : Escalade +17, Perception auditive +11, Saut +14 ; Attaques multiples.

Confusion (Sur): Regard, comme le sort Confusion lancé par un ensorceleur de niveau 8, portée 10 mètres, jet de Volonté annule (DD 15).

Perception des vibrations (Ext): Elle localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 20 mètres.

Tactique: L'ombre des roches est capable de porter des coups assez puissants pour broyer la plupart des adversaires. De plus, ses mandibules sont suffisamment fortes pour tout sectionner, même ce qui est protégé par une armure. Malgré son aspect stupide, l'ombre des roches est intelligente.



Quand la force brute ne suffit pas pour l'emporter, elle utilise sa faculté à creuser la terre et la roche pour multiplier cul-de-sac et fosses qui lui permettront de piéger les imprudents.





## 15. LA SORTIE



Un étroit boyau débouche à ciel ouvert, sur le flanc de la montagne. Après un bon quart d'heure de reptation, vous êtes à nouveau libres, de l'autre côté du col, la tempête s'est apaisée...

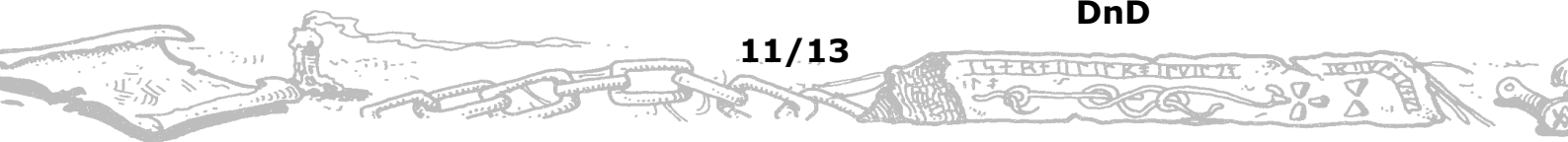
## ÉPILOGUE.

A leur arrivée à Ostohar Anor, les personnages trouveront aisément le Temple d'Odin et délivreront leur message à un vieux nain parcheminé du nom d'Alfmir TroncMassif, qui tiendra à lire avec eux le texte sacré rédigé en ancien langage runique. Ils apprendront de la bouche même de l'érudit l'existence d'une terrible broche qui se trouverait enfermée dans la tombe d'un prêtre maléfique, au cœur des montagnes qui surplombent la ville... Tout un programme!

## TABLE RÉCAPITULATIVE DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Lieu	Monstre / Danger	FP ou Équivalent
Point 2	Ours sanguinaire (1)	7
Point 3	Ombres(3)	6
Point 4	Piège Naturel : pente Verglacée	3
Point 5	Perceurs (15)	4
Point 6	Fantôme de Thalder (1)	7
Point 8	Enlaceur (1)	10
Point 9	Piège moisissure brune sur l'épée	2
Point 11	Chauves-souris sanguinaires (12)	9
Point 12	Âme en peine	5
Point 14	Ombre des roches (1)	17
/	Réussir l'Aventure	7

DnD





## NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES.

**Carquois du dernier trait.** Ce carquois magique permet à son utilisateur de toujours disposer d'au moins une flèche. Il fonctionne de la manière suivante: lorsqu'il ne reste plus qu'une seule flèche (magique ou non) et que celle-ci est retirée du carquois, une autre absolument identique apparaît pour la remplacer.

Cela permet à l'archer de ne jamais tomber à court de flèche, mais les traits magiquement créés ne restent tangibles que cinq rounds après avoir quitté le carquois. L'utilisateur peut changer le type de flèche que le carquois va créer en introduisant une deuxième flèche de nature différente. Il suffira d'enlever la première flèche et de tirer la nouvelle flèche en dernier.

Niveau du lanceur de sort : 13.

Conditions : Création d'objet merveilleux, création mineure, souhait limité.

Prix de vente : 30000 po.

Poids : -

**Broche mortelle contre les nains.** Ce petit bijou ressemble à n'importe quelle broche magique. Mais si un nain la tient dans sa main pendant plus d'un round, ou la porte pendant plus d'un tour sur lui (même dans un sac à dos), la broche se transforme en un énorme scarabée. L'horrible créature déchire le cuir ou le tissu qui la sépare de la chair de sa victime, s'enfonce dans ses chairs et atteint son cœur en l'espace d'un seul round, provoquant immédiatement sa mort. Puis elle reprend sa forme de broche. Placer la broche dans un récipient de bois dur, de céramique, d'os, d'ivoire ou de métal l'empêche de se transformer. Lorsque le bijou n'est pas porté par un nain, il provoque instantanément chez le porteur une forte haine de cette race.

Le porteur devient raciste, sectaire et s'aigrit avec le temps. De plus, tout nain croisant le porteur d'une telle broche sera lui-même assez désagréable, comme inspiré par la magie de la broche.

Niveau du lanceur de sort : 9. Conditions : Création d'objet merveilleux, convocation de monstres III, métamorphose, malédiction. Prix de vente : 3 000 po. Poids : -

**Asentis :** Épée Ardente +1 Intelligente, Int 14, Sag 8, Cha 16 ; Parole : Commun, Elfe, Nain ; AL LB Ego: 10

Épée ardente: Cette arme est une épée longue +1 de feu intense. Elle s'enflamme sur ordre de son possesseur. Les flammes ne font aucun mal au personnage, mais infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires (feu) à chaque coup au but.

Une explosion de feu se produit à chaque coup critique, et la cible subit 1d10 points de dégâts supplémentaires (feu).

Capacités (sortie du fourreau):

- Détection des passages secrets (à volonté)

- Localisation d'Objet (40m de portée)

Niveau de lanceur de sorts: 11. Conditions: Création d'armes et armures, lance de feu, boule de feu ou colonne de feu. Prix de vente: 35 815 po.

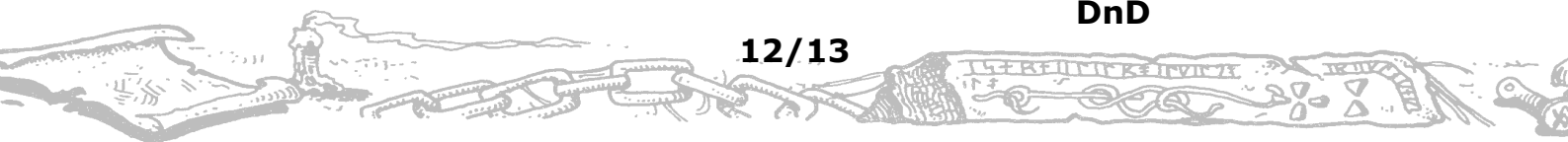
**Auteurs:** Emmanuel Vecchione et Laurent Mussot

**Plans:** Laurent Mussot

**Illustrations:** Emmanuel Vecchione

**Par :** Syrinity pour DnD 2007/2008

DnD





# DUNGEONS IN DRAGONS

## LES GROTTES DU COL DES TEMPETES

