



LA SERRE DE GORDORAND

Une aventure pour 4-5 joueurs de niveau 1

CREDITS

Rédaction: FreyaHaukursdottr
Adaptation aux règles 3.5: Baron.zéro
Conception graphique: WizardsoftheCoast

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Dans le



Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1. La Serre de Gordorand est une aventure écrite pour des personnages de niveau 1. Elle se déroule dans un réseau de grottes, proche d'une caverne et ayant vue sur un lac. Elle peut être introduite facilement dans n'importe quelle campagne. 'La Serre de Gordorand' est une aventure ayant une prédominance pour les énigmes et les pièges. Les Pjs découvrent une carte menant à 'La Serre' et l'explorent à la recherche du trésor. Ce donjon teste leur force et leur intelligence vis à vis des pièges et énigmes créés par le dragon. S'ils arrivent à tracer leur chemin jusqu'au bout de 'La Serre', ils pourront acquérir un objet magique puissant qui pourrait avoir un impact important sur leur carrière.

Background:

Un dragon d'or se faisant appeler Gordorand (Anagramme de Dragon D'Or) transforma un réseau de grottes en un banc d'essai pour tester les aptitudes des groupes d'aventuriers locaux. Il fit cela en se faisant passer (sous forme humaine) pour un collectionneur de livres rares et en engageant chaque groupe pour aller déterrer une petite cachette contenant d'importantes volumes, qu'il disait entreposée dans des alcôves au fond des grottes connues sous le nom de 'La Serre'.

Tandis que les aventuriers se démenaient au travers de diverses embûches et obstacles qu'il avait parsemé sur leur chemin, le dragon observait leur avancée avec l'aide de son compagnon Pseudo-dragon, Snooky.

Au cas où les aventuriers réussissent leur mission, Gordorand récupère les tomes et permet aux héros de conserver l'autre trésor qu'il a entreposé dans 'La Serre'. Était toujours contenu dans celui-ci une épée magique de sa conception au travers de laquelle il pourrait continuer à avoir l'oeil sur le groupe (des détails sur cette arme sont donnés dans le paragraphe 'Le maître du Magot').

Une fois les aventuriers partis, Gordorand réapprovisionne la salle du trésor pour la future bande de héros.

Récemment, cependant, Gordorand a disparu. Manquant des conseils de son maître, Snooky a fait de son mieux pour maintenir le donjon en état, nourrissant les monstres rouilleux et distribuant des copies de carte afin de guider des aventuriers vers 'La Serre'.

Quand une bande de Jermlains a emmenagé dans le réseau de grottes quelques mois plus tôt, Snooky a été obligé d'accepter à contre coeur les modifications qu'ils ont apportées à 'La Serre'. Tout bien considéré, Snooky voit les Jermlains comme une amélioration au donjon en l'absence de son maître.

L'Aventure:

Les Pjs entrent dans cette aventure en suivant une carte qui les mène à 'La Serre'. Ils pourraient l'avoir découverte dans un trésor lors d'une précédente mission, ou Snooky en aurait laissé une copie dans leur campement alors qu'ils étaient endormis. Dans les deux cas, la carte conduit le groupe jusque l'entrée de 'La Serre' et mentionne la présence d'un trésor caché, mais ne donne pas d'informations quant aux dangers à affronter

La Serre:

A moins que ce ne soit spécifié autrement, l'intérieur de 'La Serre' est dominée par un sol rocailleux et n'est pas éclairé. Les Pjs sans vision nocturne auront donc besoin de disposer de leur propre source d'éclairage.

1- La Falaise:

La carte des Pjs les conduit au sommet d'une falaise donnant sur un grand lac. Un piton de métal est enfoncé dans la pierre près du bord de la falaise, comme la preuve silencieuse que d'autres ont déjà emprunté ce chemin auparavant. L'étroite entrée de la grotte se trouve à quelques 18 mètres au dessous du sommet de la falaise. Les jermlains ont enlevé la corde utilisée par les aventuriers précédents, les aventuriers doivent donc attacher leur propre corde afin de descendre ou tenter la descente sans corde. Test d'escalade (DD20 sans corde, DD10 avec une corde) requis pour chaque Pj. Quiconque tombe de la falaise plonge dans le lac. L'entrée de la grotte se trouve à 6 mètres de la surface de l'eau. Les Pjs qui tombent font une chute de 24 mètres avant de frapper le lac (12 mètres de profondeur), utilisez les règles de chute dans l'eau page 303 du GdM.

2- L'entrée de la caverne:

L'entrée de la caverne est une fente étroite et droite sur le côté de la falaise. Il n'y a aucun éclairage à l'intérieur. Les Pjs doivent marcher en file indienne pour parvenir dans la zone 3. assurez vous de déterminer un ordre de marche afin de savoir qui dispose des meilleurs compétences pour déjouer les pièges.

3- Le piège de l'araignée:

Les jermlains ont ajouté quelques modifications à 'La Serre' depuis qu'ils sont arrivés il y a quelques mois. Le long du plafond qui se trouve à 6mètres de haut, ils ont accroché une fausse toile d'araignée en entrecroisant des cordes, deux jermlains restant à proximité, prêts à lancer l'enveloppe d'une grosse araignée sur le premier Pj qui entre dans la caverne.

L'étroit passage s'élargit vers l'intérieur de la caverne, soudain une forme velue, pleine de pattes vous tombe dessus depuis les ombres qui vous surplombent!

Le long du mur nord de la caverne se trouve une porte secrète, celle ci s'ouvre sur un passage menant sur une série de 4 fosses cachées en zone 16 ainsi que dans l'antre principal des jermlains en zone 17.

Si le piège de la poudre à éternuer est déclenché, les elfes ne bénéficient pas de leur pourcentage habituel de détecter les passages secrets.

Cette restriction reste effective jusqu'à ce que le nuage de poussière magique retombe au sol, 5d4 assauts après que le piège ait été déclenché. S'il n'est pas activé, ou que la poussière est déjà retombée au sol, les elfes disposent de leur chance habituelle de déceler la porte.

Piège (ND2): Vous pouvez accorder à la moitié du groupe un test de détection (DD20) pour voir les cordes attachées à la carapace de l'araignée. S'ils ratent ce test, ils frappent automatiquement l'araignée qui n'est qu'une coquille vide. Les jermlains l'ont cependant remplie avec un sac de poudre à éternuer récupéré sur le corps d'un aventurier mort précédemment

quiconque inflige des dégâts à la carapace desséchée avec une arme pointue ou tranchante la déchire et répand brutalement la poussière magique dans un rayon de 3 mètres.

Poudre à éternuer: jet de vigueur (DD15, annule, initial: 2d6 points de constitution temporaire, secondaire: 1d6 points de constitution temporaire) Fouille (DD15), Désamorcer (DD15)

Jermlain (2): après avoir lâché la carapace de l'araignée sur le groupe, les deux jermlains se cachent dans une crevasse du plafond. Les Pjs qui essaieraient de détecter les créatures doivent réussir un test de Détection opposé à un test de Discrétion. Si le groupe préfère utiliser sa compétence de Perception auditive, le test se fait contre la compétence de Déplacement silencieux des Jermlains. S'ils sont découverts, les petits monstres sautent au sol et tentent de se faufiler dans un passage secret creusé dans le mur de la grotte. Ce tunnel est trop étroit pour que les Pjs puissent les suivre.

4- Caverne piégée:

Une fois encore, le passage est étroit, obligeant à marcher en file indienne. Du plafond de la caverne pend une mince corde s'achevant au sol en formant une boucle. Les mots 'Pose ton pied la dedans' y sont gribouillés à la craie, visiblement il s'agit d'un piège puéril.

La zone située juste au delà du lasso est le véritable piège, il s'agit d'une fosse. Les jermlains ont rajouté le lasso pour attirer l'attention hors du réel danger. La corde est mal accrochée au plafond et tombe facilement (un Pj ne peut pas s'y raccrocher s'il tombe dans la fosse située juste derrière).

Piège (ND1): Gordorand a creusé une simple fosse pour tester les aventuriers. Deux portes s'ouvrent sur une fosse de 3mètres si plus de 25 kilos y sont posés. De plus, les Jermlains ont modifié cette fosse, coinçant au fond des lames de poignards brisées.

En outre, des nuisibles ont fait de la mousse qui couvre les parois de la fosse leur demeure, répandant au passage leur poison sur cette dernière. Il est possible de sauter par dessus le piège à condition de l'avoir détecté.

Fosse Camouflée: FP1, mécanique, déclencheur d'espace, jet de réflexe évite la chute (DD20), 3mètres de profondeur + lames de dagues (1d4 points de dommages par attaque réussis à+10, jet de réflexe 1/2dégat), Fouille (DD21), Désamorçage/Sabotage (DD20)

Mousse Empoisonnée: FP1, 1d2 points de Dex temporaire, ½ dommage sur Jet de Vigueur (DD16)

Créatures: Afin d'humilier un peu plus les Pjs, lorsqu'ils sortent enfin de la fosse (ou lorsqu'ils viennent juste de passer de l'autre côté) quatre Jermlains approchent par l'est et leurs jettent une lance avant de prendre la fuite.

5- L'entrée du gouffre:

Le texte qui suit part du principe que les aventuriers se sont lancés à la poursuite des petits monstres. Si ce n'est pas le cas, modifiez le texte en conséquence.

Alors que vous poursuivez vos petits tourmenteurs, vous apercevez un gouffre devant vous. Les humanoïdes se précipitent au delà du rebord, un à un, avec une sorte de crochet au dessus de la tête.

Tout à coup, vous effleurez plusieurs fils minces et sentez la morsure de métal tranchant sur votre visage et vos bras.

A travers cette zone de 'La Serre', les Jermlains ont suspendu des centaines d'hameçons sur des cordes de cheveux tressées – les hameçons sont étalés à différentes hauteurs, s'échelonnant entre 60cm et 1,80 mètres depuis le sol. Les Jermlains se précipitent à toute vitesse, certains d'éviter l'enchevêtrement (ils ne mesurent que 30 Cm de haut).

Vous pouvez accorder aux Pjs, un test de Détection (DD20) pour voir le piège alors qu'ils poursuivent les petits monstres (DD15 s'ils avancent avec prudence), un test de Dex réussi (DD20) est requis pour se libérer des hameçons, chaque tentative ratée provoque 1 point de dégât. Accessoirement, tout PJ non piégé peut libérer un compagnon qui l'est encore avec une arme tranchante. Ce test peut être saboté avec un test de désamorçage réussi (DD10)

Piège à hameçon: FP1, +8 en mêlée (1d4+1) et enchevêtrement comme le sort. Un jet de Réflexe permet d'éviter l'enchevêtrement (DD20), Fouille (DD14), Désamorçage/Sabotage (DD10)

Tactique:

Les Oxydeurs se dirigent vers la plus importante concentration de métal (un personnage ayant une bonne armure par exemple). Étant plutôt gauches, ils ne peuvent grimper sur la saillie bien que leurs antennes peuvent atteindre les Pjs perchés la haut. Les aventuriers ne souhaitent pas perdre leur armure métallique et leur équipement peuvent grimper derrière le mur ou à son sommet et les éliminer à distance.

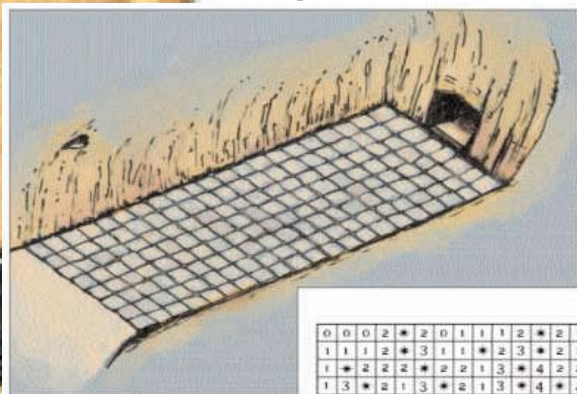
Une fois les créatures éliminées, la porte oscille vers l'extérieur dans la prochaine salle, soutenue par des charnières au sommet au lieu d'être sur le côté. Le fait que la porte entière soit faite de bois empêche les monstres de la ronger et d'accéder à d'autres parties de la 'Serre'.

11- Champ de mines:

Le sol de la caverne est lisse bien qu'il y ait des restes de mur en pierre. 6 mètres en avant, le sol est divisé en 160 cases carrées. Chaque plaque de métal mesure 60Cm sur 60Cm, formant une grille de 8 par 20. le temps que les aventuriers se débarrassent des Oxydeurs, Snooky a rampé au travers de sa tanière pour venir se jucher sur une saillie ombragée afin d'observer l'intérieur de cette pièce. Utilisant ses pouvoirs de télépathe, il contacte le groupe.

Tout à coup, une voix parle à l'intérieur de votre tête. 'beaucoup de cases sont piégées' dit elle. 'Je ne vous dirai pas où sont situées les pièges, mais si vous vous placez sur une case, je vous dirai combien de cases piégées sont adjacentes à celle-ci, le reste dépend de vous.'

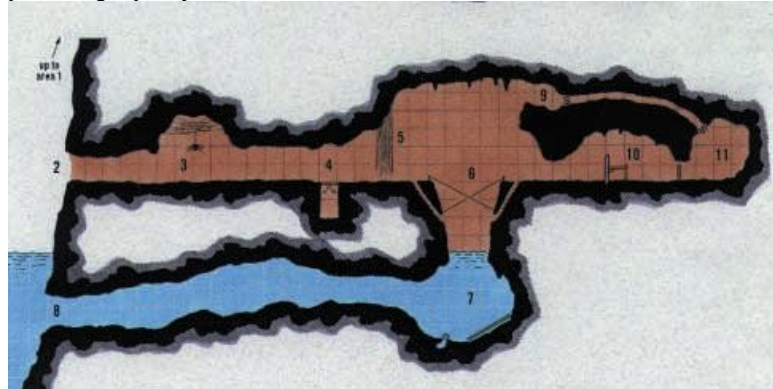
Piège (ND2): Chaque fois qu'un personnage se pose sur une case, Snooky l'informe du nombre de cases piégées qui sont adjacentes à celle-ci. Consultez le schéma qui suit afin de donner les renseignements aux joueurs. Une copie du champ de mines (sans la solution !!!) peut être donnée aux joueurs ainsi ils peuvent suivre la progression de leurs personnages. Quiconque se place sur une case piégée reçoit un point de dégat d'électricité et doit réussir un test de vigueur (DD20) ou être paralysé. Le fait de déclencher une case piégée ne laisse pas cette dernière sans danger et elle reste activée. La principale méthode pour traverser la salle est de noter combien de cases piégées avoisinent chaque case non piégée. Ils peuvent aussi tenter de grimper le long du mur en pierre naturelle, test d'escalade (DD20). Si un Pj tombe, déterminez sur quel case il atterrit. Une fois la salle traversée, ils arrivent à une porte de bois standard qui mène à la pièce suivante.



0	0	0	2	*	2	0	1	1	1	2	*	2	1	1	1	0	0	0	0
1	1	1	2	*	3	1	1	*	2	3	*	2	1	*	1	0	1	2	2
1	*	2	2	*	2	2	1	3	*	4	2	2	1	1	1	2	*	*	*
1	3	*	2	1	3	*	2	1	3	*	4	*	2	1	1	3	*	5	3
0	3	*	3	0	3	*	3	1	*	2	3	*	3	2	*	4	*	4	*
0	2	*	4	2	3	*	3	3	3	2	1	2	*	3	2	3	*	3	1
1	2	3	*	*	2	1	2	*	*	2	1	1	2	*	2	2	1	1	0
1	*	2	2	2	1	0	1	2	3	*	1	0	1	2	*	1	0	0	0

Piège électrique: FP2, 1 point de dommage et paralysie durant 3d10 + 30 minutes. Test de Vigueur (DD20) annule la paralysie

Créatures: Si les personnages mettent plus de 5 minutes à quitter la pièce, quatre Jermlains viennent aux renseignements. Les quatre petits monstres descendent l'escalier de l'autre côté de la porte et jettent deux javelots sur les personnages paralysés avant de fuir.



12- L'escalier:

Au delà de la porte se trouve un étroit escalier. Au contraire du reste du complexe, ce passage est creusé dans la roche. Le sol, les murs et le plafond sont lisses. Sur chacune des marches est gravé un unique mot légèrement rougeoyant facile à lire dans les ténèbres du corridor. Lisez les mots suivants au groupe:

'Il semble qu'à chaque troisième marche, le destin soit bien présent, sans doute afin de piéger mon chemin'

La solution de ce piège est très simple, toutes les trois marches il y a un piège.

Piège (ND2): quiconque marche sur un marche piégée déclenche un piège magique. Aussitôt un rideau de flammes jaillit de la marche obscurcissant le couloir et téléportant le malheureux dans une fosse en zone 16.

Les flammes s'éteignent automatiquement, ne laissant rien derrière elles. L'intention de Gordorand était de donner l'impression que la personne ou l'objet ayant déclenché le piège était incinéré instantanément. Chaque marche peut être activée plusieurs fois mais seules quatre personnes peuvent être téléportées par ce piège.

Piège téléporteur: FP2, téléportation en zone 16, Jet de Réflexe DD27 esquive, Fouille (DD25), Désamorçage/Sabotage (DD32)

13- La tanière de Gordorand:

Au sommet de l'escalier se trouve une petite pièce avec une porte métallique. Accrochées aux murs se trouvent diverses armes montées sur des plaques de bois.

Les armes peuvent être d'un type inconnu pour les aventuriers. Montés sur une plaque de bois sombre se trouve une paire de Siangham, sur une seconde plaque se trouve une gantelet en métal (main droite) avec des pointes dépassant des articulations. Sur le mur opposé se trouve un Falchion. Au fond de la pièce se trouve une porte métallique. La porte est fermée à clef et doit être crochetée (DD24). Chacune des armes peut être utilisée librement à l'intérieur de 'la serre', elles sont considérées comme des armes +1. dès que le groupe sort du complexe, elles se téléportent de nouveau à l'intérieur.

14- Le piège du squelette:

Derrière la porte se trouve un petit passage menant à une voute de 6mètres de haut. La pièce mesure 9mètres sur 12. le plafond est supporté par quatre colonnes lumineuses. La chambre entière a été taillée dans la pierre et lissée avec soin, donnant à la pièce l'apparence d'une luxueuse salle de manoir plutôt que la partie d'un donjon. Flanké d'un miroir se tiennent quatre squelettes, chacun saisissant une épée courte. Des lettres sont gravées dans la pierre au dessus du miroir, mais à cette distance vous ne pouvez les lire.

Quand les personnages entrent dans la pièce, ils peuvent faire un test de

détection (DD20) afin de remarquer un ensemble de sillons étroits s'élevant verticalement du sol le long de chacun des cotés de l'encadrement de la porte qui mène à l'intérieur de la pièce. Alors qu'ils s'approchent du centre de la pièce, ils peuvent distinguer que les squelettes et leurs épées semblent sculptés dans de la pierre blanche (les statues sont en réalité en bois peintes en blanc, mais leurs épées sont fabriquées en pierre). Leurs crânes sont lisses où il devrait y avoir les orbites des yeux. Les lettres gravées en dessous du miroir disent 'TIRIANISPORITIUS'.

En outre, quiconque fixe le miroir voit le reflet exact de la pièce, sauf que la pièce dans le miroir montre un tas de pièces en vrac, des pierres précieuses et plusieurs armes dispersées sur le sol, avec une collection de 6 volumes entassés dans le coin.

Le miroir est un dispositif magique de téléportation, activé en donnant le mot de passe correct. Celui ci peut être découvert en étudiant le mot gravé sous le miroir. Enlever les I du mot initial révèle le mot de passe 'Transport'.

Si ce mot est prononcé à moins de 6 mètres du miroir, l'image devient aussi noire que de l'encre et le miroir agit alors telle une porte dimensionnelle qui mène droit à la salle du trésor en zone 15. un miroir similaire orne l'intérieur de cette dernière et fonctionne de la même manière.

Piège (ND1): Toucher le miroir ou les statues sans prononcer le mot de passe provoque l'effondrement d'une partie de la salle, l'encadrement de la porte le long des sillons, empêchant l'évasion de la salle. Quiconque se trouve sous l'encadrement lorsqu'il tombe doit faire un test de Reflexe (DD15) ou subir 2d6 points de dégâts.

Creatures (ND3): Alors que le piège se déclenche, les deux statues squelettes les plus éloignées du miroir s'animent et attaquent. Les statues combattent jusqu'à ce qu'elles soient détruite, que les intrus soient tués ou quittent la pièce, ou encore que le bon mot de passe soit prononcé à haute voix. Dans ce cas elles cessent immédiatement le combat et reprennent leur place dans le mur. Les statues ne quittent en aucune façon la pièce. Malgré le fait qu'elles n'aient ni oeil ni orbite, les squelettes agissent comme s'ils disposent de la vision nocturne.

15-La salle du trésor:

L'intérieur de la pièce de 18 mètres sur 24 est illuminé par des Flammes éternelles. Le plafond est haut de 7,5 mètres et est supporté par quatre piliers et la pièce entière est gravée dans la pierre. Dispersés sur le sol se trouvent des tas de pièces et de pierres précieuses en vrac, avec de temps à autre une arme qui émerge d'une pile. Six grands livres sont entassés dans un coin.

Au moment qui suit l'entrée des Pj dans la pièce, le trésor commence à bouger. Les objets bougent de plus en plus vite autour d'un point central au milieu de la pièce, formant une colonne de trésor montant vers le haut de la pièce. Peu à peu, la colonne prend une forme vaguement draconique.

Créature (ND4): Le dragon de monnaie attaque chaque créature dans la salle, frappant ses adversaires avec sa queue ou ses ailes. De plus le dragon peut faire s'abattre un barrage de pièces et de pierres précieuses de sa gueule telle le souffle d'un dragon plus ordinaire. Après avoir craché de la sorte, le dragon doit réabsorbé les pièces à l'intérieur de son corps, ainsi il est restreint uniquement à l'utilisation d'une gifle de sa queue ou de ses ailes après avoir usé de son souffle.

La plupart des armes ordinaires font peu ou pas d'effet au dragon. Les armes perçantes ou tranchantes glissent juste au travers des objets qui constituent son corps. Une arme contondante pourrait déplacer une poignée de pièces, mais celle ci reviennent dans son corps à l'assaut suivant. Un sort de Dissipation de la Magie lancé sur la créature entraine la disparition des pièces formant son corps. Il reforme son corps à l'assaut suivant mais cela laisse aux héros le temps de fuir la salle (si possible avec un ou deux trésors). Le dragon ne quitte la salle au trésor sous aucun prétexte et récupère naturellement 3 points de vie par jour.

Trésor: Une fois le dragon éliminé, les Pjs sont libres de récupérer le trésor qui compose son corps, ainsi que les 6 livres que Gordorand a souvent utilisé comme prétexte pour envoyé des aventuriers dans le donjon. Les volumes sont entièrement vierge (Gordorand dans son rôle de sage humain, clamerait que l'écriture est invisible !!!)

En plus des livres, le trésor accumulé comporte 2000 Pièces de cuivre, 550 Pièces d'argent, 300 Pièces d'or, 16 gemmes (250P;or), 2 poignards de maître, une masse légère, un cimenterre, et une épée longue.

16- Cellules:

Ces cellules sont accessibles par un passage secret en zone 3. quiconque active le piège en salle 12 est téléporté sans erreur à l'intérieur d'une des quatre cellules. Ces cellules étaient à l'origine utilisées par Gordorand comme fosse de détention pour les aventuriers qui avaient été victimes du piège de téléportation de la salle 12, il escortait ensuite ses victimes derrière l'entrée de la caverne et leur jeter un sort les contraignant à se taire sur ce qu'ils avaient vu dans La Serre.

Malheureusement, les jermlains découvrirent la porte secrète et ont relié leur tanière aux cellules afin de les utiliser comme garde manger. Les vicieuses créatures ne voient pas de raison d'arrêter cette pratique uniquement à cause du fait que les fosses leur servent également de latrines.

Snooky fut outré par ce procédé, il pensait que les jermlains voulaient juste jouer avec les aventuriers ayant le courage d'essayer La Serre. Finalement il trouva un accord avec eux. Snooky utiliserait son venin pour endormir les aventuriers prisonniers tandis que les jermlains les dépouilleraient de leurs objets, puis les corps inconscient seraient abandonnés à l'extérieur. Cet accord rend tout le monde heureux (exception faite des victimes), le pseudodragon s'assure que les jermlains ne tuent pas leur victime et utilisent les objets métalliques pour nourrir les oxydeurs.

17- L'autre des Jermlains:

Les jermlains ont taillé de tous petits passages dans toute cette zone, menant aux minuscules alcoves où ils vivent. A cause de la taille de leurs tunnels, seuls les individus qui ne mesurent pas plus de 50 Cm de haut peuvent y accéder. Un total de 30 jermlains vivent ici.

Sortir de La Serre:

Les Pjs ne devraient avoir aucun souci pour sortir du donjon. Ceux qui ont été 'incinérés' par le piège de l'escalier en zone 12 sont retrouvés nus, ligotés et probablement endormi profondément en zone 2. seules les armes prises en zone 15 restent en possession des Pjs lorsqu'ils sortent du donjon.

Conclusion:

Alors où est Gordorand ? C'est la question qui a été délibérément laissée en suspens. Il est possible que le dragon d'or soit parti visiter les plans extérieurs ou se soient lancé dans la recherche de nouveaux sorts. Il pourrait aussi avoir été capturé par un ennemi puissant. Sauver le dragon pourrait devenir une tâche pour le groupe une fois que les Pjs auront atteint la puissance nécessaire. A votre discrétion, Gordorand peut garder un oeil vigilant sur les Pjs au travers de l'épée qu'ils ont récupéré dans son trésor. S'il les estime digne, il peut les approcher un jour ou l'autre pour une mission spécifique. Bien sur, Gordorand n'a pas besoin de se présenter sous sa forme de dragon, mais simplement comme un sage, mage ou ensorceleur.

Annexe 1: Caractéristiques des monstres

Jermlain: FP ¼, humanoïde de taille TP (30 Cm de haut), Dés de vie: 1d4 (2Pv), Initiative +2, Vitesse de déplacement: 12m, CA 14, Attaques: +0 en mêlée (1d3-2, petit baton), AL: N, Jets desauvegarde: Réf +4, Vig +0, Vol +4, Caractéristiques: For 6, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 17, Cha 9

Compétences: Crochetage +5, Détection +4, Discrétion +22, Dressage +2, Equitation +2, Perception Auditive +10

Don: Talent (Discrétion)

Possession: petit baton

Spécial: vision dans le noir, bonus racial de +15 aux tests de Mouvement silencieux et de Discrétion, bonus racial de +5 aux tests de Perception auditive



Merrow (Ogre Aquatique): FP 2, humanoïde de taille G (3m de haut), Dés de vie: 4d8+8 (22Pv), Initiative -1, Vitesse de déplacement: 10m natation 13m, CA 16, Attaques: +8 en mêlée (1d8+7, lance), AL: CM, Jets desauvegarde: Réf +0, Vig +6, Vol +1, Caractéristiques: For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7
Compétences: Détection +2, Escalade +4, Perception Auditive+2
Don: arme de prédilection (lance)

Snooky: FP 1, Dragon de taille TP, Dés de vie: 2d12+2 (15Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement: 5m vol 20m, CA 18, Attaques: +4 en mêlée (dard 1d3 et venin) -1 en mêlée (morsure 1), AL: NB, Jets desauvegarde: Réf +3, Vig +4, Vol +4, Caractéristiques: For 11, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10
Compétences: Détection +5, Discrétion +16, Fouille +2, Perception Auditive+5, Sens de l'orientation +3
Don: Vigilance
Spécial: Détection de l'invisibilité, Télépathie, Immunités (sommeil, paralysie)

Oxydeur: FP 3, Aberration de taille M, Dés de vie: 5d8+5 (27Pv), Initiative +3, Vitesse de déplacement: 13m, CA 18, Attaques: +3 en mêlée (antennes corrosives) -2 en mêlée (morsure 1d3), AL: N, Jets desauvegarde: Réf +4, Vig +2, Vol +5, Caractéristiques: For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 8
Compétences: Détection +9, Perception Auditive+9
Don: Vigilance
Spécial: Corrosion

Dragon de pièces: FP 4, Construct de taille M, Dés de vie: 3d10 (18Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement: 13m, CA 14, Attaques: +4 en mêlée (1d6+2 queue ou ailes), AL: N, Jets desauvegarde: Réf +0, Vig +0, Vol -5, Caractéristiques: For 14, Dex 10, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1
Spécial: Souffle de pièce, construct, réduction des dommages 10/+1, résistances (acide, froid, électricité, feu 5)

Souffle: le dragon de pièces souffle un cône de 6 mètres de long constitué de pièces et de gemmes 1d8+2points de dégâts. Un jet de réflexe réussit (DD14) permet de ne subir que la moitié des dégâts.

Annexe 2: L'épée de maître du trésor

L'épée de maître cachée dans le trésor de Gordorand est une épée longue +1 avec une garde forgée pour ressembler à une tête de dragon. Deux rubis occupent la place de ses yeux. Ces 'yeux' permettent à Gordorand de voir comme s'il était à la place du porteur de l'arme. Cette arme a également la capacité de créer un dragon de pièces si elle est placée dans une pile de trésor. Bien sur le porteur n peut pas se battre avec l'arme et créer en même temps le dragon de pièces