



La Légion Perdue

Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. **Le Guide des Terres de Légendes** qui se trouve être le monde de campagne que j'utilise comme base pour la plupart des scénarii que j'écris peut être utile.

Background:

Au septentrion de l'**Empire de Sélementine** se dressent les **Monts du Dragon**. Ces montagnes interdites sont réputées mortelles et renferment les ruines de la demeure du tyran **Dramojh's**, un ancien seigneur **Asmulien** corrompu.

Un conte parlant de ces jours de malheur dit qu'une légion de soldats du Sélementium marcha contre les murs de Dramojh's.

Connus sous le nom des **Arpenteurs Pourpres**, ils obtinrent de nombreux succès lors d'escarmouches contre les hommes du tyran avant d'atteindre les monts du dragon. C'est alors que la légion disparut corps et biens. Beaucoup de savants pensent que la légion a été massacrée sans ambages par une étrange et puissante magie élémentaire. Un petit nombre pense que les arpenteurs pourpres sont entrés dans les montagnes et sont restés prisonniers des pics périlleux avant de tous mourir de froid un à un. Un plus petit nombre encore ont d'autres théories farfelues. Ils pensent que les arpenteurs pourpres sont toujours dans les montagnes, qu'ils en ont fait leur demeure et peuvent ainsi lutter contre leurs ennemis et mener des raids de pillage. En de rares occasions, des artefacts et objets magiques de cette époque ont été trouvés dans les terres alentours, semblant aussi neufs que s'ils avaient été fabriqués la veille.

Bien sur, les individus raisonnables remettent en question la véracité de ces légendes. Pourquoi quelqu'un aurait voulu construire sa demeure à côté de tant de puissantes créatures sans être à la hauteur de leurs pouvoirs? Comment ce groupe aurait pu parvenir à conserver sa motivation et ses effectifs aussi longtemps dans des conditions aussi rudes?

L'aventure débute lorsque les personnages joueurs mettent la main sur des indices indiquant la position de la légion perdue des arpenteurs pourpres. Si vous souhaitez créer vous-même vos propres péripéties concernant l'enquête, les joueurs ne seront pas capables de faire certifier avec exactitude les informations qu'ils auront découverts.

Le DD pour obtenir des réponses à leurs questions relatives à ce sujet n'est pas précisé dans le texte, mais vous pouvez le considérer comme "extrêmement obscur" (DD 30), avec toutes les autres pénalités que vous jugerez utiles.

Si les questions tournent autour des *pierres de Drong* augmentez le DD de 5 points, pour refléter le fait que quelqu'un a comme pris soin d'effacer l'existence de cet objet de toutes les

Une courte aventure pour six personnages joueurs de niveau 7

CREDITS

Conception originale:
Relecture:
Conception graphique:
Images:

Bael Haukursson
Freya Haukursson
Wizards of the Coast
Wizards of the Coast

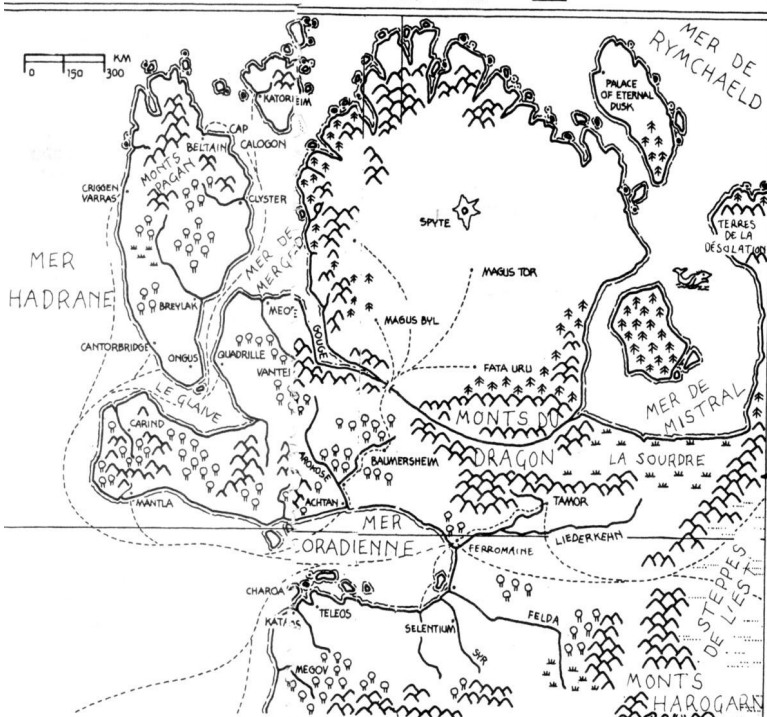
Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

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. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de 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.

PAYSAGES



archives connues.

Les arpenteurs pourpres ont reçu leur nom car ils étaient réputés pour ne jamais s'arrêter de marcher, quitte à répandre le sang de leurs pieds durant le voyage. Ils ont en fait, voyagé dans les montagnes, où ils découvrirent, par accident, une vallée tropicale maintenue dans cet état grâce à la magie au milieu des pics gelés. À l'insu de tous, la vallée est restée en l'état à cause de l'énergie magique suintant d'une chambre souterraine, une chambre qui ne contient rien de moins qu'une des sept pierres de Drong. Les arpenteurs pourpres ont choisi le symbole de la manticore comme emblème, une des créatures de Dramojh's les plus craintes, peut être en signe de défi. Ils décidèrent d'établir un village dans la vallée. Au fil des temps ils devinrent des experts du milieu montagneux et s'accouplèrent à des orques et aux rares humaines et elfes (souvent des aventurières !!) perdues dans les montagnes pour renouveler leur population.

Parfois, un membre du village égaré entra en contact avec le monde extérieur, le plus souvent à l'état de cadavre, et les étrangers n'eurent plus qu'à se servir sur son corps.

Pourquoi sont ils restés dans leur vallée, isolés du monde extérieur aussi longtemps, personne ne le sait ??

Il est possible que les énergies magiques des pierres de Drong aient subtilement altéré leur façon de penser, faisant d'eux les gardiens de leurs secrets.

La légende des Arpenteurs Pourpres

Les personnages joueurs peuvent apprendre la légende des arpenteurs pourpres de bien des manières. Ils peuvent découvrir des textes anciens écrits sur les murs d'une antique nécropole. Entendre des légendes colportées par des caravaniers, ou même faire l'expérience d'une vision dans leurs rêves, vision envoyée par des forces mystérieuses. Si vous le souhaitez vous pouvez utiliser l'exemple suivant comme accroche.

Le cadeau de Piraclyion

Le groupe va faire la connaissance d'un prophète dans un magasin obscur situé profondément dans les ruelles enchevêtrées d'une des grandes villes de la **mer Coradienne**. La raison pour laquelle ils se rendent dans cette échoppe est laissée à votre entière discrétion. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :



La ruelle où vous vous trouvez serpente et tourne comme dans un labyrinthe. Les pavets du sol sont assemblés avec un manque de soin évident, et des centaines de déchets jonchent le sol. Néanmoins, la vie semble s'être installée dans ce dépotoir. Cette allée permet d'accéder à de nombreux appartements, et nombres de batiments ont de petites enseignes sur leur fronton. D'un coté, l'odeur du pain chaud flotte dans l'air, et des confiseries, sur des étagères, s'étalent à votre vue derrière les fenestres. De l'autre coté, un magasin à l'allure grossière est fermé, une affichette placardée sur sa fenetre dit, "Revenez après les funéraires."

Bientôt vous arrivez au bout de la ruelle. Juste avant d'arriver au mur de briques qui en marque la fin, vous apercevez une enseigne poussiéreuse qui passerait totalement invisible pour une personne non avertie. Il n'y a pas de fenetre, et la porte est antique. Seule une inscription à la peinture donne une idée de se qu'on peut y trouver: 'Piraclyion, Raretés et Merveilles'.

Pousser la porte de l'échoppe fait sonner une petite cloche placée près de la porte et avertit ainsi le propriétaire de l'arrivée de clients potentiels. L'endroit est vraiment minuscule (2 mètres de large par 4 mètres de long) et bondé avec des bizarreries de toute sorte, aucune ne semble avoir spécialement de valeur. Cependant, des composants de magie et des objets de faible pouvoir comme des potions peuvent être trouvés ici.

Assis à coté d'un petit brasero se trouve un vieil homme. Ses longs cheveux blancs sont noués en une natte qui sort de sous un calot d'aspect soyeux. Ses yeux ont jaunis avec l'age, et la lumière du brasero leur donne un aspect surnaturel, comme incandescent. Il se prétend prophète et déclare au groupe de personnages qu'il savait qu'il allait recevoir leur visite ce jour. Il prend sa profession très au sérieux. Piraclyion sait que le groupe est entré récemment en possession de plaques de bronze (à vous de les avoir placés dans une aventure précédente) sur lesquelles sont martelées d'étranges inscriptions. Il se propose de les aider gratuitement. S'il est interrogé sur ses motivations, il entre comme dans un état second puis déclare, "Les étoiles se sont déplacées dans le ciel, et il est temps pour les égarés d'être retrouvé. Sur ce point je ne peux vous en dire plus."

Les plaques contiennent d'étranges runes. Le texte ne peut en être déchiffré que par le vieil ermite, il permet de déterminer que les runes datent de la période de Dramojh's et sont de nature militaire, les runes les plus anciennes parlent d'une légion appelée Arpenteurs Pourpres. Les informations exactes sont les suivantes:

- Aux environs de -150 AS, une légion de soldats, hommes et femmes, connue sous le nom des Arpenteurs Pourpres, marcha contre la tyrannie du seigneur Asmulien Dramojh's.
- Ils prirent se nom car ils n'hésitaient pas à répandre le sang de leurs propres pieds pour atteindre plus rapidement leurs objectifs. Leur symbole était la manticore, une des créatures au service de Dramojh's les plus puissantes.
- Ils firent route vers les monts du dragon, la demeure de leur ennemi, et finirent par s'établir dans les montagnes.
- Leur camp était localisé à deux semaines de voyage sur les hauteurs. A l'origine, les Arpenteurs Pourpres avaient gardé des contacts avec le monde extérieur, comme le prouve les histoires de leurs actions militaires. Mais les contacts prirent fin subitement. Plus aucun rapport ne fut reçu de la part des Arpenteurs Pourpres.

• Aux environs de -180, juste après la défaite de Dramojh's, une carte fut découverte en possession de l'un de ses séides, carte qui est reproduite sur l'une des plaques.

• L'auteur des plaques suggère que les arpenteurs pourpres ont réussi à vaincre Dramojh's, ils pourraient même avoir conservé son trésor et ses objets magiques.

Voilà le plan

A supposer que les personnages joueurs décident d'entamer le voyage de la ville où ils se trouvent jusqu'au site supposé de la légion des arpenteurs pourpres, ils peuvent maintenant se préparer. Ils peuvent rechercher des informations sur le meilleur moyen de se rendre dans les monts du dragon, les dangers à affronter ainsi que le climat qui y régnent. Tout dépend bien sûr de l'endroit où se trouve votre groupe, mais il faut compter en moyenne un mois de voyage à pieds. Les PJ sont libres de monter une expédition importante, des mercenaires peuvent même les assister pour la durée du voyage. Il est recommandé que ces aides de camp ne dépassent pas le niveau 1, vos propres joueurs étant censés être les vrais héros de cette aventure. Un mercenaire typique réclame en moyenne 5 pièces d'argent par jour plus le gîte et le couvert. Ils sont en général équipés d'armes à une main et d'une armure de cuir. Des archers sont disponibles pour 7 pièces d'argent par jour, ils viennent en plus de l'équipement précédent avec un arc court et un carquois de 20 flèches. Pour finir les mercenaires se satisferont d'une part de trésor divisée entre eux. Ainsi un groupe de six personnages divisera tous les trésors en 7 parts égales, la septième part étant redivisée entre les mercenaires survivants. Il est évident que des guerriers plus puissants réclameront plus d'argent et une part de trésor plus conséquente. L'utilisation de cette aide peut rendre la suite de l'aventure plus aisée, ainsi si vous le souhaitez vous pouvez limiter la disponibilité de ces mercenaires (inventez une recrudescence des assauts des **tribus Khanates** sur le **Bastion de la Foi** par exemple...)

Voyage vers les Monts du Dragon:

Comme précisé auparavant, le voyage jusqu'aux monts drakken peut être plus ou moins long. Le MD peut simplement survoler ce voyage avec une phrase du type, "Après de nombreux mois d'un dur voyage, vous arrivez finalement en vue des monts du dragon." D'un autre côté, vous pouvez aussi le détailler et lancer les dés pour obtenir quelques rencontres que vous jugerez intéressantes.

Il est possible que Piracylion ait parlé à un autre groupe des arpenteurs pourpres, ou qu'une autre bande d'aventuriers aient entendu parler de la quête de vos joueurs et décident de les doubler. Avoir un groupe rival, peut être maléfique ou travaillant pour un de leurs ennemis, peut créer une situation intéressante. Vous trouverez ci-dessous une liste de rencontres possibles pour cette partie de l'aventure, lancez 1D8 ou sélectionnez celles qui vous intéressent le plus.

Rencontres

Les rencontres suivantes peuvent être utilisées pour égayer un peu le voyage, toutes ne nécessitent pas forcément l'utilisation de la force pour en venir à bout. Essayez de faire en sorte que votre groupe de joueurs utilise sa cervelle et trouve des solutions originales plutôt que ses muscles. Par exemple, si les joueurs ont décidé d'utiliser une tactique de guérilla et ont été relativement silencieux, récompensez-les en les faisant prendre par surprise l'ennemi de la rencontre numéro 1. Les plus rusés arriveront même à le convaincre de les accompagner, peut-être jusqu'au bout de la mission, ou juste jusqu'à la prochaine rencontre.....

1-Un groupe de bandits, souhaitant faire des profits rapidement, décide de tendre une embuscade au groupe. Les bandits sont menés par un paria minotaure. Déchu de son peuple, il est déterminé à prouver ses compétences martiales par tous les moyens. Il a rassemblé autour de lui toute une clique de mécontents de différentes races, notamment des humains et des orques (ND 8)



*2- Le groupe campe près d'un champ de bataille des temps anciens. Depuis une dizaine d'années environ un petit nombre de morts sortent de leurs tombes la nuit venue et rejouent la bataille. Suivant le lieu où ils auront établi leur campement, ils pourront être pris pour des ennemis (d'un camp ou de l'autre) ou tout simplement observer cette bataille maussade. Utilisez les caractéristiques du zombie pour représenter les combattants morts-vivants. Comptez 10% de morts-vivants en plus que le nombre de personnes de votre groupe d'aventuriers. (ND10)

*3- Des signes d'un campement récemment abandonné sont visibles sur le bord de la route. Des traces mènent vers ce lieu, mais aucune ne semble en repartir. Le site a apparemment été utilisé par une douzaine d'humanoides, peut-être des hommes loups (utilisez le profil des humanoides anthropomorphes du Guide des Personnages Monstrueux). Mais que leur est-il arrivé et où sont-ils allés reste un mystère (ND ???).

PS: dans ma campagne, mes joueurs finirent par apprendre que le groupe d'hommes loups avait été enlevé par des brumes mystérieuses et étaient réapparus dans un royaume sinistre appelé **Barovic** (sur Ravenloft pour ceux qui connaissent !!)

*4- Un des hommes d'armes porte une rancune particulière envers un des membres du groupe suite

à un ordre ou une tache qu'il ou elle juge injuste. Cet homme d'arme décide de se venger en sabotant en douce les réserves de nourriture. Une épidémie commence à frapper les autres membres du groupe, et les héros doivent découvrir puis traiter avec le saboteur avant de trouver un remède.

*5- Il s'agit d'une occasion de se ravitailler auprès d'un groupe de marchands itinérants. Cependant ils sont nerveux et se méfient des intentions du groupe, ayant récemment eu maille à partir avec une bande de pillards (peut être celle du minotaure de la rencontre numéro 1). Les personnages devront en premier lieu convaincre les marchands de leurs intentions, et pourront ensuite entamer les négociations commerciales. Les marchands n'hésiteront pas à attaquer s'ils sont pris à partie. (ND 8)

*6- Une étrange musique résonne dans la nuit. Ces sons effrayent une partie des hommes d'armes, et certains d'entre eux décident de regagner la civilisation. Ces sons sont produits par une bande de créatures féeriques qui ont senti le groupe s'approcher de l'un de leur campement secret. Ils produisent ses sons grâce à leur capacité innée à produire le sort *son imaginaire*. Si les aventuriers réussissent à leur prouver qu'ils ne veulent pas leur nuire, les fées peuvent compenser la disparition des hommes d'armes par quelques potions (environ l'équivalent de 500 Pièces d'or). Si le groupe arrive à se faire suffisamment apprécié des fées et accepte de rester sur place au moins deux semaines, elles offrent d'apprendre un sort à tout magicien ou ensorceleur présent dans le groupe.

*7- Voyageant au travers d'une dense forêt, les personnages sont attaqués par une troupe de gardiens de la forêt (à vous de sélectionner une créature sylvestre adéquate). Un magister les a invoqué grâce à un sort de *convocation de monstres*. Le magister souhaitait les utiliser pour attaquer un village des environs, mais son invocation était imparfaite. Avec le résultat suivant, une fois le magister tué par les villageois, les créatures de la forêt n'ont pas disparu et la douleur intense de leur invocation ratée les a rendu fous. Ils massacrèrent les habitants du village et ont décidé de passer leur rage sur le groupe de personnages. (ND 8)

*8- Une bande de mages de bataille et de centurions du Sélementum enquête sur un des villages de l'empire qui ne donne plus de nouvelles (voir la rencontre 7). Si les personnages ont trouvé ce même village et ont pillé les cadavres, les sélementins font de leur mieux pour les approcher silencieusement et les tuer, pensant qu'ils sont les auteurs du massacre. (ND 9)

Les Monts du Dragon:

Une fois que les personnages ont atteint les Monts du Dragon, ils peuvent utiliser les notes et la carte inscrits sur les plaques de bronze pour trouver un passage menant à la vallée cachée des Arpenteurs Pourpres. Le MD devra veiller à bien faire ressentir qu'un voyage en montagne n'est pas une chose aisée et peut même se révéler fatal, falaises à escalader et éboulements n'étant qu'une partie des problèmes à gérer. Ainsi leur vitesse de déplacement est réduite de moitié et le temps se dégrade rapidement jusqu'à devenir glacial. Bien sûr les personnages peuvent avoir des moyens de se déplacer plus facilement en montagne, comme le vol par exemple.

Le secteur qu'ils vont traverser n'est pas totalement inhabité. Des animaux sont visibles régulièrement (chèvres, etc....), ainsi qu'une grande variété d'oiseaux. Vous trouverez ci dessous une liste de rencontres possibles pour cette partie de l'aventure, lancez 1D6 ou sélectionnez celles qui vous intéressent le plus.

Rencontres

*1- Une famille de cyclopes (deux adultes et un enfant) a établi sa demeure dans une grotte des environs, se nourrissant de chèvres et de moutons sauvages. Ils sont pacifiques mais se méfient des intentions des personnages. S'ils sont attaqués, ils se défendent féroce. S'ils sont approchés pacifiquement, ils peuvent accepter que leur grotte serve d'abri pour un temps (ND 12)

*2- Au détour d'une passage particulièrement difficile se révèlent aux Pjs deux énormes statues d'hommes lézards taillées à même la roche de la montagne. Chacune d'entre elle porte une épée entre ses mains griffues, la pointe de la lame reposant entre ses pieds crochus. Un test de connaissance (DD 35) peut révéler qu'elles datent de l'époque de Dramojh's et qu'elles pouvaient être ramenées à la vie grâce à un sort approprié.

*3- Alors que le soleil se couche, un horrible hurlement fait résonner les falaises. Un souffle de vent furieux est rapidement suivi par une obscurité anormale. Alors, des lueurs fantomatiques commencent à s'agiter le long de la passe. Cette apparition surnaturelle est la manifestation de la souffrance et de la peine des victimes des expériences de Dramojh's au cours des âges. Si le groupe suit les lueurs dans la nuit, elles les mènent à une crevasse dans la roche. Au travers de la crevasse, les personnages peuvent découvrir une chambre en ruines. A l'intérieur, une quantité astronomique d'ossements fossilisés. Une investigation plus poussée révèle que la chambre n'est que la partie infime d'une forteresse bien plus grande mais désormais inaccessible par ce chemin, les tremblements de terre et le manque d'entretien ayant scellé les passages depuis longtemps.

*4- Un groupe de trois trolls d'ombre a flairé l'odeur du groupe. Les trolls vivent dans un complexe souterrain qui traverse toute la chaîne de montagne et débouche dans le **royaume de Krarth**, loin au nord. Ces trolls astucieux chassent le groupe jusqu'à ce qu'ils puissent les attaquer par surprise. (ND 10)

*5- Un oiseau-roc peut être aperçu volant haut dans le ciel. Le pourchasser jusqu'à son repaire est peine perdue et peut faire perdre sa route au groupe

*6- Un blizzard frappe ce secteur des monts du Dragon. Le groupe doit se protéger rapidement des effets du climat, la neige et le froid.

La Vallée des Arpenteurs Pourpres:

Le voyage des personnages finit par les mener loin dans les montagnes. Lorsque vous jugerez le moment opportun, lisez ou paraphrasez le texte suivant:

Comme vous escaladez le flan d'une falaise, vous apercevez autour de vous un anneau de pierre. Il semble avoir été empilé de manière précise (bien que plusieurs rochers soient tombés depuis). Une analyse rapide vous permet de déduire qu'il a été placé ici pour servir de barricade face à un ennemi inconnu.

La falaise que les personnages viennent d'escalader les conduit à un plateau d'environ 4,5 kilomètres de long. Bien que l'anneau de pierre bloque la vision des personnages, une fois celui-ci franchi, ils peuvent voir l'intérieur creux de ce plateau. lisez ou paraphrasez le texte suivant:

Le soleil brille haut dans le ciel bleu, éclairant l'intérieur du plateau. Ce dernier semble comme littéralement creusé dans la montagne. Une fine couche de neige recouvre tout le paysage devant vous. Commencant juste à vos pieds, une piste verglacée mène vers la vallée en contrebas. Les flancs de celle-ci sont délimitées par des arbres gelés. Et alors que vous projetez votre regard un peu plus loin, vous apercevez une petite douzaine de bâtiments à peu près au centre de la vallée. à l'extrémité gauche du village se trouve une grande statue, apparemment un lion ailé.

Il n'y a aucun signe de vie apparent, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas de vie ici. En fait, les villageois descendants de la légion des arpenteurs pourpres sont morts quand le climat a brutalement changé, un vers remorhaz a découvert la vallée et en a fait son antre. Il niche cependant loin du village, à l'endroit où la neige s'accumule en congère. À l'occasion, il quitte la vallée pour chasser dans les montagnes. Il n'attaque le groupe que si les Pjs l'attaquent le premier. Quand le groupe entre dans le village, il ne trouve aucun signe d'activité récente. Il semble que les gens se soient simplement évanoui au beau milieu de la nuit. Les visiteurs peuvent découvrir des tasses et des couverts à leur place, prêts à être utilisés. Néanmoins il n'y a aucun être humains ou animaux dans le village. Les arbres, comme mentionné plus haut, sont gelés et il en va de même pour les plantes visibles dans les jardins. Les personnages peuvent rassembler de nombreux objets de valeurs ayant appartenu aux habitants du village, notamment des objets qui pourraient intéresser des collectionneurs d'antiquités, et rapporter de l'or car en excellent état. L'ensemble de ces objets rapportera la somme de 5000 Pièces d'or. Curieusement, aucune valeur en or, pièces ou bijoux ne peut être trouvés. La plupart des objets portent un dessin de manticores.

Enfin, le village contient un bon nombre d'écrits anciens. Ceux qui prennent le temps de lire ces livres gagnent un bonus de +5 sur chacune des compétences suivantes: Connaissance (histoire), Connaissance (géographie [Région des Monts du Dragon]), et Connaissance (architecture).

Les Pjs peuvent vouloir enquêter sur la couche de glace qui recouvre tout dans la vallée. Un test réussi d'Art de la magie (DD 20) révèle que la glace est le résultat d'une explosion de glace magique.

Une recherche approfondie du village permet de découvrir une puissante rune gravée sur une grosse pierre au centre du village.

La rune magique s'active lorsqu'elle fut brisée par un tremblement de terre, il y a maintenant 5 ans. La pierre sur laquelle est gravée la rune est brisée en trois points. En dessous un passage souterrain est clairement visible, y accéder nécessite un minimum de 70 points de force combinés.

Les pierres de Drong:

Les personnages vont avoir la possibilité de découvrir une des mythiques pierres de Drong, réputées pour la connaissance qu'elles apportent à leur porteur.

Le passage sous la pierre brisée révèle une chambre construite sous le village. Cette dernière mesure une quinzaine de mètres de diamètre.

Les Pjs peuvent descendre dans le tunnel en réussissant un test d'escalade (DD10). L'air dans le tunnel est encore plus froid qu'à l'extérieur.

5 petites niches sont construites dans les murs de la pièce. Quatre des niches contiennent une statue: deux hommes et deux femmes, tous humains, mais vêtus de manière archaïques. La cinquième niche contient une forme humanoïde composée de roche (il s'agit du gardien, élémentaire de terre FP 8)

Lorsque le premier membre du groupe entre dans la pièce, le gardien s'anime et déclare dans une ancienne forme de commun, "qu'elle était la forme du sixième?", l'énigme se réfère à l'occupant de la sixième niche que le gardien devait creuser avant d'être interrompu par ses créateurs.

Malheureusement, le groupe n'a aucun moyen de découvrir la réponse, et le monstre se jette sur eux pour les détruire. Une fois l'élémentaire détruit, les personnages peuvent facilement découvrir un passage menant vers une seconde salle, ce passage débute depuis la niche du gardien.

La dernière chambre

Cette pièce qui se trouve de l'autre côté du passage secret mesure 6 mètres sur 6. plusieurs stalactites tombent du plafond. Au centre de la pièce repose un coffre de granit couvert de runes lumineuses. Forcer le coffre requiert un test de Crochetage (DD30), une fois réussi, une puissante lumière blanche emplis la pièce.

À l'intérieur du coffre se trouve une sphère de platine, si un utilisateur de magie touche la pierre elle lui révèle les secrets de la magie, le jeteur de sorts gagne 10 nouveaux sorts au choix.

Conclusion:

Qu'est ce qui se passe après? Cette aventure peut être jouée en one-shot ou incorporée à une campagne. Peut être que Piraclion est l'agent d'une organisation qui espère récupérer les pouvoirs des pierres de Drong, il se peut aussi que vos joueurs désirent retrouver les 6 autres pierres pour bénéficier de leurs pouvoirs.....