



LA RÈGLE DE QUATRE

Scénario D&D niveau 7

[Retour au choix]

Une aventure pour 5 à 7 personnages



Nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, du Guide du Maître et du Manuel des Monstres.

Utilisation : Les passages encadrés sont des indications pour le MD, le reste du texte est à lire aux joueurs. Il est conseillé au MD d'avoir une bonne connaissance du scénario avant de faire jouer la partie. De plus, veiller à ce que les PJ soient satisfaisant pour la quête (Guerriers, magiciens, roublards, bardes...), varier les races et les classes...

Introduction

La troupe d'aventurier se trouve au début de cette aventure dans la célèbre ville de Laelith. Cette ville contient toutes les boutiques courantes (armurerie, boutique d'objets magiques, magasins, etc...). L'atmosphère sympathique, ainsi que la douceur de cet air d'été les encouragent à traîner dans les rues colorées de cette magnifique ville. C'est d'ailleurs en se promenant que la petite troupe rencontre dans une ruelle un petit garçonnet qui pleure, recroquevillé dans un coin obscure, et dédaigné par tous les passants. Lorsque l'un d'eux l'interroge (charisme >15, sinon l'enfant continuera de pleurer, effrayé par la laideur du personnage), il laisse entendre, entre des sanglots saccadés : « Mon père ne rentre toujours pas, il est parti il y a maintenant une semaine avec quelques aventuriers vaillants pour chasser « Gatzorg », le géant de feu qui s'est installé il y a quelques jours dans la montagne. Celui-ci envoi régulièrement des créatures pour venir voler de la nourriture et des biens à Laelith. Ma mère a été tuée par l'une d'elle, et je crains que mon père n'ait échoué lui aussi dans sa quête. Je n'ai rien à vous offrir, nous somme une famille pauvre, mais je vous en prie, ramener le moi. Je suis sur que les dirigeants de cette ville vous en seront reconnaissant... ». Après quoi, il rentre la tête dans les épaules et continue à pleurer de plus belle.

Les aventuriers décident donc d'un commun accord de partir à la recherche du père. Ils peuvent avant cela aller voir le maire de Laelith, qui leur confirmera une récompense en échange du père, même s'il a peu d'espoir, et les priera, dans la mesure du possible, de se débarrasser du géant... Sinon, l'enfant leur donnera toutes les indications nécessaires pour trouver le géant de feu. Ils devront pour cela traverser la plaine de Laelith (1 jours de marche), puis traverser «la rivière sans





début ni fin». Ensuite, ils arriveront dans les montagnes, et devront contourner le col de « Zanarkand », pour ensuite arriver sur le sommet de « Hilz », et peut être trouver le géant... Les aventuriers partiront donc le lendemain matin, après une nuit à l'auberge qui leur coutera en tout et pour tout 25 PO.

1. La plaine de Laelith



La vue des montagnes et de la plaine, à la sortie de Laelith

Suivant les indications qu'ils ont reçues au village, les aventuriers se lancent à travers la plaine de Laelith. Tout est plat autour d'eux, et la visibilité est excellente. Au loin se dessinent les montagnes, reliefs tortueux qui s'élèvent dans les airs jusqu'à disparaître au delà des épais nuages blancs qui tamisent la lumière du Soleil. Après une demi-heure de marche, un homme s'approche d'eux.

- Isilgor, Humanoïde elfe de taille M, chasseur, vivant à Laelith. Voir ses caractéristiques page 102 du guide du maître, mais inoffensif, et aucun combat a priori...

« Bonjour à vous noble compagnie. Vous traversez la plaine ? Bien, mais rester sur vos gardes, même si la visibilité vous rends confiants, on n'est jamais à l'abri de toutes sortes de créatures. »

=> Un test de Psychologie (opposé à un test de Bluff), s'il réussit, fera avouer à l'elfe (chaotique bon), qu'il a vus un Arrawak en chasse il y a moins d'une heure... Sans quoi il est peu probable que les aventuriers ne se doutent du fait qu'ils seront attaqués par une créature du ciel...

Une heure plus tard, les aventuriers tombent nez à nez avec une charogne d'un animal ressemblant à un daim ou à une biche. La bête est presque entièrement dévorée, et le sang ruisselle encore le long de son cou. Un test de perception auditive, ou un test de Détection ou Scrutation, (tous opposés à un contre test de Discrétion pour lequel la bête à un bonus de +4) permettra de repérer une Lamie tapie dans les hautes herbes, à peine 3 mètres plus loin, prête à bondir. Si les aventuriers la repèrent, ils pourront attaquer, sinon ils seront pris par surprise par la Lamie.

Lamie:

Créature magique de taille G.

PV : 56

Initiative : +2

Vitesse : 18m (12 cases) par action de déplacement

CA : 18, 11 au contact, 16 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : +17

Attaques et dégâts :

- griffes : +7 au corps à corps et 1d4+2

- dague : +12 au corps à corps, 1d6+4 (critique 19-20)

- contact : +12 corps à corps, diminution permanente de 1d4 pts de sagesse si réussie

Toutes ces attaques peuvent être à outrance





Pouvoirs magiques : charme de monstres (DD15), suggestion (DD14), Image miroir (DD14), Image accomplie (DD14).

Sauvegarde : Ref +8, Vig +7 et Vol +7

Compétences : Discrétion +11, voir GDMonstres pour les autres compétences

Dons : Attaque éclair, esquive, souplesse du serpent, volonté de fer => +2 au jet de volonté grâce à volonté de fer, il peut se reculer d'une action de déplacement tout de suite après avoir frappé grâce à attaque éclair... +4 à la CA s'il est attaqué par plus d'un personnage au corps à corps grâce à souplesse du serpent

FP : 6

Trésor : Normal (1000 PA)

=> Le combat avec la Lamie doit être déstabilisant et original, à cause des pouvoirs magiques. Eviter de faire perdre trop de points de sagesse. Si le combat est trop rapide (les aventuriers tuent la lamie trop rapidement), faire intervenir une deuxième Lamie qui attaque par surprise....

Le combat terminé, les aventuriers continuent d'avancer dans la plaine. Deux bonnes heures plus tard, ils percevront un cri aigu et effrayant.

Ce cri provient d'un Arrawak ancien, par lequel la petite troupe sera attaqué par surprise, sauf s'ils réussissent un test de perception auditive ou autre test de détection (opposé à son contre test approprié). L'Arrawak ne s'approchera pas à moins de 15 mètres des combattant, rendant impossible les combats de corps à corps.

Arrawak

Arrawak ancien: Extérieur Air (extra planaire) de taille G.

PV : 123

Initiative : +5

Vitesse : Vol 18m (12 cases) par action de déplacement

CA : 22, 14 au contact, 17 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : +25

Attaques et dégâts :

- Rayon électrique, +19 contact et distance, 2d8 de dégât

- Morsure, +21 au corps à corps, 2d6+9 de dégât

Toutes ces attaques peuvent être à outrance

Sauvegarde : Ref +14, Vig+12 et Vol +10

Compétences : Déplacement silencieux +23, Evasion +23, Maîtrise des cordes +5 (+7pour ligoter), voir GDMonstres pour les autres compétences.

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse, attaque en vol, attaques réflexes, combat en aveugle, esquive, vigilance. => Voir Manuel du Joueur pour une description détaillée des dons.

FP : 8

Trésor : Aucun et La bestiole préférera pendant le combat utiliser son attaque spéciale : le rayon électrique, plutôt que de se risquer au corps à corps...



Les aventuriers reprennent ensuite leur route. Devant eux débutent les hautes montagnes, ils ne sont plus qu'à quelques kilomètres de sa base. Ils peuvent même entendre un bruit d'eau qui coule : la rivière n'est pas loin. Tout à coup, ils aperçoivent un homme qui marche dans leur direction, il est gravement blessé, et s'approche d'eux.

- Algor, Humain, guerrier de niveau 5. Cet homme ne cherche pas le combat, au contraire, il a besoin d'aide. Ses caractéristiques sont présentées dans le GDMaître page 118.

« Je vous en prie, aidez-moi. Je dois retourner à Laelith. Ma compagnie d'aventurier s'est faite





massacrée par le Géant Gatzorg. Je suis le seul survivant. »

Il faudra faire comprendre aux aventuriers qui questionnent que ce personnage est en fait le frère du jeune garçon qu'ils ont vu à Laelith. Une fois les présentations faites, Algor réclame assez de soins modérés (3 minimum) pour pouvoir rentrer s'occuper de son neveu. Il n'a rien pour payer. Mais il encourage les aventuriers à continuer pour trouver le géant, puis à revenir ensuite à Laelith pour se faire récompenser. Avant de repartir, Algor confie aux

aventuriers un parchemin qu'ils ont réussi à dérober à l'un des démons du Géant, au cours d'une bataille. Ce parchemin est tout ce qui est de plus banal, il n'est pas magique, et aucun test ni sorts ne permettront de l'identifier ou d'en savoir plus sur lui. Personne ne sait de quoi il s'agit (sauf le géant). Algor doit encourager les guerriers à le garder précieusement :

« Notre compagnie a rencontrée un Ath-Atch énorme dans la montagne. Il accompagnait le géant. Ces deux créatures nous ont attaqués. Nous avons réussi à tuer l'Ath-Atch, mais le géant a finalement massacré tous mes compagnons. J'ai réussi à m'enfuir avant qu'il ne m'achève, en dérobant ce seul parchemin dans le sac de l'Ath-Atch. J'ignore de quoi il s'agit, mais les quatre directions qu'il indique semblent montrer la voie à suivre pour arriver dans la demeure du Géant, dans les chemins escarpés des montagnes, entre les hauts murs de granit, qui nous ont piégés comme dans un labyrinthe.

Peut être vous sera-t-il plus utile qu'à nous... Si vous voulez traverser la rivière, j'ai dissimulé une large barque sous un tas de buissons verts, vous le trouverez facilement en continuant tout droit, puis en longeant la rive vers le nord... »

Le parchemin trouvé par Algor et donné aux aventuriers se trouve en annexe...

Donnez-le aux aventuriers...

Après quoi, Algor disparaît, souhaitant bonne chance à la compagnie, et visiblement pressé de retourner à Laelith pour rassurer son neveu qui n'a donc plus de père... Les aventuriers doivent donc continuer, suivant ses indications, jusqu'à arriver, deux heures plus tard, au bord de la rivière sans début ni fin...

2. La traversée de la rivière

La compagnie d'aventurier arrive donc au bord de la rivière sans début ni fin. Cette rivière au débit moyen mesure environ 80 mètres de large. Sur ses rives, la végétation est très dense. En remontant vers le nord, ils arrivent devant un large tas de buisson verts, en dessous duquel on aperçoit le bois d'une embarcation.

Si les aventuriers réussissent un test de détection des pièges DD25, ils repèreront une liane chasseresse qui pend à proximité de l'embarcation. Sinon, la liane s'emparera de l'un d'eux lorsqu'ils s'approcheront trop près. Elle peut utiliser son attaque spéciale étreinte, pour infliger des dégâts facilement à un joueur, et ainsi se protéger des sorts de zones des magiciens...

Liane chasseresse:

Plante de taille G.

PV : 35

Initiative : +0

Vitesse : 1.5m (1 case) par action de déplacement

CA : 15, 9 au contact, 20 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : +12

Attaques et dégâts :

- Coups, +7 au corps à corps, 1d6+7 de dégât

- Toutes ces attaques peuvent être à outrance

Attaques spéciales : Constriction (1d6+7) (voir Manuel des Monstres), enchevêtrement, étreinte

Sauvegarde : Ref +1, Vig+7 et Vol +2





Particularités : Camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle, vision nocturne (9m)

FP : 3

Trésor : Aucun

Une fois l'aventurier libéré de la liane, la troupe extrait facilement l'embarcation de sa cachette, et ne tardent pas à remarquer qu'ils ne tiendront pas tous à l'intérieur. Quatre seulement peuvent embarquer en même temps. Les autres devront attendre sur la rive... Trois des aventuriers prennent donc place dans la barque et s'engagent sur la rivière pour la traverser, sous l'œil vigilant des autres restés à terre. Soudain, à une vingtaine de mètres du rivage, des cris retentissent : un homme est à l'eau est se noie.

Un test de Détection (DD30), permettra aux aventuriers de se rendre compte qu'il ne s'agit que d'un mirage généré par une créature aquatique...

Les aventuriers manœuvrent donc la barque pour s'approcher du noyé qui se débat. Lorsque celui-ci est à portée de main, il disparaît brusquement, sans aucune explication. Une fraction de seconde plus tard, un bouquet de tentacules jaillissent de l'eau et s'empare de la barque. Les aventuriers reconnaîtront alors un Aboleth de près de 5 mètres de long, qui essaie de tirer la barque sous l'eau...

Aboleth:

Aberration aquatique de taille TG.

PV : 64

Initiative : +1

Vitesse : 3m (2 cases), ou nage = 18m par action de déplacement

CA : 16, 9 au contact, 15 pris au dépourvu

Attaque de base de lutte : +22

Attaques et dégâts :

- Tentacules, +12 au corps à corps, 1d6+8 et mucus

Toutes ces attaques peuvent être à outrance

Attaques spéciales : asservissement, facultés psioniques et mucus

Particularité : créature aquatique, vision dans le noir (18m), nuage de mucosité

Sauvegarde : Ref +3, Vig +7 et Vol +11

Compétences : Natation +8, Perception auditive +16, voir Manuel des Monstres pour les autres compétences

Dons : Magie de guerre, vigilance, volonté de fer => Voir Manuel du Joueur pour une description détaillée des dons.

FP : 7

Trésor : Normal (x2) (2000 PA)

=> Au cours de ce combat, l'Aboleth doit toucher un des aventuriers avec une de ses tentacules et lui infliger l'attaque spéciale mucus (voir description). Lors de sa deuxième attaque, l'Aboleth doit tenter l'asservissement sur un des joueurs. Pour terminer, il continuera d'attaquer le joueur victime de l'attaque mucus jusqu'à ce qu'il soit tué. Le but de ces attaques est de semer la panique chez les aventuriers, surtout lorsqu'ils verront que l'un d'eux se met à les attaquer sans raison à priori. Choisir alors d'asservir un PJ assez faible pour éviter qu'il inflige à ses compagnons des blessures trop graves. Ensuite, l'infection due au mucus sera un moyen de voir comment ils peuvent réagir à un grave problème...

Mucus : Tout coup porté par un tentacule d'Aboleth peut provoquer une terrible infection. Une créature frappée doit jouer un jet de vigueur DD19. En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4+1 rounds suivants.

Par la suite, la victime subit 1d12 point de dégât toutes les 10 minutes si sa peau n'est pas constamment rafraîchie à l'eau douce. Le mucus réduit son bonus d'armure naturelle de 1 point (pas en dessous de 0).





Le sort guérison des maladies inverse la transformation s'il est lancé avant la fin de l'infection, sinon seulement guérison suprême et guérison suprême de groupe peuvent rendre au personnage sa peau d'origine....

Asservissement : Trois fois par jour, l'Aboleth peut tenter d'asservir un être vivant de 9 mètre ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté DD17 sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort domination (niveau 16 de lanceur de sorts). Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques de l'Aboleth jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de délivrance des malédictions. Un nouveau jet de volonté est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle de l'Aboleth. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne de plus de 1,5km de la créature asservie...

Remarque : c'est grâce aux facultés psioniques, et notamment à mirage (DD18) que la créature peut provoquer le mirage de l'homme en train de se noyer pour attirer à lui les aventuriers...

L'aboleth vaincu, les aventuriers se concertent. Même si l'asservissement exercé sur l'un d'eux est terminé, l'infection due au mucus continue et l'aventurier perd de plus en plus de vie. Après de nombreux échecs pour essayer de le guérir, il semble difficile d'envisager d'autres possibilités que de s'engouffrer dans la forêt en direction des montagnes...

3. Les bois de Minolfite

La troupe d'avance donc dans cette jungle naissante, soutenant le blessé et son bras translucide qui lui inflige d'insupportables crises de douleur. La compagnie marche donc prudemment pendant une bonne demi heure (moins 3d12 PV pour le PJ victime du mucus), avant de se faire interpellé par un groupe d'une quinzaine d'elfes sylvestres soldats, fortement armés et quelque peu menaçant. L'un d'eux s'avance vers eux et prend la parole.

Alkaïd, Elfe Sylvestre, homme d'arme. Niveau 15. Ses caractéristiques sont présentées page 109 du guide du maître, mais il ne cherche pas le combat. Le reste de la troupe est composé d'elfes sylvestres de classe homme d'armes, 10 sont niveau 9, et 4 sont niveau 14.

« Bonjour noble troupe. Vous pénétrez sur les terres des elfes des bois de Minolfite, du nom de la princesse Elfe qui décida d'établir ici un village il y a près de 1000 ans. Depuis nous vivons ici paisiblement, en petit nombre et en totale autarcie, c'est pour cette raison que nous n'aimons guerre être dérangés par quiconque en quête d'action et d'aventure, ainsi si vos intentions sont autres que de traverser cette forêt sans encombres, nous vous prions de bien vouloir contourner ses bois par l'est. »

Les aventuriers, s'ils manifestent de leur bonne volonté seront accompagnés par les elfes jusqu'à leur village.

S'ils demandent de l'aide pour le PJ blessé par le mucus, Alkaïd les escortera directement au village où ils rencontreront un elfe magicien qui lui administrera le soin nécessaire... D'une manière ou d'une autre, les aventuriers arriveront au village des elfes sylvestres...

Une elfe sylvestre

Après une dizaine de minutes de marche (et encore moins un d12 PV au PJ victime du mucus), les aventuriers arrivent au village des elfes sylvestres. Dans l'épaisse forêt se dessinent peu à peu de ravissantes maisons perchées sur les arbres, et de nombreux villageois, vêtus de verts et aux cheveux d'une blondeur incomparable vont et viennent. Alkaïd conduit immédiatement les aventuriers dans une hutte de laquelle se dégage une légère fumée blanche et à l'odeur de soufre. Un vieil elfe en sort, vêtu d'une longue robe de mytril.

Estrian, Magicien elfe de niveau 16. Ses caractéristiques sont présentées page 119 du guide du maître, mais il n'y a aucune raison pour qu'un combat ait lieu.

Après avoir examiné les blessures de l'aventurier souffrant, Estrian prend la parole: « Il n'y a qu'un





moyen de guérir l'infection du mucus d'un Aboleth, c'est un sort de guérison suprême que je suis prêt à administrer à votre amis. ». Sur ce, le magicien prononce une incantation, et après un vif éclair de lumière, les personnages voient la peau de leur ami redevenir brunâtre, puis normale. L'aventurier semble bel et bien guéri. Alkaïd prend alors la parole :

« Vos intentions sont nobles, le géant Gatzorg nous importune nous aussi. Nous ne pouvons malheureusement vous apporter de l'aide, car notre village est petit, et notre groupe de soldats tout juste suffisante pour assurer sa protection. Toutefois c'est avec plaisir que nous vous proposons de passer en ces lieux sûrs une nuit réparatrice. Vous pourrez repartir demain avec des vivres, et en pleine forme. »

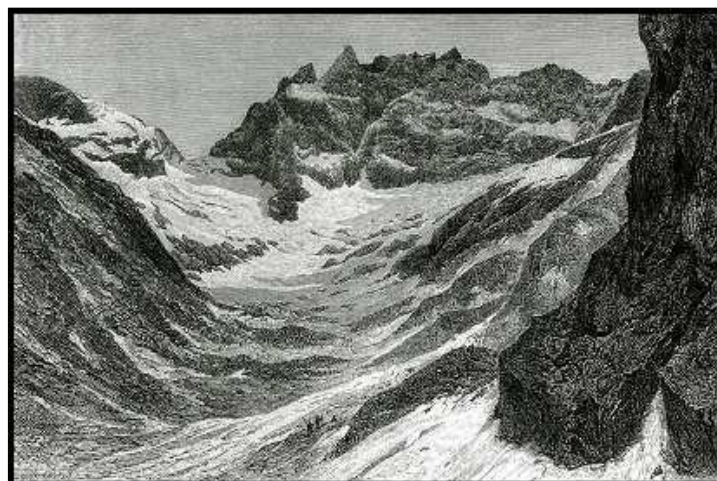
Si les aventuriers acceptent, ils dormiront une nuit de 10 heures de sommeil, leurs sorts et point de vie seront régénérés complètement, mais pas les éventuels points de sagesse perdus lors du combat avec la Lamie (qui sont définitivement perdus).

Le lendemain matin, alors que le Soleil est déjà haut dans le ciel, les aventuriers se préparent à reprendre la route et à quitter la forêt pour commencer l'ascension de la montagne, qui n'est plus qu'à deux petites heures de marchent devant eux. Avant de partir, Alkaïd s'approche d'eux.

« Nous avons récemment tués un Ath-Atch à l'orée de nos bois. Il tentait de dérober de la nourriture. Il était impressionnant. Dans sa sacoche nous avons trouvé quelques pièces d'or, et quelques autres objets qui nous ont fait comprendre qu'il devait travailler pour le Géant Gatzorg. C'est une manie chez lui, il envoie des créatures faire le travail à sa place. Rares sont ceux qui le rencontrent directement, mais un de nos pisteurs pense qu'il vit dans une caverne, sur le sommet de Hilz. Quoi qu'il en soit, nous avons aussi trouvé sur l'Ath-Atch ce parchemin. J'ignore complètement s'il pourra vous être utile dans votre quête, mais venant sans doute de Gatzorg, il vaut mieux qu'il soit en votre possession, d'autant plus que nous ne sommes pas sensibles à la poésie des Géants... »

Tout comme le parchemin précédent, aucun test ne permettra de l'identifier. Aucun sort non plus puisque personne ne sait de quoi il s'agit. Ce parchemin est important et les aventuriers doivent en prendre soin...

Le parchemin trouvé par Alkaïd et donné aux aventuriers se trouve en annexe... Donnez-le aux aventuriers...



4. L'ascension de la montagne

Le début de l'ascension des montagnes

En possession de ce nouveau parchemin, la compagnie s'engage alors dans les premiers sentiers qui sillonnent le flanc de la montagne. Rapidement, la pente se fait raide, le terrain est de plus en plus





abrupt. La végétation disparaît pour céder sa place à des étendues désertiques et rocheuses... La vitesse de déplacement est fortement réduite, et il est nécessaire de faire des pauses très souvent pour récupérer. Aux alentours de midi, les aventuriers arrivent sur un plateau d'une centaine de mètres de long. Devant eux se trouve une large crevasse, d'une vingtaine de mètres de profondeur. La crevasse fait environ 4 mètres de long. Elle s'étend à perte de vue de chaque côté. Quoi qu'il en soit, elle empêche les aventuriers d'avancer.

Il sera possible de sauter par-dessus cette crevasse en réussissant un test de saut DD15. Sinon, un aventurier pourra réussir à lancer une corde et à l'accrocher de l'autre côté en réussissant un test de Maîtrise des cordes DD20.

Suite à cela, les aventuriers, pour passer de l'autre côté, devront réussir un test d'escalade DD5 pour ne pas tomber. Une autre possibilité pour la traverser est de descendre au fond, soit en escalant la paroi (DD10), soit en descendant le long d'une corde qui pend (DD5). Une fois au fond, ils pourront remonter en escaladant directement (DD10) ou en remontant le long d'une corde qu'il faudra accrocher (DD20 en maîtrise des cordes), (DD5 en escalade). Les PJ doivent tous accomplir et réussir les tests précédents pour passer. S'ils réussissent, un gain d'expérience sera attribué à la fin de la partie. La dernière solution consiste à contourner la crevasse, ce qui prendra un jour de marche supplémentaire et n'apportera aucun gain d'XP. De plus, la nuit tombant, il sera nécessaire dans ce cas de les faire dormir au moins 8 heures. Une fois les aventuriers arrivés de l'autre côté de la crevasse, ils peuvent repartir. Arrivés au bout du plateau, la montagne à nouveau devient escarpée, et leur ascension est pénible. Soudain, au détour d'un rocher, ils aperçoivent au loin un groupe de trois humanoïdes moyen, qui aussitôt les repèrent et foncent sur eux. Ils ne tarderont pas à reconnaître trois Yuan-Ti sang mêlés.

Yuan-Ti sang mêlé : (3)

Humanoïde monstrueux de taille M.

PV : 36, 39, 43

Initiative : +5

Vitesse : 9m (6 cases) par action de déplacement

CA : 20, 11 au contact, 19 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : +9

Attaques et dégâts :

- Cimeterre de maître, +10 au corps à corps et 1d6+2 (18-20)

- Arc long composite de maître, +9 à distance, 1d8+2 (critique x3)

Toutes ces attaques peuvent être à outrance, ainsi que Morsure (+4 corps à corps, 1d6+1 + Venin).

Attaques spéciales : Pouvoirs magiques, production d'acide, venin

Pouvoirs magiques Enchevêtrement (DD15), Frayeur (DD14), hypnose des

animaux (DD14, trois fois par jour), neutralisation du poison (DD17),

suggestion (DD16), ténèbres profondes (1fois par jour). Niveau 8 de lanceur de sorts.

Sauvegarde : Ref +6, Vig +3, et Vol +9

Compétences : Détection+16, Discrétion +10, Perception auditive +16, voir GDMonstres pour les autres compétences

Dons : Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, vigilance.

=> Voir Manuel du Joueur pour une description détaillée des dons.

FP : 5

Trésor : Normal (x2) (3000 PA au total)

Production d'acide : sécrétion d'acide par la peau. 3d6 PV de dégâts infligé à quiconque le touche ou s'il mord. 5d6

PV de dégâts si il immobilise ou saisit son adversaire. L'acide est inefficace lorsque le contact est rompu. Les Yuan-Ti sont immunisés contre leur propre acide. L'utilisation de ce pouvoir nécessite une action simple.

Venin : Blessure si jet de vigueur DD 14 non réussis. Effet initial = dégâts infligés par l'attaque. Effet





secondaire : perte temporaire de 1d6 point de constitution.

Mimétisme : faculté psionique permettant de modifier la couleur de la peau et de l'équipement, et donc assurant une bonne dissimulation dans l'environnement. Il gagne alors un bonus de +10 aux tests de discrétion...

=> Les Yuan-Ti sang mêlé n'ont pas beaucoup de PV. Faire attaquer les plus faibles en premier. Utiliser beaucoup les sorts, et éviter au maximum les attaques de contact...

Lorsque le combat est terminé, alors que les aventuriers contemplent les cadavres des hybrides mi hommes, mi serpents, l'un d'eux remarque, à une centaine de mètre à l'ouest, une large brèche entre deux flans de montagne, qui semble se tordre à l'intérieur de la roche. Cette brèche semble être très sinueuse, et de moins en moins large. Ses premières ramifications, visibles depuis l'endroit où se trouvent les aventuriers, lui donne d'ors et déjà un aspect de Labyrinthe, derrière lequel culmine le Sommet de Hilz...

5. Le labyrinthe naturel

Les aventuriers entre donc dans le labyrinthe. En levant la tête, ils peuvent voir les hauts pans de montagne qui constituent ce labyrinthe naturel. La paroi est complètement lisse et homogène, rendant impossible son ascension par escalade, ou même à l'aide d'une corde. Elles s'élèvent dans les airs, au-delà des nuages... Leur altitude est inestimable. Quelques secondes plus tard, ils arrivent à un premier carrefour, duquel partent 3 chemins similaires. Ils ont donc le choix entre les 4 directions ; le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest.

Le tout est de faire utiliser par les PJ le premier parchemin contenant la règle de 4. Après cela, ils arriveront encore à un carrefour. Ils devront appliquer à nouveau la règle de 4 trois fois en tout avant d'arriver dans un lieu spécifique qui sera décrit après. S'ils se perdent, un test de Survie DD10 leur permettra de se retrouver à l'entrée du Labyrinthe en suivant leur trace inverse. S'ils décident d'utiliser un test de Survie dès le départ du Labyrinthe, ils devront réussir un jet héroïque DD30 pour arriver au lieu précédemment cité en suivant les traces vieilles de plusieurs jours d'une créature identifiable comme un humanoïde. Le MD doit cependant préférer faire découvrir la règle de 4, qui les guidera à travers le Labyrinthe, s'ils suivent plusieurs fois les indications données : 2 Est, 2 Nord, 2 Ouest, 1 Nord... Le MD dessinera devant eux les couloirs du labyrinthe au fur et à mesure qu'ils avancent...

Soudain, la compagnie arrive dans un étrange cul de sac, au fond duquel on peut apercevoir, graver sur la haute paroi rocheuse, des inscriptions étranges. L'endroit est circulaire, d'un diamètre d'environ 30 mètres, et entouré des hauts murs de montagnes caractéristiques du labyrinthe. S'ils s'avancent vers les inscriptions qui n'ont en réalité aucun sens, les aventuriers tomberont dans une fosse camouflée. Les caractéristiques du piège sont présentées ci-dessous. Tous ne doivent pas obligatoirement tomber dedans, mais le MD doit faire en sorte que le piège soit au moins déclenché.

Fosse Camouflée (Guide du Maître, page 72)

Piège Mécanique, déclencheur d'espace, remise en place automatique.

Sauvegarde : jet de réflexes DD20

Conséquences du piège : 12 mètres de chute (4d6), cibles multiples

Détection : par test de fouille ou de détection DD 25

Désamorçage : DD17 (si échec, l'aventurier tombe dedans)

FP : 4 (voir les XP attribués aux pièges, qui demandent des conditions spécifiques...)

La fosse mesure environ 5 mètres de diamètre, pour une profondeur de 12 mètres. Les parois sont lisses [escalade : DD25, DD5 avec une corde]. Au fond, on distingue encore des traces de sang et de luttes.

Un test de fouille DD10 permettra de révéler un passage secret sous forme d'une trappe dissimulée dans la paroi. Sinon, le MD doit faire en sorte que les PJ détectent ce passage secret (par exemple en faisant remarquer que l'épée magique de détection des passages secrets d'un PJ s'il en a un a changé de couleur...). Si vraiment les PJ ne manifestent aucune intention de fouille, et ne sont





visiblement pas enclins à trouver le passage, le MD pourra utiliser la narration suivante, mais seulement à cette condition : Tout à coup, alors que les aventuriers s'apprêtaient à partir, une trappe mystérieuse s'ouvre

dans la paroi, laissant apparaître la tête d'un ogre. Celui-ci, dès qu'il aperçoit les aventuriers, s'enfuit par la ou il est apparu, laissant ouverte derrière lui la trappe mystérieuse...

Il est donc évident que le MD doit faire en sorte que les aventuriers s'engagent par ce passage, par n'importe lequel des moyens décrits ci-dessus...

Les aventuriers s'engagent donc par la trappe dans un couloir de 2 mètres de haut sur environ 1m50 de large, qui les oblige à marcher en file indienne. Ce couloir est éclairé par des torches espacées de 10 mètres les unes des autres. Une cinquantaine de mètres devant eux, le couloir de met à tourner à angle droit vers la droite.

6. La Caverne du Mont de Hilz

Un test de perception auditive DD10 permettra à la troupe de repérer 3 trolls en train de jouer aux cartes. S'ils ne réalisent pas ce test et qu'ils entrent dans la pièce, le MD devra réaliser 3 tests de perception auditive pour les trolls opposés à 3 x nombre de PJ test de déplacement silencieux. Il est donc très probable que les trolls auront détectés les aventuriers et les attaqueront par surprise. A l'extrémité du couloir, les aventuriers débouchent sur une vaste salle de pierre d'environ 30 mètres de large sur 25 mètres de long, et d'une dizaine de mètres de hauteur. Ils ont juste le temps de repérer sur la gauche une petite cage dans laquelle se tient un homme recroquevillé, avant d'avoir affaire à trois trolls visiblement dérangés en train de s'amuser.

Troll (3):

Géant de taille G.

PV : 63, 55, 61

Initiative : +2

Vitesse : 9m (6 cases) par action de déplacement

CA : 16, 11 au contact, 14 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : +14

Attaques et dégâts : - griffes : +9 au corps à corps et 1d6+6

Toutes ces attaques peuvent être à outrance, ainsi que morsure, (+4 corps à corps, 1d6+3).

Attaque spéciale : Eventration

Sauvegarde : Ref +4, Vig +11 et Vol +3

Compétences : Détection+6, Perception auditive +5

Dons : Pistage, vigilance, volonté de fer.

=> Voir Manuel du Joueur pour une description détaillée des dons.

FP : 5

Trésor : normal

Eventration : Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant ainsi 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

Les trolls tués, les aventuriers entendent la plainte d'un vieillard enfermé dans une cage à proximité. Celui-ci, terrorisé, leur parle :

Pollux, Humain, Artisan Expert de niveau 5, vivant à Laelith. Ses caractéristiques sont présentées page 108 du guide du maître, mais elles sont à priori inutiles.

« Si vous êtes bon, délivrez moi je vous en conjure. Les trolls m'ont capturé alors que j'étais tombé dans un piège, dans la montagne. Je viens de Laelith, j'y suis artisan. Je pense qu'ils veulent me donner à manger à l'ogre. Cet ogre, Barzerk, est le bras droit du géant Gatzorg. Il assure aussi la sécurité de ce dernier. Mais il a toujours faim... Aidez-moi par pitié ».

Les aventuriers s'approchent donc de la cage. Elle mesure environ 2 mètres sur 1,5 mètres. La rouille sur les barreaux laisse présumer qu'elle est faite de fer. Un test de détection des pièges (caractéristiques présentées plus loin) permettra aux aventuriers d'éviter une faux sortant du mur.





Ils pourront la désamorcer ensuite. La cage est fermée par une grossière serrure, qui peut être crochetée par un test de crochetage DD10, ou carrément défoncée par un test de force DD10.

Faux dissimulée dans un mur (Guide du Maître, page 72)

Piège Mécanique, déclencheur d'espace, remise en place automatique.

Sauvegarde : aucune

Conséquences du piège : attaque +20 au corps à corps, 2d4 +8 de dégâts, critique x4.

Détection : par test de fouille ou de détection DD 21

Désamorçage : DD18 (si échec, l'aventurier l'actionne)

FP : 4 (voir les XP attribués aux pièges, qui demandent des conditions spécifiques...)

Une fois la cage ouverte, le vieillard sort en remerciant les aventuriers :

« Je n'ai malheureusement rien à vous offrir en récompense, j'ose espérer que vous m'escorterez jusqu'à Laelith, où je suis sur, les dirigeants vous seront reconnaissant de ma libération.

Mais pour l'instant, il n'est pas prudent de rester ici. L'ogre peut revenir d'un instant à l'autre. A moins que... »

Son regard se pose sur les quatre lances accrochées au mur.

« A Laelith, on dit que je suis le fabricant de piège le plus expérimenté. Si vous voulez, je peux fabriquer un piège devant cette unique porte, pour essayer d'affaiblir l'ogre quand il reviendra. Libre à vous ensuite de l'attendre ou de partir. »

Le MD doit alors essayer de convaincre les aventuriers de construire le piège et d'attendre l'ogre. Sinon, ils peuvent partir par la seule porte, et ils rencontreront l'ogre dans les couloirs. Toutefois, le piège peut commencer de l'affaiblir.

Le vieux Pollux se lance donc dans la construction du piège. Il prend les quatre lances, ainsi qu'une poignée de ressorts qu'il trouve dans la pièce. Après un bricolage d'une quinzaine de minute, il demande de l'aide à l'un des aventuriers pour terminer de fixer la détente du piège, car il a besoin pour se faire de l'aide de quelqu'un.

L'aventurier doit réussir un test d'artisanat DD5 suivant les indications du vieillard pour terminer le piège. S'il échoue, une lance partira et lui infligera 1d8 points de dégâts. Il devra alors recommencer jusqu'à ce que l'opération réussisse.

Une fois le piège terminé, le vieillard le fixe dans une entaille du mur, à proximité de la porte, et conseil aux aventuriers de se répartir dans la pièce en attendant l'arrivée du troll. Pendant ce temps, il retourne même dans la cage pour se mettre à l'abri... (Attention à la faux si elle n'a pas été désamorcée.)

Les aventuriers devront attendre deux heures l'arrivée du troll, et effectuer chacun une fois par heure et jet de Volonté DD10 pour ne pas s'endormir. A noter que les personnages éveillés peuvent réveiller ceux qui éventuellement échoueraient à ces jets.

Deux heures plus tard, un bruit de pas lourd se fait entendre, sa rapprochant de la porte. Cette dernière s'ouvre brusquement, laissant apparaître sur son seuil un ogre barbare armé d'une massue. Celui-ci reste immobile sur le devant de la porte, observant le vieillard de sa cage, la langue pendante. Il s'approche ensuite de lui, ne remarquant même pas les aventuriers grossièrement dissimulés. Le piège se déclenche tout à coup, et les quatre lances surgissent du mur et fondent sur l'ogre.

Volée de lances (Guide du Maître, page 72)

Piège Mécanique, déclencheur de proximité, remise en place par réparation.

Sauvegarde : aucune

Conséquences du piège : attaque +21 au corps à corps, 1d8 de dégâts par lance.

Détection : par test de fouille ou de détection DD 26

Désamorçage : DD20 (si échec, l'aventurier l'actionne)

FP : 6 (voir les XP attribués à la création de pièges)...





L'ogre effrayé se rend compte de la présence des aventuriers, alors que ceux-ci foncent sur lui.

Ogre, barbare de niveau 4: Géant de taille G.

PV : 80

Initiative : +0

Vitesse : 12m (8 cases) par action de déplacement

CA : 19, 14 au contact, 10 pris au dépourvue 19

Attaque de base de lutte : +19

Attaques et dégâts :

- Massue, +16 au corps à corps, 2d8+13 de dégât

Toutes ces attaques peuvent être à outrance

Attaque spéciale : rage de Berserk (2 fois par jour).

Particularité : sens des pièges +1

Sauvegarde : Ref +2, Vig+12 et Vol +2

Compétences : Détection +2, voir GDMonstres pour les autres compétences.

Dons : Arme de prédilection (massue), attaque en puissance, robustesse.

=> Voir Manuel du Joueur pour une description détaillée des dons.

FP : 7

Trésor : Armure de peau +1, massue +1, anneau de protection +1.

Rage de Berserk : deux fois par jour, un barbare ogre peut entrer dans une rage destructrice qui dure 9 rounds. Tant que cette rage fait effet, il subit les modifications suivantes : CA 17 (contact 8, pris au dépourvu 17), PV 95, Attaque +18/+13 corps à corps, massue +1 = 2d6 + 16, JS : Vig +14, Vol +4, Force 30, Con 22, Escalade +15, saut +16. Au terme de cette rage, le barbare est fatigué jusqu'à la fin de la rencontre...

=> la bête contenant un anneau de protection +1, le MD doit faire en sorte que les PJ effectuent une fouille. S'ils ne le font pas, faire remarquer les trésors de l'ogre par Pollux.



Une fois l'ogre allongé et fouillé, les aventuriers n'ont guère d'autres possibilités que de partir dans le couloir, derrière la porte par lequel le barbare est entré.

7. La demeure de Gatzorg

Au fur et à mesure qu'ils avancent, les parois de la caverne laissent place à des murs de pierre, sur lesquels sont accrochés des torches. La température monte de plus en plus, ce qui laisse supposer que le mont de Hiltz, au cœur duquel se trouve désormais la compagnie, doit être un volcan endormi qui abrite encore en son sein de grandes réserves magmatiques. Puis le couloir s'élargit et débouche sur une large pièce rectangulaire, d'une centaine de mètres de long sur environ 50 de large. Elle est meublée de plusieurs commodes, de placards en bois, d'une large table de pierre, autour de laquelle 4 pierres colorées, une rouge, une bleue, une verte et une noire doivent servir de chaises. Des restes de nourriture et des ossements tapissent le sol, et un grand feu brûle dans une immense cheminée. Le vieux Pollux prend alors la parole :

« Et bien nous voilà dans l'ancre du géant dirait-on. Laissez-moi-vous conter ce que je sais des géants. Ils vivent d'ordinaire en groupe, mais quelquefois, certains géants se détachent du clan et partent pour s'établir quelque part en solitaire. C'est ce qu'a dû faire Gatzorg. En général ils font cela dans le but de se faire un nom, d'être connus. C'est sans doute pour cette raison que Gatzorg dévalise Laelith et terrorise ses habitants. Mais quelque chose me tracasse. Ce géant a pillé notre ville de nombreuses fois, soit lui-même, soit par l'intermédiaire de monstres comme des trolls. Si il est là, son trésor de doit pas être loin... Comment êtes vous arrivés à cet endroit ? »





Les aventuriers lui content alors brièvement leurs aventures à travers la plaine, la rivière, les montagnes, le labyrinthe et le piège.

« Je suis moi aussi tombé dans la fosse piégée en utilisant la règle de 4, que j'avais trouvée sur un parchemin tombé de la sacoche d'un troll qui était venu à Laelith. Ensuite on est venu me chercher et on m'a enfermé. Cette règle de quatre a donc tout d'un leurre destiné à attirer les intrépides dans une fosse, qui sert ni plus ni moins de garde-manger aux créatures vivant ici. Pourtant j'ai entendu l'ogre parler avec Gatzorg. Même si leur commun est difficilement compréhensible, j'ai compris quelques bribes de leur dialogue. Gatzorg disait que la règle de 4 n'était pas qu'un piège, mais bien plus, si on l'appliquait en partant du serpent rouge. Elle serait alors un véritable guide... Qu'en pensez-vous ? »

Mais les aventuriers n'auront pas le temps de penser bien longtemps, puisque soudain des jappements retentissent, suivis de grognements effrayants. Gatzorg surgit alors, avec trois chiens en laisse, qu'il libère aussitôt.

Chiens (3): Animal de taille P.

PV : 5, 3, 10.

Initiative : +3

Vitesse : 12m (8 cases) par action de déplacement

CA : 15, 14 au contact, 12 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : -3

Attaques et dégâts :

- morsure : +2 au corps à corps et 1d4+1

Toutes ces attaques peuvent être à outrance.

Sauvegarde : Ref +5, Vig +4 et Vol +1

Compétences : Inutile, se référer aux Livre des Monstres, page 273

Dons : Inutile, se référer aux Livre des Monstres, page 273

FP : 1/3

Trésor : aucun

Gatzorg, Géant de Feu : Géant (Feu) de taille G.

PV : 149

Initiative : -1

Vitesse : 9m (6 cases) par action de déplacement

CA : 23, 8 au contact, 23 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : +25

Attaques et dégâts :

- Épée à deux mains, +20 au corps à corps et 3d6+15 (19-20)

- Coup, +20 au corps à corps, 1d4 +10

- Rochers, +10 à distance, 2d6+10 et 2d6 feu

Toutes ces attaques peuvent être à outrance, les coups sont portés à 2.

Attaques spéciales : jet de rochers (facteur de portée de 36 mètres, le géant possède 3 rochers de 20 kg dans sa sacoche)

Particularités : Immunité contre le feu, réception de rochers (voir livre des monstres, page 123), vision nocturne, vulnérabilité au froid.

Sauvegarde : Ref +4, Vig +14, et Vol +9

Compétences : Détection+14, voir GDMonstres pour les autres compétences

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

=> Voir Manuel du Joueur pour une description détaillée des dons. FP : 10

Trésor : Normal + armure à plaques, épée à deux main. + Sacoche qui contient : 3 rochers de 20kg





(moins ceux lancer pendant le combat), du silex, des amorces, 2500 PO, une cape, un cuissot de chevreuil encore comestible, un couteau, des osselets, un sac de 2,5 kg de farine, une boîte de graisse, une pierre à aiguiser. Le MD pourra marchander ces objets à très bas pris si les aventuriers désirent les récupérer (attention au poids pour les porteurs).

=> Ce combat étant le but ultime de la quête, il doit être effrayant pour les aventuriers. Le MD peut par exemple fixer le géant sur un des combattants jusqu'à ce que celui-ci passe à 0 PV ou moins (sans le tuer), puis ensuite changer de cible et recommencer...

Une fois le géant terrassé, il faut aux aventuriers un certain temps pour se remettre de leur aventure. Mais le vieux Pollux ne tardera pas à leur suggérer de fouiller le géant, puis leur rappellera la règle de quatre, qu'ils doivent, à priori, appliquer en partant du serpent rouge. Mais il ne voit absolument pas de quoi il peut bien s'agir.

La règle de quatre : Énigme

Annonciation : La règle de quatre est bien plus qu'un piège si on l'applique en partant du serpent rouge.

Résolution : Sur le parchemin contenant le poème, partir du S en forme de serpent, puis remonter les lettres en suivant les indications de la règle de quatre. Chaque caractère, espèce compris, compte pour un coup. En s'appliquant, les aventuriers pourront faire apparaître une phrase : « sous la dalle bleue ». Par exemple, en utilisant un dé, en le posant sur le S rouge du parchemin, et en le déplaçant de 2 cases vers la droites, 2 vers le haut, 2 vers la gauche, 1 vers le haut, etc....

Indices : Suggestion du vieux Pollux : « je pense qu'il y a un rapport avec la rose des vents sur le parchemin. » Au MD ensuite de guider les aventuriers. Il s'agit de faire se déplacer les aventuriers sur le parchemin comme dans le labyrinthe.

FP : 4. Le MD prendra soin d'appliquer à cette énigme un FP3 si les aventuriers demandent plus de 3 indices. Une fois le secret de cette règle de quatre percé, les aventuriers n'ont plus qu'à trouver la dalle bleue indiquée.

Cette dalle bleue se trouve dans la salle où Gatzorg a été tué. C'est l'un des siège de la table : le bleu. Ce bloc de granit coloré pèse environ 500kg, ce qui le rend assez facile à pousser ou traîner par un aventurier ayant la force suffisante (voir ses caractéristiques de portée). Sinon, un sort de lévitation ou autre pourra être utilisé pour le déplacer.

Il pourra être cassé en plusieurs débris de 40kg en moyenne si un test de force DD40 est réussi. Une fois le rocher déplacé, les aventuriers remarquent plusieurs objets dans le creux du sol ainsi mis à jours.

Les plus étranges d'entre eux pourront être reconnus par un test de Connaissance (autres) DD10 « Voilà donc le butin de Gatzorg », s'exclame Pollux. On peut découvrir dans la cachette :

- Une baguette de lévitation (estimation DD15, 4000 PO). Contient 50 charges du sort lévitation, CA de 7,5, 25 grammes, peut être cassé par un jet de force DD16.
- Eau d'ébénite de défense (Estimation DD15 1257 PO). Ce bouclier donne un bonus de +2 à la CA. De plus, le fait qu'il soit en ébénite et qu'il ne pèse que 2,5kg implique que son porteur n'est soumis à aucun échec sur les tests. Sa propriété « de défense » lui confère un bonus supplémentaire de +1 à la CA (c'est-à-dire +3 au total), et les coups critiques reçus ont 25% de chance d'infliger des dégâts normaux...
- Baguette de détection des passages secrets (Estimation DD15 750 PO). Contient 50 charges du sort « détection des passages secrets ». CA 7,5, 25 grammes. Jet de Force DD16 pour la casser.
- Parchemin de magie divine. Contient la formule d'un sort d'immobilisation d'animal. Niveau 2 de sort divin (3° niveau de lanceur de sorts). Estimation DD15 à 150 PO.
- 2 gemmes : un quartz bleu d'une valeur de 8 PO. Une pierre de jade d'une valeur de 110 PO. « Il semblerait que l'or se soit envolé dans la nature. Peut être ne reste-t-il que les richesses que Gatzorg n'a pu dépenser nulle part... Prenez les, aventuriers, pour vous remercier de m'avoir sauvé la vie, servez vous. Je n'ai que faire de ces objets qui vous seront sans doute utiles. » Ajoute finalement





Pollux.

Epilogue

Les aventuriers reprennent donc la route, après une nuit de repos [s'ils le désirent] dans la demeure de Gatzorg vaincu. Le voyage de retour se déroule sans encombre, mis à part la rencontre inattendue dans la forêt avec un couple de Worgs.

Worg (2): Créature magique de taille M.

PV : 34, 23.

Initiative : +2

Vitesse : 15m (10 cases) par action de déplacement

CA : 14, 12 au contact, 12 pris au dépourvue

Attaque de base de lutte : +7

Attaques et dégâts :

- Morsure, +7 au corps à corps, 1d6+4 de dégât

- Toutes ces attaques peuvent être à outrance

Attaques spéciales : Croc en jambe

Sauvegarde : Ref +6, Vig+6 et Vol +3

Particularités : Odorat, vision dans le noir, vision nocturne.

FP : 2

Trésor : Rien.



Ce détail réglé, la troupe traverse sans encombre la rivière sans début ni fin, puis avec prudence la plaine de Laelith, dans laquelle ils établissent un bivouac pour une nuit. Aucune créature quelle qu'elle soit ne viens les déranger. Le lendemain vers 11 heures, ils peuvent déjà apercevoir les fumées du village de Laelith au loin. 3 heures plus tard, ils arrivent au village où certains villageois ne tardent pas à les reconnaître. Quelques minutes plus tard, Algor vient à leur rencontre, tenant par la main le petit garçon à l'origine de toute cette histoire.

« Vous revoilà vivants mes amis, et votre fier allure me dit que vous avez réussi là où nous avons échoué. Vous avez vaincu Gatzorg et ses monstres ! Merci à vous nobles gens. Suivez-moi, je vais vous présenter. »

Après une bonne heure de palabre et de poignées de mains, les aventuriers sont conviés à se rendre au palais du maire, qui leur offre une récompense.

« Voici pour vous un coffre contenant 45 000 pièces d'or. [Cette somme a été déterminée aléatoirement pour 6 joueurs, retranchez 10 000 PO par joueur de moins.] Vous avez délivré notre cité, vous méritez ce dû.
Nous vous offrons aussi l'hospitalité pour cette nuit. Reposez vous, amusez vous, et n'oubliez pas de passer par la taverne où vous trouvez pour votre histoire un public comme vous n'en avez jamais eu. »

Les aventuriers acceptent cette généreuse offre. Ici s'achève donc l'histoire du Géant de Feu Gatzorg, de ses pillages et de ses pièges. La règle de quatre devint une légende qui traversa les siècles, et fut réutilisée par des hommes désireux de protéger leurs trésors...

Fin





Attribution des points d'expérience:

Monstres/ Créatures	
• Lamie	FP6
• Arrawak ancien	FP 8
• Liane chasserresse	FP 3
• Aboleth	FP 7
• Yuan Ti sang mêlé (x3)	FP 5
• Troll (x3) .	FP 5
• Ogre barbare niveau 4	FP 7
• Chines (x3)	FP 1/3
• Gatzorg, géant de feu	FP 10
• Worg (x2)	FP 2
Pièges	
• Fosse camouflée	FP 4
• Faux dissimulée dans le mur	FP 4
Autres	
• Énigme : la règle de 4	FP 4
• Bonus lié à l'utilisation des compétences *	FP 2 à 4
• Bonus de réussite de l'objectif (tuer le géant)	FP 5
* Ce FP est à nuancer de 2 à 4 par le MD en fonction de la brillance des aventuriers au cours de la partie. N'hésitez pas à leur accordez le FP4 s'ils ont fait preuve d'intelligence (fabrication du piège, utilisation fréquente de compétences...), enlevez en si par exemples la troupe perds un jour en contournant la faille dans la montagne, plutôt que d'utiliser leurs talents pour la traverser... Leur comportement lors de la rencontre avec les personnages non joueurs influe aussi sur ce bonus. Voir le chapitre correspondant à l'attribution des PX du Guide du Maître, page 38-42.	

ANNEXE 1

Parchemin contenant la règle de quatre, trouvé par Algor:

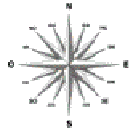
La règle de quatre
 2 Est
 2 Nord
 2 Ouest
 1 Nord
 Et recommencez...





ANNEXE 2

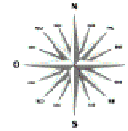
Parchemin contenant le poème de Gatzorg,
trouvé par Alkaïd.



VILLE UTILE
ET SUBTILE
LAELITH
BIEN
GRAND MYTHE
QUEL LOISIR
A DECOUVRIR
SANS COURIR
QUEL ATTRAIT
TRESORS UNIQUES
HABITS ET TUNIQUES
CACHETTES S OPAQUES
QUI DONNENT LE TRAC

...

Solution de l'énigme : déchiffrement du
parchemin.



VILLE UTILE
ET SUBTILE
LAELITH
BIEN
GRAND MYTHE
QUEL LOISIR
A DECOUVRIR
SANS COURIR
QUEL ATTRAIT
TRESORS UNIQUES
HABITS ET TUNIQUES
CACHETTES S OPAQUES
QUI DONNENT LE TRAC

...

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, MonteCook, 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.



DnD 2009

Auteur : **Donjon & Dragons**

