



LE MYSTÈRE DE MONTBISE

Une courte aventure pour quatre person-
nages de niveau 2 à 4

CRÉDITS

the Secret of the Windswept Wall

Auteur : Eric Haddock

Relecture (du texte anglais) : Gwendolyn F.M. Kestrel

Cartographie : Rob Lazzaretti

Mise en page : Sue Weinlein Cook

Production Internet : Julia Martin

Développement internet : Mark A. Jindra

Conception graphique : Sean Glenn, Cynthia Fliege

Traducteur : Philippe Aubé

Basé sur le jeu original DUNGEONS & DRAGONS® de E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker et Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.



INTRODUCTION

Sionaas, un puissant magicien, s'est lancé dans la construction d'une tour et d'un complexe souterrain dans les montagnes : la forteresse de Montbise. Il emploie de nombreux villageois de Pescal, l'agglomération la plus proche. Il paie bien et traite convenablement ses ouvriers. Il y a deux jours quelque chose d'affreux est survenu sur le chantier. Un messager fut envoyé à Pescal, porteur d'un simple mot : « Ouvriers coincés dans un éboulement. Envoyez de l'aide. »

PRÉPARATION

Le Maître du Donjon (MD) a besoin d'un exemplaire du MANUEL DES JOUEURS, du GUIDE DU MAÎTRE DU DONJON et du MANUEL DES MONSTRES pour mener convenablement cette aventure.

Le texte qui se trouve dans les cadres grisés est destiné aux joueurs : on peut le lire directement ou le paraphraser. Les caractéristiques des Monstres et des PNJs sont fournies, complètes, avec chaque rencontre.

CONTEXTE


À Pescal, un village fortifié dominant la Côte Cachée, on ne parle que de Sionaas, un puissant magicien. Il vient de lancer la construction d'une tour et, peut-être, d'un complexe de souterrains dans les montagnes de Montbise, près des bois de Serpolet. Sionaas recrute des ouvriers dans le village promettant de bons salaires et un séjour limité dans les montagnes. Nombreux sont donc ceux qui ont accepté l'offre.

Le bourgmestre de Pescal, Enguerrand Dumesnil, vit dans la forteresse qui domine le village. Il est préoccupé par le départ de nombreux ouvriers vers Montbise. Cela entraîne, en effet, une pénurie de troupes pouvant protéger le village des pirates et des autres dangers de la région. La garnison peut tout juste défendre la forteresse. Si quoi que ce soit devait survenir, le village (hors des murs de la forteresse) serait vulnérable.

ACCROCHES POUR LES PJ

Il y a diverses façons d'introduire l'aventure pour les PJ :

- Les héros pourraient, par exemple, remonter le Franc Sentier, vers une ville particulière ou un endroit intéressant, quand la nouvelle de l'éboulement les atteint.
- L'appel à l'aide pourrait être dirigé spécialement vers les PJ, si leur réputation est considérable dans cette région.
- Enguerrand, ou un autre villageois, pourrait connaître les personnages. Les PJ pourraient alors leur rendre visite pour une raison quelconque.
- Enguerrand pourrait demander l'aide des PJ, car leur réputation de bonne volonté est fameuse.
- Si les PJ sont liés au gouvernement, à une guilda de marchands, une ligue ou toute autre organisation, c'est cette dernière qui aura envoyé les PJ enquêter. Leur mis-



sion est alors d'estimer la puissance de Sionaas, afin d'évaluer s'il est possible qu'il déstabilise la région. On pourrait alors avoir demandé aux PJ de s'infiltrer dans le complexe souterrain afin d'y bâtir une porte secrète, à l'insu du sorcier. On pourrait aussi leur avoir demandé de réunir le maximum d'informations sur la structure des défenses mises en place ou sur les travaux du magicien.

- La rumeur court que Montbise recèle des trésors et les PJ pourraient avoir décidé de s'y aventurer pour en récupérer une partie. Ils pourraient aussi y être allés sur la foi d'une légende, voire d'une prophétie.

TESTS DE RENSEIGNEMENTS ET DE SAVOIR BARDIQUE

S'ils passent quelques temps dans le village de Pescal (ou s'ils discutent avec les fermiers des environs), les PJ peuvent apprendre ce qui suit. On effectue, pour cela des tests de Renseignements ou de Savoir bardique.

DD : Renseignement obtenu

10 : Sionaas recherche des ouvriers pour un chantier dans les monts de Montbise. Le salaire est attrayant et la durée du travail d'au plus une lunaison. Tous les corps de métier sont acceptés.

15 : Sionaas traite bien ses ouvriers et semble honnête dans ses rapports avec les gens. C'est, néanmoins, le parfait exemple du magicien perdu dans ses pensées arcanes. Il ne lui est probablement venu à l'idée d'escroquer qui que ce soit et il ne possède pas d'animal familier. Il semble qu'il emploie la main d'oeuvre de Pescal pour s'attirer les bonnes grâces de ses nouveaux voisins.

20 : Le village de Pescal peut difficilement se permettre cette captation de sa main d'oeuvre et l'éboulement a encore aggravé le problème. Si les ouvriers pris par l'éboulement ont été blessés ou tués, le village ne pourra disposer d'assez de bras pour se défendre contre les raids des pirates des îles ou ceux des monstres des Bois Draconiques. Certaines rumeurs peu crédibles indiquent que l'éboulement aurait été provoqué par le sorcier lui-même. On chercherait à affaiblir Pescal pour que le sorcier, ou l'un de ses alliés, puisse s'emparer du village. La plupart des gens redoutent une descente des pirates sur le village.

25 : Sionaas a terminé la construction de la structure de surface de son complexe et l'a sécurisé, pour empêcher toute intrusion des ouvriers qui y travaillent. Les ouvriers se concentrent maintenant sur la partie souterraine : les tunnels.

30 : Sionaas a vécu de longues années dans la région de la Côte Cachée, mais n'est jamais resté longtemps au même endroit. Il se dit alchimiste, mais est aussi connue comme receleur de biens volés. Dans ce rôle, il s'est particulièrement intéressé aux cartes anciennes des montagnes de Montbise. Malgré de nombreuses pressions, il ne s'est jamais affilié à une organisation criminelle. L'éboulement

pourrait bien être un sabotage dû à une guilde de voleurs éconduite ou à une ligue de marchands revancharde.

35 : Une conversation avec un receleur local permet de parler des différents aspects des activités de Sionaas et amène le nom de Tilloch. Ce nom remet en mémoire une conversation vieille d'environ deux ans à l'un des PJ. Il se trouvait dans une taverne bruyante et il entendit, par hasard, les reproches balbutiant et alcoolisés d'une nommée Tilloch. Elle se plaignait de son amour éconduit pour Sionaas. Tilloch disait que le sorcier était obsédé par Montbise et cette quête exigeait trop de l'attention de Sionaas pour que leur relation y survive. Elle dit aussi que Sionaas recherchait quelque chose en particulier dans cette chaîne montagneuse, mais Tilloch ne savait pas de quoi il s'agissait.

A PROPOS DE CETTE RÉGION

Les informations suivantes sont destinées à donner une idée de la région aux PJ, s'ils l'explorent ou interrogent les autochtones. Le MD peut aussi les utiliser comme cadre à d'autres aventures.

La Côte Cachée

L'épais brouillard qui enveloppe souvent la côte sur des kilomètres de part et d'autres des falaises de Pescal a donné son nom à cette région. Des légendes diverses sur l'origine de ce brouillard courent depuis des générations. Néanmoins, la plupart parlent du souffle d'un dragon cracheur de feu, dormant dans une grotte nichée au flanc d'une falaise. Selon ces légendes, les narines brûlantes du dragon produisent un brouillard qui se répand chaque matin. De nombreux bateaux se fracassent sur la côte à cause du brouillard. La plus fameuse de ces épaves est devenu la taverne du Canard Saoul, située à un jour de marche, le long du Franc Sentier, au sud de Pescal.

Les îles du Vieux Roc et les aigüilles de la Harpie

Ces îles sont le repaire favori des pirates. Elles changent constamment de mains au gré des variations de puissances des organisations de flibustiers. La position de Pescal, au sommet d'une haute falaise, permet une défense aisée. Néanmoins, c'est uniquement parce que Pescal s'est fortifiée qu'elle n'est pratiquement plus la cible des assauts de ces pirates. Les attaques se concentrent, à présent, sur les navires. Les rumeurs sont nombreuses sur les trésors enfouis qui attendent dans ces îles. On parle aussi d'un antique culte qui vénérât un Dieu mort il y a des millénaires avant que les premiers hommes ne missent le pied dans cette région.

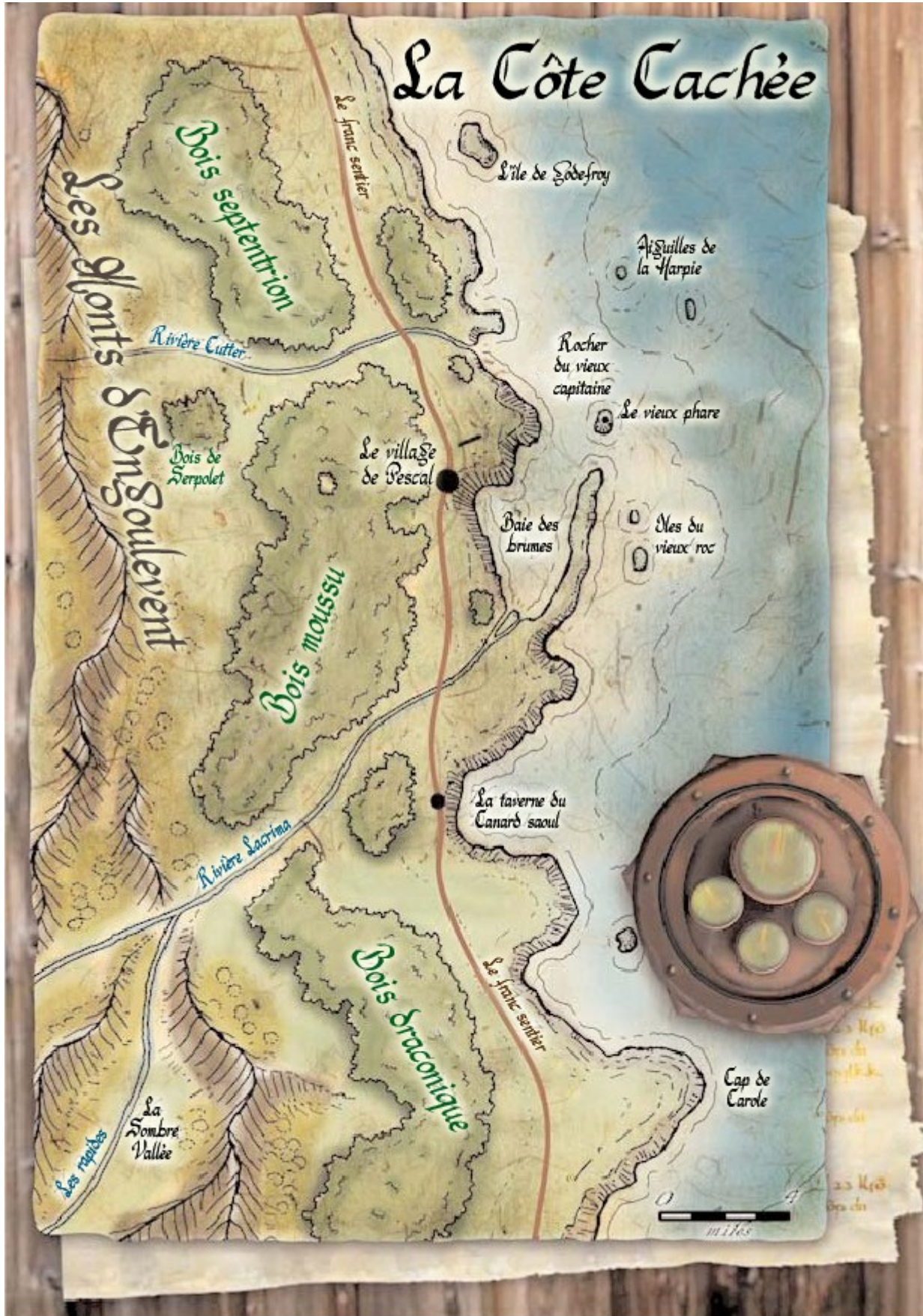
L'île de Godefroy

Un escroc a vendu un gros coffre rempli de cailloux à un noble crédule nommé Godefroy. Depuis, un échange à la Godefroy est une façon de nommer une transaction trompeuse ou une escroquerie.

Le village de Pescal

Il y avait un village à l'estuaire de la rivière Lacrima, mais il fut si souvent la cible des raids des pirates que les villageois décidèrent de déplacer leur habitations vers le sommet des

falaises. Ce nouveau site prit le nom de Pescal, nom du capitaine de la garnison qui érigea la première forteresse du village. D'ailleurs il donna le nom de fort Valère à ce château, du nom d'un compagnon d'armes tués par les pirates. Depuis cette construction, il y a environ dix ans, les

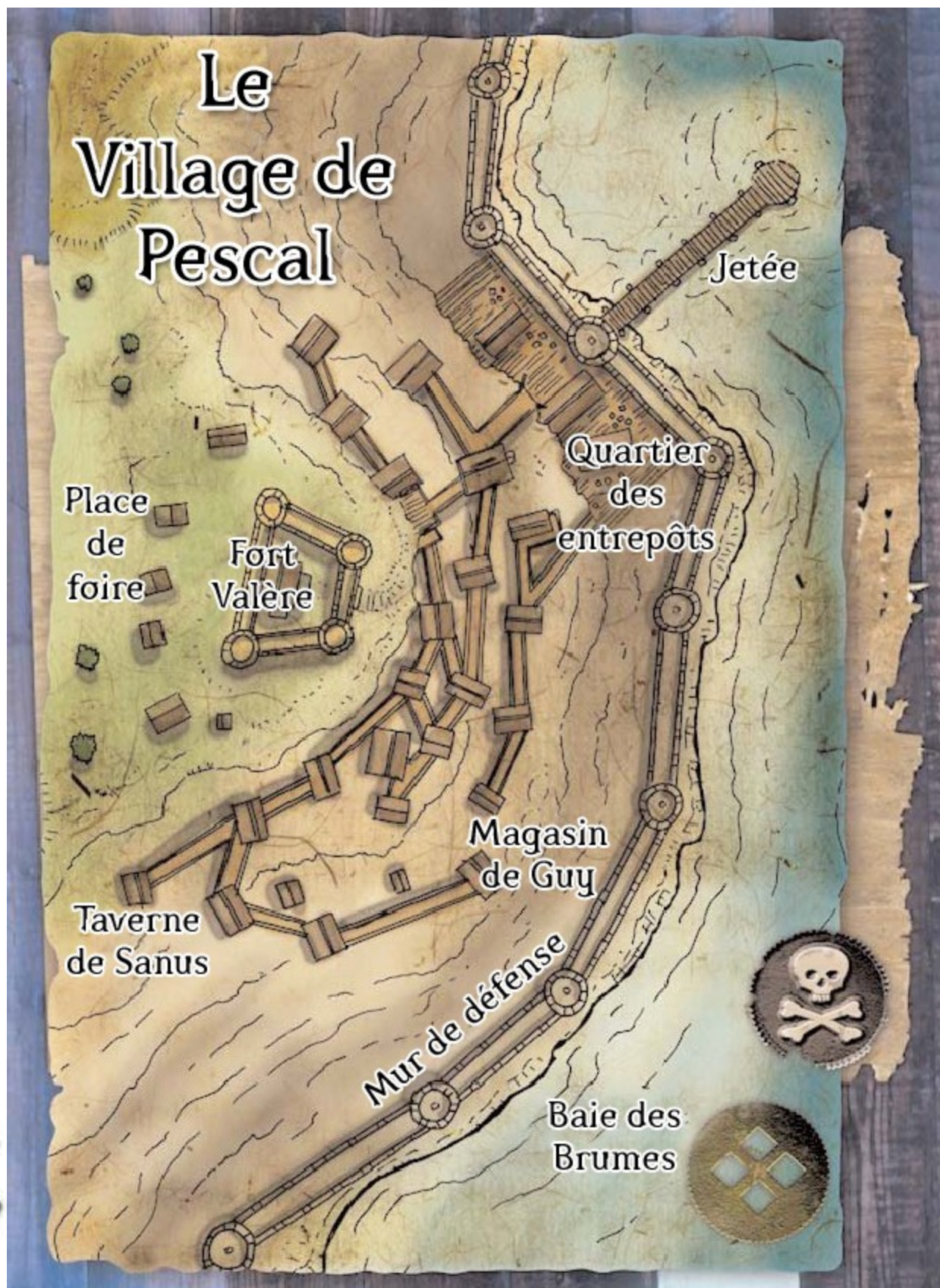


activités des pirates contre la côte ont fortement décré et le Franc Sentier est devenu relativement sûr aux alentours de Pescal.

La Sombre Vallée

Les monstres abondent dans cette vallée, mais ils semblent

n'en pas sortir la plupart du temps. Le trafic sur la rivière Lacrima est quelquefois perturbé par des attaques et personne n'ose s'aventurer sur les Rapides. De toute façon, les gens civilisés restent à l'écart de cette vallée.



Bois Moussu

La garnison de Pascal a fait fuir la plupart des monstres du Bois Moussu, ce qui permit de le rendre assez sûr pour en faire la source principale de gibier et de bois pour les villageois. Une douzaine, environ, de fermes ont été bâties dans ces bois. Ces fermiers sont une bonne source d'informations sur la région autour de Pascal.

Les Bois de Serpolet

Par le passé, un clan d'ogres semait la terreur autour de cette forêt. Les bois ont pris le nom du grand héros qui les défit. Un petit obélisque de pierre commémore la victoire de Serpolet. Les rumeurs disent que le grand amour de Serpolet enchantait l'obélisque. Personne ne connaît la nature de l'enchantement. C'est d'ailleurs le sujet de nombreuses conjectures. On raconte que certaines nuits, quand les conjonctions astrales sont favorables, les deux amants se retrouvent et sont réunis pour une nuit. Personne ne s'est installé dans ces bois.

Les bois septentrionaux

Un petit groupe d'elfes règne sur ces bois. Pascal ne leur conteste pas ce droit. Les elfes font régulièrement du commerce avec Pascal et les relations entre les villageois et les elfes sont bonnes. Néanmoins, cette famille d'elfes garde secrètes ses affaires personnelles et ses membres ne parlent jamais de ce qui concerne les défenses de la forêt. Les elfes sont, dit-on, alliés avec un clan de gnomes des montagnes de Montbise. Néanmoins personne ne sait, au village, quelle est la nature exacte de cette alliance.

BIOGRAPHIE DE SIONAAS

Le sorcier recherche un puissant artefact magique enterré dans les monts de Montbise. En fait, il se trouve exactement sous le complexe souterrain qu'il bâtit. Les tunnels et le bâtiment qu'il édifie servent uniquement à masquer ses recherches sans avoir à recourir à la magie.

L'artefact est une boule de cristal qui fut utilisée par Koral Liernan, une sorcière spécialisée dans la magie et les voyages planaires. Elle voyagea longuement à travers les autres plans et fabriqua une puissante boule de cristal lui permettant de voir des sites et des personnes situés dans d'autres plans, même si l'observateur ne s'est jamais lui-même rendu sur ce plan.

Sionaas projette d'utiliser la boule de cristal pour découvrir la cache secrète que Koral est supposée avoir construite avant sa mort. Elle est sensée receler un grimoire contenant une magie qui n'a jamais encore été utilisée sur le plan de Sionaas, ainsi que d'autres objets planaires possédant des pouvoirs uniques (peut-être aussi puissants que des artefacts).

Sionaas ne peut résister à l'attrait d'un tel trésor. La cache pourrait se trouver en n'importe quel point du Multivers. Seul le savoir de Koral et la boule de cristal peuvent lui permettre d'avoir une chance de la découvrir.

Par de patientes et minutieuses recherches, Sionaas a découvert que la boule de cristal fut téléportée au coeur de la roche, quelque part dans une montagne du massif de Montbise. L'hypothèse de Sionaas est que Koral a agi ainsi pour empêcher qu'on récupère son trésor. Bien entendu, cela n'a fait qu'aiguïser sa volonté de récupérer cet objet. Il est parvenu à découvrir quelle montagne cache la boule de cristal, mais sans pouvoir être plus précis.

Sionaas a besoin d'ouvriers car la boule de cristal doit être dégagée par des moyens conventionnels. Sionaas est persuadé que la boule se téléportera à nouveau si l'on utilise des moyens magiques pour l'atteindre ou la localiser. Cela inclut le fait de creuser avec de la magie, d'invoquer des créatures et de créer des créatures artificielles pour creuser. L'utilisation de la magie doit être évitée.

Par conséquent, la recherche doit se faire par un épuisant travail de terrassement.

L'OFFRE

Quand les villageois de Pascal sont arrivés sur le site, attirés par l'offre du magicien, Sionaas les accueillit en leur indiquant qu'il désirait simplement ajouter une tour à son modeste manoir. Néanmoins ceux qui voudraient prendre un peu plus de risques (et obtenir un meilleur salaire) pourraient l'aider à creuser des galeries dans la montagne. Cela pourrait se révéler épuisant et sans doute dangereux, mais leurs bourses s'arrondiraient rapidement.

La plupart acceptèrent ce travail. Alors qu'une douzaine d'ouvriers travaillaient à un mur de soutènement d'une tranchée, le mur s'effondra. Piégeant une douzaine d'ouvriers.

Sionaas aurait pu éviter l'accident grâce à sa magie ou dégager les ouvriers. Mais il n'en fit rien, car il craignait que cela provoque la téléportation de la boule de cristal.

LES PJ ENTRENT EN SCÈNE

Quand les PJ atteignent le site, on leur lit, ou on paraphraserait, ce qui suit :

La tour est visible de loin, ce qui rend la localisation du site aisée. On entend le son caractéristique des pelles et des pioches attaquant la pierre et les cris des ouvriers sont portés par le vent et répercutés par les montagnes.

Une douzaine, environ, d'ouvriers humains creusent avec détermination dans une sorte de tranchée pleine de pierres et de terre. Ils travaillent avec des pioches et des pelles uniquement. Les rochers sont dégagés très péniblement, un par un. Les progrès sont lents : à peine cent rochers ont été déplacés.

Observant la scène depuis le bord de la tranchée, on aperçoit un homme de petite stature. Il est emmitoufflé dans un grand manteau et s'appuie sur un long et fin bâton. Le temps est clair et la température plutôt agréable. Pourtant, on a l'impression qu'il se tient

comme si le temps était à l'averse et la température glaciale. Il note votre arrivée d'un simple coup d'oeil terne. Un garçon aux cheveux roux, aidant à l'extraction des rochers, vous remarque et court vers vous.

Le garçon accueille les PJ en donnant son nom : Orwyn. Il demande d'abord si les PJ sont les secours envoyés de Pescal. Si les PJ disent oui, il est tout de suite soulagé. S'ils disent non, il leur demande de les aider à creuser, mais ajoute implorant : « Pas de magie ! »

Pour Sionaas, l'éboulement est une catastrophe. Il se demande dans quel mesure cela va affecter la récupération de la boule de cristal. S'il n'y a plus assez d'ouvriers pour creuser, la recherche de la boule de cristal prendra un temps infernal.

Si les PJ veulent lui parler, il se montre cordial mais laconique. Il dit qu'il récompensera les PJ pour le sauvetage des villageois, tant qu'ils n'utilisent pas de magie pour déplacer la terre. Il indique, pour justifier cette interdiction, que le sol est enchanté et que les villageois doivent creuser à la seule force de leurs bras. Il interdit aussi l'utilisation de créatures invoquées ou de créatures artificielles pour creuser.

La façon dont les PJ aident les villageois est laissée au choix des joueurs. Tous les outils qu'on s'attend à trouver sur un chantier sont disponibles.

Sionaas indique qu'il n'est d'aucune aide en l'occurrence. Il a déjà fait tout ce qu'il pouvait faire. Il peut simplement observer et espérer.

SURVIVANTS (ND1)

Après 1d4 heures d'aide de la part des PJ, un survivant est localisé. Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs :

Soudain, un villageois ventripotent hurle : « J'en ai trouvé un ! » Immédiatement, les autres villageois accourent sur les lieux. Le gros villageois sort un gars couvert de terre par l'un de ses bras.

Le gars est Élias Placan, un fermier du Bois Moussu. Il est vivant, mais porte des blessures étranges sur les jambes. Un test de Premiers secours (DD15) révèle que certaines lacérations visibles, surtout au niveau de chevilles et des pieds, ne proviennent pas de pierres tranchantes, mais sont des coupures provoquées par de petites morsures comme en aurait faite une très petite créature. Des morsures d'un très faible diamètre, comparable à celui d'un auriculaire humain

Si les PJ ne s'intéressent pas à Élias, on leur accordera un test de Détection (DD10) permettant de remarquer que ses vêtements sont en bon état sauf au niveau de ses mollets, où le tissu est déchiré et où il y a plus de sang qu'ailleurs.

Les villageois sont heureux de retrouver Élias en vie et cela les motive pour creuser avec plus d'ardeur. Ils donnent une outre d'eau à Élias et le laissent aux bons soins des PJ, puis

retournent au travail pour sortir leurs autres camarades.

Si les PJ questionnent Élias sur ce qui lui est arrivé, il raconte ce qui suit :

« J'aidais Clément à remplir un panier avec des pierres qu'on s'apprêtait à soulever quand il y a eu un grondement. On a juste eu le temps de regarder en l'air pour voir le mur nous tomber dessus. Je voulais m'enfuir, mais j'ai paniqué et je suis resté sur place. Une pierre m'a assommé, je pense. Quand j'ai repris conscience, je me suis senti comme écrasé et j'étais dans le noir. Je pouvais à peine respirer ma tête me faisait très mal.

Alors ça a tourné au cauchemar. J'ai entendu ce grouillement et soudain j'ai senti que quelque chose me mangeait le pied ! Je ne pouvais rien y faire : je ne pouvais pas bouger et j'avais peur qu'en ouvrant la bouche pour crier, la terre y pénètre et m'étouffe. Alors je me suis contenté de leur donner de petits coups de pieds pour les éloigner. Je dis leur car j'ai entendu plein de reptations et ressenti de nombreuses morsures sur mes jambes. On aurait dit de grosses piqûres de guêpes, mais les pires qui soient !

Elles m'ont grignoté un moment, et puis elles sont parties. J'ai de la chance qu'elles n'aient pas dévoré mes jambes jusqu'à l'os ! »

◆ **Élias Placan** : GdP1, pv2.

Après avoir raconté son histoire, il frissonne encore et boit un bon coup de son outre qu'il a reçue juste après son sauvetage.

À part ce qu'il vient de raconter, il n'a pas d'autre information à fournir sur son expérience. Il ne sait pas ce qu'étaient les créatures, ni d'où elles venaient. Pas plus qu'il ne sait comment elles ont pu se déplacer dans la terre pour l'atteindre, ni même pourquoi elles ne sont pas sorties du sol quand lui-même fut déterré.

EXCAVATION

Quand la joie d'avoir retrouvé Élias s'estompe, les sauveteurs épuisés tombent dans une certaine routine et creusent lentement des puits. Finalement, tous les corps sont extraits de la terre. Tous montrent des morsures aux extrémités, y compris à la tête. Ils ont tous été partiellement dévorés.

Un test de Premiers soins (DD20) montre que la plupart furent enterrés vivants (une toute petite partie d'entre eux furent tués sur le coup par la chute des pierres du mur), puis qu'ils furent tués par ce qui les a dévoré.

À LA RECHERCHE D'INDICES

Si les PJ recherchent des indices à l'endroit d'où fut extirpé Élias, afin de déterminer pourquoi il n'est pas mort comme les autres, ils en trouveront difficilement. L'endroit fut bouleversé par les sauveteurs qui ne prirent pas garde à conserver les indices permettant de comprendre quelles

étaient les créatures, ainsi que les raisons de l'effondrement du mur. Néanmoins, un test de Fouille (DD20) révèle la présence de petits trous creusés dans le sol près de l'endroit d'où furent tirés chaque corps. La plupart des trous sont visibles à l'endroit où les corps furent le plus rongés. À l'endroit d'où fut extrait Élias, on ne trouve qu'une paire de trous. En fait, il a survécu parce qu'il était le plus éloigné des créatures.

ORIGINE DES CRÉATURES ?

Aucun villageois n'avait grimpé aussi haut dans les montagnes de Montbise jusqu'à présent. Par conséquent, aucun ne peut dire si les créatures qui ont dévoré leurs camarades sont d'ici ou non. Sionaas n'a jamais rencontré de telles créatures non plus.

SUIVRE LES TROUS

Si les PJ cherchent suivre les galeries, un test de Survie (DD15) ou de Fouille (DD15) permet de découvrir la direction générale d'où vinrent les créatures : en dessous, au coeur de la montagne.

Si les PJ désirent les suivre, il leur faut creuser, car les galeries sont d'un diamètre d'environ 5 cm au mieux. Les villageois sont trop épuisés par leurs efforts récents pour pouvoir aider les PJ. Ils ne désirent plus qu'une chose : retourner au village de Pescal et y enterrer leurs morts. Sionaas offre toute son aide, car il désire que toute menace soit écartée pour ses futures recherches, afin de pouvoir attirer de nouveaux ouvriers pour son chantier.

TRACES SOUTERRAINES

Après 1d6 heures de déblaiement par quatre personnes (1d4 s'ils sont cinq), on découvre une petite excavation. Elle ne fait que 60 cm de diamètre et s'enfonce dans le coeur des montagnes. Des traces (test de Survie DD15) révèlent que le trou a été creusé par une créature fousseuse de taille moyenne, qui s'est arrêtée. À cet endroit, une créature plus petite a continué, alors que la grosse créature est retournée sur ses pas.

VÉRITÉS SOUTERRAINES

Voilà ce qui s'est passé : la mère des Fousseurs dévoreurs qui ont attaqué les villageois les a repérés grâce à sa capacité de perception des vibrations. Elle a creusé jusqu'à eux et a encouragé ses petits à se repaître des personnes enfouies. Une fois rassasiés, ils sont retournés à leur mère. Ils sont rentrés dans sa bouche. Elle est alors retournée à leur repaire : une grotte se trouvant à une douzaine de mètres de là.

EN CHASSE ! (ND 3)

Si les personnages suivent les trous jusqu'à la grotte, ils y trouvent la mère et ses petits. Néanmoins, rassasiées par les

villageois dévorés récemment, les créatures souterraines n'attaquent que si on les menace. Si l'un des PJ se montre menaçant (ce qui pour la mère signifie simplement s'approcher de trop près), la mère passe à l'attaque avec fureur (voir, plus bas, son attaque spéciale, férocité).

➤ **Fousseurs dévoreurs (20)** : Voir la section créatures plus loin.

➤ **Mère fousseuse** : Voir la section créatures plus loin.

Combattre dans un tunnel

Les animaux ont creusé énormément dans cette partie des Montagnes de Montbise. Chaque tunnel fait environ 1m de diamètre. Une créature de taille moyenne combat avec difficulté dans un espace si réduit. Une créature de taille Moyenne combat donc avec un malus de circonstance de -2 sur ses jets d'attaque et de dégâts avec une arme de corps-à-corps. Un personnage de taille Grand a un malus de -4 et un personnage de taille Petit n'a pas de malus.

Trésor

Les créatures fousseuses n'ont pas de trésor. Mais elles pourraient bien avoir creusé jusqu'à la boule de cristal. Bien entendu, pour elles cet objet n'a aucun intérêt, la boule de cristal pourrait bien avoir été simplement posée dans une grotte semblable à celle qu'ont découvert les PJ. Il resterait alors aux PJ à la rechercher.

FIN DE L'AVENTURE

L'aventure est terminée quand les PJ mettent un terme à la menace sur de futures excavations, en tuant ou en faisant fuir la mère fousseuse. Certains mystères restent néanmoins à éclaircir. Sionaas, qui a gardé secret le but réel de ces travaux, désire qu'il reste ignoré. Mais, en même temps, il lui apparaît que les PJ pourraient se révéler utiles afin de localiser la boule de cristal. Ils pourraient, peut-être, être persuadés de récupérer des objets provenant d'autres plans pour lui. Si les PJ agissent d'une manière qui donne confiance, Sionaas leur fait une offre. Les PJ sont libres d'accepter, ce qui mènera à de nouvelles aventures dans les montagnes de Montbise. Mais ils leur faudra d'abord retrouver la boule de cristal, ce qui implique d'explorer le réseau de tunnels. Ils devront en affronter les dangers, ce qui pourrait donner de nombreuses occasions d'aventures fameuses.

CRÉATURES

On trouvera plus bas, les caractéristiques des créatures que les PJ peuvent rencontrer dans ce scénario.

Fousseurs dévoreurs

Les fousseurs dévoreurs ressemblent beaucoup à des rats (voir l'appendice I du MANUEL DES MONSTRES, concernant les Animaux), à ceci près qu'ils possèdent la capacité spéciale de perception des vibrations à la place d'odorat et qu'ils creusent plutôt que d'escalader.

➤ **Fouisseurs dévoreurs (20)** : FP 1/8; Animal de taille TP ; DV ¼d8 ; pv 1 ; Init +2 ; VD 4,5m, creusement 4,5m ; CA 14 (contact 14, pris au dépourvu 12) ; BBA +0 ; Lutte -12 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d3-4) ; Espace/Allonge 0,75m/0m ; Part Vision nocturne, Perception des vibrations ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Détection +3, Discrétion +18, Équilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +3 ; Attaque en finesse, Vigilance.

Vision nocturne : un fouisseur dévoreur voit deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles, de la lune ou d'une torche et dans toutes conditions similaires de luminosité faible.

Perception des vibrations (Ex) : un fouisseur dévoreur peut automatiquement repérer la position de quoi que ce soit en contact avec le sol dans un rayon de 18m.

Compétences : un fouisseur dévoreur a un bonus de race de +4 à ses tests de détection et de perception auditive et un bonus de race de +8 à ses tests d'équilibre. Il utilise son modificateur de Dextérité pour ses tests d'escalade.

Mère fouisseuse

La mère fouisseuse ressemble beaucoup à un sanglier (voir l'appendice I du MANUEL DES MONSTRES, concernant les Animaux), à ceci près qu'elle possède la capacité spéciale de perception des vibrations à la place d'odorat et qu'elle creuse avec un vitesse de 9m.

➤ **Mère fouisseuse** : FP 2 ; Animal de taille M ; DV 3d8+9 ; pv 22 ; Init +0 ; VD 12m, creusement 9m ; AC 16 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; BBA +2 ; Lutte +4 ; Att défenses (+4 corps à corps, 1d8+3) ; Espace/Allonge 1,5m/1,5m ; AS Férocité ; Part Vision nocturne, Perception des vibrations ; AL N ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +2 ; For 15, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 4.

Compétence et dons : Détection +5, Perception auditive +7 ; Robustesse, Vigilance.

Férocité (Ex) : la mère fouisseuse défend son repaire et ses jeunes avec fureur. Elle continue à combattre sans malus même quand on est mis hors de combat ou mourant (voir le chapitre 8 : Combat du MANUEL DES JOUEURS).

Vision nocturne : une mère fouisseuse voit deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles, de la lune ou d'une torche et dans toutes conditions similaires de luminosité faible.

Perception des vibrations (Ex) : une mère fouisseuse peut automatiquement repérer la position de quoi que ce soit en contact avec le sol dans un rayon de 18m.

Sionaas (ND 10)

Sionaas est un magicien de niveau 10.

➤ **Sionaas** : Humain mâle Mag10 ; FP 10 ; Humanoïde de taille M ; DV 10d4+13 ; pv 46 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 15 (toucher 13, pris au dépourvu 13) ; BBA +5 ; Lutte +5 ; Att bâton (+5 corps à corps, 1d6) ; Espace/Allonge 1,5m/1,5m ; AL N ;

JS Réf +7, Vig +6, Vol +8 ; For 10, Dex 14, Con 13, Int 21, Sag 9, Cha 8.

Compétences et dons : Art de la magie +18, Artisanat (alchimie) +18, Concentration +14, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (folklore) +18, Connaissances (plans) +18, Création de baguettes, Création de potions, Estimation +8, Fouille +18 ; Écriture de parchemins, Magie de guerre, Maîtrise des sorts (vision nocturne, immobilisation des personnes, boule de feu, mur de pierres, façonnage de la pierre), Robustesse, Science de l'initiative.

Sorts de magicien préparés : (4/6/5/4/4/3 ; DD de base 15+niveau du sort) : niveau 0 — illumination, lumière, lumière dansantes, manipulation à distance ; 1^{er} niveau — alarme, bouclier, disque flottant de Tenser, endurance aux énergies destructrices, graisse, serviteur invisible ; 2^{ème} niveau — déblocage, force du taureau, fracassement, localisation d'objet, vision nocturne ; 3^{ème} niveau — boule de feu, bourrasque, réduction d'objet, vol ; 4^{ème} niveau — création mineure, localisation de créature, porte dimensionnelle, refuge de Leomund ; 5^{ème} niveau — façonnage de la pierre, oeil indiscret, mur de pierre.

Grimoire : niveau 0 — détection de la magie, détection du poison, destruction de mort-vivant, hébètement, illumination, lumière, lumière dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, réparation, signature magique, son imaginaire ; 1^{er} niveau — alarme, armure de mage, aura indétectable de Nystul, aura magique de Nystul, bouclier, disque flottant de Tenser, endurance aux énergies destructrices, graisse, sommeil, serviteur invisible ; 2^{ème} niveau — corde enchantée, déblocage, dissimulation d'objet, force du taureau, fracassement, localisation d'objet, poussière scintillante, vision nocturne ; 3^{ème} niveau — abri de Leomund, boule de feu, bourrasque, éclair, immobilisation de personne, réduction d'objet, vol ; 4^{ème} niveau — création mineure, localisation de créature, porte dimensionnelle, refuge de Leomund, scrutation ; 5^{ème} niveau — coffre secret de Leomund, façonnage de la pierre, mur de fer, mur de pierre, oeil indiscret.

Possessions : anneau de protection +1, baguette d'éclair (niveau 6, 30 charges), bracelets d'armure +2, cape de résistance +2, potion de soins modérés.

A PROPOS DE L'AUTEUR

Eric Haddock est écrivain pour Microsoft, où il écrit du contenu pour des jeux pour la Xbox ou les ordinateurs PC, ainsi que pour Abashima Press <www.abashima.com>. Il aime à faire croire qu'il a une vie hors du jeu. Mais grâce à son épouse, qui est elle-même joueuse, nous savons qu'il n'en est rien. Il habite dans la région de Seattle. Il a des chats qui aiment beaucoup faire rouler les dés, mais jouent finalement assez peu.