



DONJONS ET DRAGONS 3.5

QUÊTE PRINCIPALE 1

LES RUINES DE CALMEPIERRE

Avant-propos

Cette quête est prévue pour un groupe de 3-4 aventuriers de niveau 1. Axée sur l'exploration de ruines et la découverte des Marches d'Argent, elle permettra au groupe de se familiariser avec les lieux tout en gagnant expérience et richesses. Cela permettra également de poser les prémices de leurs prochaines aventures.

Chapitre 0 : Le contexte

Le groupe nouvellement formé a récemment fait l'acquisition d'une carte de la région d'assez bonne facture mais qui – fort malheureusement – ne contient aucun nom de ville ou de village, si ce n'est celui d'Auvancombe, de Lunargent et d'une cité en ruines nommée Calmepierre. Cette dernière a été ajoutée avec une écriture calligraphiée, bien différente des deux autres, tout comme la croix indiquant les ruines en place.

Note au MJ – La carte : La carte (voir annexes en fin de document) peut être tombée aux mains du groupe de diverses manières. Si un roublard se trouve dans le groupe, ce dernier a pu récupérer la carte lors de l'un de ses vols. Un barde pourrait avoir récupéré celle-ci dans un ouvrage consulté, tout comme un prêtre, un magicien ou un ensorceleur. Un guerrier aurait pu se faire confier la carte par sa guilde, etc. Cette carte est quelque peu particulière puisqu'elle peut être annotée avec de l'encre mais, une fois cela fait, seul du dilutif magique peut effacer ce qui a été écrit. Cette carte résiste à l'eau et au feu, comme le groupe pourra s'en rendre compte au cours de ses aventures.

Bien que minimaliste, cette carte est intrigante et parfaite pour débiter une aventure. La croix et les ruines qu'elle indique laissent imaginer la présence d'un trésor ou du moins d'un objet de valeur vu le soin apporté à l'écriture et à la qualité de la carte. Avant de partir à l'aventure, il faudra cependant récolter quelques informations supplémentaires et peut-être compléter la carte, histoire de ne pas se perdre en route.

Auvancombe : Le village d'Auvancombe a jadis été construit autour d'une tour Delzoun (clan nain originel de la région) nommée la Tour grise. La ville fut bâtie grâce à l'argent du trésor d'un dragon. Aujourd'hui, la ville est dirigée par un ancien aventurier du nom de Mortevipère. Les alentours de la ville sont plutôt inhospitaliers et l'agriculture y est difficile, si bien que la ville s'est orientée vers le négoce et les métiers de la haute-montagne. La ville se prête donc particulièrement bien au commerce et permettra au groupe de compléter leur équipement avant de se lancer dans l'aventure.

Chapitre 1 : La récolte d'informations

Il est fort à parier que le groupe parte à la recherche d'informations sur le lieu indiqué sur la carte. Pour ce faire, la compétence **renseignements** est particulièrement efficace, même si **diplomatie** peut également s'avérer intéressante à utiliser. En fonction des résultats de jets de dés, voici ce que les aventuriers apprendront :

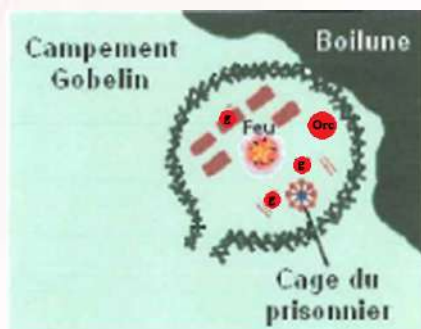
Note au MJ – Compléter la carte : Compléter la carte en visitant les villes et villages ou en interrogeant les habitants permet non seulement de rendre celle-ci plus efficace, mais rapporte également quelques points d'expérience aux aventuriers qui découvrent le monde qui les entoure (voir décompte final de l'expérience de la quête)

- **DD10 :** Indication sur la carte représente un village en ruines
- **DD11 :** Calmepierre se trouve très proche de Mithril Hall (indication sur la carte)
- **DD12 :** Un ancien Donjon elfique se trouve au centre de ces ruines
- **DD15 :** Des activités de gobelinoïdes récentes ont été constatées aux alentours des ruines
- **DD17 :** Des Slaads ont été aperçus près de ces ruines
- **DD20 :** Quelques disparitions ont été signalées dans cette zone. Malgré les investigations de la milice locale, rien n'a été découvert.

Note au MJ – Les Slaads : La présence des Slaads, des créatures ressemblant à des crapauds vaguement humanoïdes, n'est pas une surprise car la région est réputée pour le grand nombre de ces créatures qui y vivent. Le groupe s'attend donc à tomber sur ces créatures même si l'affrontement est une option peu envisageable vu leur puissance (min FP7).

Une fois en possession de ces quelques informations, les personnages pourront se diriger vers l'ouest afin de trouver ce fameux donjon en ruine et les secrets qu'il renferme. Nous sommes en fin d'hiver et la neige a pratiquement totalement disparu, même si certaines taches persistent. Les nuits sont froides, mais rien d'insurmontable pour un groupe de jeunes aventuriers motivés. Le voyage durera trois jours et se fera sans encombre, même si des traces de nombreux passages récents se feront voir une fois les routes quittées. Ces traces semblent d'ailleurs se diriger en direction des ruines, ce qui ne sera pas pour rassurer le groupe.

Chapitre 2 : La patrouille gobeline



Arrivé à la hauteur de Haute-Garde, à un jour de marche de leur but, le groupe apercevra une épaisse fumée grise au loin qui semble s'élever de la bordure de la forêt. La région composée de vastes plaines permet de voir ce genre de détails à de grandes distances. Si les informations ont été ajoutée à la carte, la fumée semble provenir de la forêt de Boilune et les aventuriers constateront rapidement qu'il s'agit d'un campement de gobelins.

Construit principalement en branchages et jeunes arbustes fraîchement arrachés, le campement n'est pas très grand et les gobelins peu nombreux. Ceux-ci peuvent cependant représenter une menace et une approche discrète pourrait s'avérer être une bonne solution. Pour ce faire, un détour d'une heure sera nécessaire pour ensuite longer la forêt.

Peu importe la solution d'approche choisie, se rapprocher du campement permettra de constater la présence d'une cage en bois dans laquelle un **nain inconscient** est étendu. Les gobelins sont au nombre de **3** mais **1** orc les a rejoints entre temps et tous se déplacent vers le nain dans l'intention de le tuer (peut être sauvé si le groupe intervient tout de suite = gain de 50 exp). Plusieurs **javelines** (6 en tout) sont déposées dans un coin, prêtes à l'emploi. Les gobelins sont armés de **Morgenstern** et d'une **rondache** avec un étrange symbole dessiné dessus à la cendre. L'orc est équipé d'un **Cimeterre à deux mains**.

Combat : 3 gobelins + 1 orc
Expérience par personne : 75

Une fois le combat terminé, les aventuriers pourront réveiller le nain. Légèrement blessé, celui-ci reprendra vite conscience et sautera sur ses pieds, prêt à en découdre. Voyant que le groupe n'est pas hostile, il se détendra légèrement.

Les alentours du campement révéleront qu'un autre orc a été tué par le nain. Une hache est encore plantée dans sa tête. Visiblement, les autres habitants du campement avaient essayé de la retirer, mais sans succès. Le nain ira récupérer son arme quand il sera réveillé.

Un jet de **fouille DD13**, permettra de récupérer les éléments suivants :

- **Argent** : 8 PC et 1 PA
- **Armes** : 3 Morgenstern (P) (24 po) / 6 javelines (6 po) / Cimeterre à deux mains (75 po)
- **Armure** : 1 cuir cloutée (25 po) / 3 armures de peau P (9 po) / Rondache (- po)

Le nain se nomme Throïne du Clan Marteaudeguerre. Il a été envoyé en éclaireur dans cette zone pour enquêter sur des activités de clans gobelins. Tombé par hasard sur le groupe, il s'est fait assommer alors qu'il venait de tuer son premier adversaire. Donnant un coup de pied rageur dans l'une des rondaches, il déclarera :

Throïne : *Fichus nuisibles, déjà qu'ils nous pourrissent la vie en temps normal, v'là maintenant qu'il s'regroupent sous la tutelle d'ce dieu maudit.*

Le groupe voulant certainement savoir de quoi parle le nain, il s'expliquera

Throïne : *L'gribouillis sur leurs rondaches est pas là pour faire joli. M'est avis qu'joli fait pas partie d'leur vocabulaire d'ailleurs. Ce machin est sensé r'présenter un labyrinthe, symbole du dieu Baphomet. Et y'a d'plus en plus d'nuisibles qui s'en retrouvent affublés. Pas qu'ça les rende plus difficile à tuer mais ça augure rien d'bon. Quand la vermine s'reunit, c'est qu'la curée n'est pas loin.*

Si le groupe interroge le nain sur Calmepierre et le donjon qui s'y trouve, celui-ci pourra leur donner les informations suivantes :

Throïne : *Calmepierre... Une ruine construite sur une ruine construite sur une ruine avec un vieux donjon au centre. J'crois qu'était un village elfique avant de d'venir un village humain avant d'être envahit d'Slaads. Y'a rien d'bon là-bas. Beaucoup s'y sont risqués, personne est jamais r'venu. Trop d'nuisibles et d'pièges, mais des rumeurs sur d'anciens trésors elfes qui fraient saliver plus d'un nain. Bref, faites comme vous voulez, mais faites attention. En attendant, v'nez jusqu'à chez moi, vous s'rez à deux heures de marche ensuite.*

Chapitre 3 : Calmepierre et les ruines elfiques

Une fois partis de Mithril Hall, le groupe mettra effectivement deux heures pour se rendre à Calmepierre. Du village, il ne reste désormais plus que des ruines couvertes de végétation et il est même difficile de distinguer les bâtiments d'autrefois. Très humide – une ancienne rivière de montagne ayant récemment envahit les rues – le village semble abandonné depuis plusieurs décennies, si ce n'est certaines traces récentes de passage.

Des traces de pas sont encore clairement visibles et plusieurs marques de bivouacs sont clairement visibles. Ça et là, des symboles de Baphomet ont été dessinés à même la pierre et des traces de bataille seront découvertes à divers endroits.



Des cadavres de Métissoïdes (plus d'une quinzaine), une sorte de croisement entre divers races gobelines, seront également découverts à une dizaine de mètres de l'entrée du seul bâtiment encore debout. Celui-ci est couvert de traces profondes de griffes et de morsures tout aussi impressionnantes. Des traces de sang sont clairement visibles sur les marches menant à ce qui ressemble maintenant à un mausolée couvert de runes elfiques luisant légèrement dans l'obscurité ambiante. Plus de doutes désormais, le groupe vient de trouver l'emplacement de la fameuse croix sur leur carte.

Chapitre 4 : Le Mausolée elfique

Pour la carte du Mausolée, se référer aux annexes. La partie en rouge est sous domination Slaad alors que la partie verte est sous domination des adeptes de Baphomet. Seules les salles pouvant être visitées par les aventuriers seront décrites par la suite.

Note au MJ – Mausolée elfique du clan Telperion : Le Mausolée – qui est aujourd'hui en grande partie effondré – était jadis employé par les elfes du clan Telperion pour enterrer leurs morts. Lors de la chute du village construit autour de celui-ci, le Mausolée fut envahi par les Slaads, qui s'en servirent de lieu de vie. Récemment, les adeptes de Baphomet se sont lancés dans une guerre de conquête de territoire, dont l'un des points culminants est ce Mausolée. Selon les informations de ces adeptes, le Mausolée donnerait sur des tunnels permettant de rejoindre Mithril Hall. Prendre possession de celui-ci permettrait donc aux armées gobelines d'attaquer la ville naine à la fois depuis la surface et depuis le sous-sol. La résistance des Slaads leur pose cependant de nombreux problèmes, comme le groupe pourra vite le constater.

Une fois les marches gravies, le groupe découvrira une inscription elfique indiquant « Mausolée du clan Telperion ». Les vestiges d'une représentation d'un arbre argenté sont encore visibles même si celui-ci est presque effacé. Descendant les marches, le groupe débarquera dans la première des salles :

Note au MJ – évolution dans les salles : l'exploration du Mausolée est libre, d'où la description des différentes salles ci-dessous. Le MJ prendra les descriptions des salles quand les joueurs entrent dans celles-ci, même si une lecture complète – avant de masteuriser la première partie – est importante (possibilité que des monstres changent de salle en entendant des bruits de combat par exemple).

- **Salle 1 :** Cette salle semble naturelle et est faite de pierre brute. Un simple coup d'œil suffit cependant pour remarquer que des murs recouvraient les parois désormais à nue et que les pierres qui composaient ceux-ci ont été emmenées. Cette salle donne accès à trois autres salles relativement identiques. Si ce n'est quelques traces de sang et une grande flaque d'eau en direction de la salle 4, seules deux torches allumées et fixées sommairement au mur représentent un intérêt.

- **Salle 2 :** Cette salle a également été délestée de ses pierres et est désormais envahie par la mousse bioluminescente caractéristique des souterrains de la région. Aucune torche ne brûle dans cette salle et seule la mousse éclaire les lieux (sauf si les aventuriers y évoluent avec des torches). Au bout de la salle, de gros rochers ont été empilés pour bloquer l'accès à la salle 5. Sur le plus gros des rochers, le signe du labyrinthe de Baphomet est clairement visible, dessiné récemment à l'aide de sang frais. Outre ces rochers, la salle possède un renforcement dans lequel des tas d'habits déchirés et des outils brisés sont entassés. Un jet de **perception auditive DD14** permettra d'entendre du bruit venant de celui-ci. Il s'agit de **3 Métissoïdes** (Fiend Folio d&d 3.5 p.115) qui se cachent, prêts à fondre sur le groupe. **Combat : 3 Métissoïdes ; Expérience par personne : 75**
- **Salle 3 :** Comme pour la salle 1, cette salle n'est qu'un lieu de passage d'où l'on a retiré les briques des murs. Cependant, au bout de celle-ci, l'entreprise de démolition semble avoir été stoppée et le mur (menant à la salle 8) est encore intact. Deux nouvelles torches venant d'être allumées et quelques traces de sang frais viennent compléter le tour de cette salle peu intéressante.
- **Salle 8 :** Plus un couloir qu'une réelle pièce, la salle 8 permet aux aventuriers de se rendre compte de la qualité originelle du Mausolée. Les murs semblent décorés de runes elfiques qui luisent encore légèrement dans le noir, même si celles-ci semblent bien abîmées. Du bruit, facilement identifiable comme un bruit de bataille, se fait entendre au bout de cette salle (direction de la salle 7). En s'approchant, le groupe tombera sur une scène de bataille. Un Slaad à la peau rouge combat une dizaine d'orcs lourdement armés, mais même leur supériorité numérique ne suffit pas à faire tourner le combat en leur faveur. Quelques secondes suffisent à ce que leurs rangs soient décimés alors que le Slaad n'est que légèrement blessé. Heureusement pour le groupe, un effondrement sépare la salle 8 de la salle 7, long de plus d'une dizaine de mètres. Une fois son œuvre terminée, le Slaad fera demi-tour pour se rendre en direction de la salle 6.
- **Salle 9 :** La salle 9 a dû être le témoin d'une grande bataille, comme en témoignent les nombreuses traces de sang encore frais qui s'y trouvent. Pratiquement vide si ce n'est quelques caisses éventrées, celle-ci donne sur un mur ouvragé menant à la salle 11. Un jet de **fouille DD13** permettra de mettre la main sur **2 dagues de taille M (4 po) et quelques pièces perdues ça et là (7 pc et 2 PA)**.
- **Salle 10 :** Cette salle marque un changement notoire dans l'avancée des aventuriers puisqu'elle donne sur deux murs en parfait état de conservation. Deux portes en bois ouvragées et visiblement fermées bloquent le passage. Sur chacune d'entre elles, le symbole de Baphomet a été brûlé dans le bois. Un jet de **crochetage DD12** permettra de les ouvrir.
- **Salle 11 :** Cette salle semble divisée en deux parties, l'une naturelle et l'autre faite de murs ouvragés. Au bout de la salle, un nouveau mur fermé par une porte en bois bloque le groupe. Mais le groupe n'est pas seul dans cette salle. Dès qu'ils aviseront la fin de la salle, ils constateront également la présence de deux orcs armés de cimenterre à deux mains et arborant le signe de Baphomet sur leur armures de cuir clouté. Ayant avisé le groupe lors de son entrée dans la salle, ils s'approcheront d'eux pour en découdre. **Combat : 2 orcs ; Expérience par personne : 50**. Fouiller la salle permettra au groupe de mettre la main sur une **fronde et 5 projectiles** ainsi que sur **2 rondaches de cuir (4 po) et une grosse clé en fer**. Dans un coin de la salle, une table avec de la « nourriture et de la bière » est également installée, mais il est préférable que le groupe l'évite tant son odeur est mauvaise.
- **Salle 12 :** Cette salle est le point central du Mausolée et a été le témoin d'affrontements violents entre les Slaads et les adeptes de Baphomet. Circulaire, donnant sur 6 portes dont deux doubles, elle semble particulièrement solide et brille d'un étrange éclat magique qui provient de runes encore parfaitement conservées. De nombreux cadavres, principalement des orcs, gobelins et métissoïdes, y sont encore présents même si deux Slaads semblent avoir également succombé. Une forte odeur de mort règne dans cette salle. Deux orcs et 2 gobelins sont encore présents dans la salle et se ruent sur le groupe dès leur arrivée. **Combat : 2 orcs et 2 gobelins ; Expérience par personne : 83** Des marques sur les portes indiquent lesquelles sont sous le contrôle des Slaads et lesquelles sont sous le contrôle des Adeptes. Plusieurs d'entre elles possèdent le sigle des adeptes tracé (parfois à plusieurs reprises) indiquant le changement de main fréquent des salles qu'elles bloquent. Les salles perdues semblent avoir été condamnées. Des murets de pierres (faisant furieusement penser aux pierres ayant disparu des murs des salles d'entrée) ont été montés pour murer patiemment les portes et en empêcher l'ouverture. Une autre porte a vu ses linteaux arrachés et jetés au sol. Dans le capharnaüm de cette salle, un jet de **fouille DD14** permettra de mettre la main sur : **2 épées courtes et une épée longue (20+15 po) ; 240 po dans plusieurs bourses ; 1 Onyx (50 po) ; 1 flasque d'acide (20 po) et DD16 : une baguette de soins léger (1d8+1 ou 8 charges) (500 po)**
- **Salle 13 :** Cette salle devait jadis être une sorte d'armurerie dans laquelle on exposait les armes et armures des défunts. Aujourd'hui réhabilitée en campement de fortune, il ne reste plus aucune arme ou armure sur les râteliers. Seuls quelques peaux sont mises sur ceux-ci dans l'attente d'être tannée et saturant l'atmosphère d'une forte odeur de mort. Plusieurs paillasses subsistent encore et des tas de bandages de fortune sont également entassés dans un coin, empoissés de sang et dégageant une forte odeur de pourriture. Des armes brisées sont entassées contre un mur, à côté des vestiges de ce qui fut très certainement un repas. Même une fouille minutieuse des lieux ne permettra pas de mettre la main sur quelque chose d'utile.

- **Salle 14** : Cette salle devait servir de quartier général. Bien plus propre que tout ce que le groupe a visité jusque-là, elle possède une table en bon état et des chaises de qualité (certainement dérobées à un marchand). Plusieurs parchemins se trouvent entassés sur la table. Si plusieurs d'entre eux ne sont couverts que de gribouillis incompréhensible, **deux parchemins** sont plus intéressants pour le groupe. Ceux-ci contiennent des décomptes, probablement du nombre de morts. Sur le premier, un labyrinthe stylisé est représenté avec plus d'une cinquantaine de traits en dessous. Sur le second, une tête de Slaad est vaguement reconnaissable et une dizaine de traits laissent à penser que les Adeptes ont réussi à se débarrasser d'autant de leurs adversaires. En prenant quelques minutes, le groupe pourra récupérer **6 feuilles de parchemin vierge et 2 fusains**. Une porte en bois massif, fermée, donne accès à la salle 15
- **Salle 15** : Cette salle est accessible par la salle 14 à condition que les personnages réussissent un jet de **crochetage DD14** ou un jet de **force DD15**. Très petite, cette salle ne contient qu'une table sur laquelle de la nourriture de bonne qualité est entreposée et parfaitement conditionnée pour être conservée. Il devait visiblement s'agir de garde-manger des dirigeants des Adeptes. Le groupe peut y récupérer **10 rations de survie**.
- **Salle 16** : Cette salle est utilisée comme latrines par les Adeptes. Au moment de l'ouverture, un jet de vigueur DD14 est nécessaire pour ne pas être pris de nausées et rendre son repas tant l'odeur est insoutenable.
- **Salle 17** : Cette salle – fermée à clé (aux mains des orcs de la salle 11) – contient un monstre séquestré par les Adeptes dans l'intention de l'employer contre les Slaads. La porte peut être ouverte grâce à la clé de la salle 11 ou avec un jet de **crochetage DD15**. Une fois la porte ouverte, le groupe tombera sur un gnoll, un orc et deux kobold. Le gnoll se libérera et le combat débutera. **Remarque** : le gnoll a 50% de chances de se retourner contre ses géoliers à chaque round d'action. **Combat** : 1 gnoll, 1 orcs et 2 kobold ; **Expérience par personne** : 108.
- **Salle 18** : Cette salle sert d'entrepôt pour du matériel (armes, armures, vêtements, etc.) hors d'usage. Rien n'est réellement récupérable en l'état mais le groupe pourrait tout de même récupérer **10 kilos de métal** (10 po à la vente).
- **Salles 27-35** : Ce groupe de salle est quelque peu particulier puisque c'est dans celui-ci que se déroule un rituel très particulier. Accessible uniquement par la salle 36, ouvrable avec une clé en fer que le groupe récupérera sur l'un des deux hobgobelins de la salle 37, le groupe débarque dans la salle 29. En train de psalmodier dans une langue gutturale qui donnera des frissons au groupe, au centre de la salle, un prêtre chacalidé arrose abondamment un tombeau désormais couvert de symboles inconnus avec un liquide noirâtre qui semble éteindre les runes elfiques qui y sont représentées. Un rapide tour d'horizon permettra de remarquer de nombreuses autres tombes toutes saccagées et profanées, les os des défunts gisant aux quatre coins de la salle et faisant certainement partie du rituel. De nombreux kobolds et gobelins se trouvent également dans cette salle au service du prêtre. Tous tourneront la tête à l'arrivée du groupe. → Passer au chapitre suivant.

Note au MJ – Rituel d'invocation : La langue parlée par le prêtre est de l'Abyssal. Si l'un des personnages la parle, il comprendra que celui-ci est en train d'invoquer son dieu dans l'espoir qu'il lui accorde le pouvoir de détruire les Slaads. En échange, il lui offre l'âme emprisonnée d'une elfe gardienne se trouvant dans ce tombeau. La voix du prêtre est cependant peu sûre et plusieurs mots semblent lui échapper, cassant quelque peu le rythme de la litanie de son invocation.

- **Salle 36** : Cette petite salle permet d'entrer dans le centre du mausolée des Telperion, centre dans lequel se déroule un étrange rituel comme peuvent l'entendre les membres du groupe. La porte – en acier massif et finement décorée et protégée magiquement – s'ouvre avec la clé récupérée sur les hobgobelins de la salle 37. Piégée, elle lance une flèche si on tente de l'ouvrir sans la clé. Piège FP1 : 1d6 (critique x3) avec une attaque de +10. Détection (20) et désamorçage (18).
- **Salle 37** : Cette salle sert aux gardes de lieu de repos. Deux hobgobelins viennent de s'équiper et étaient prêts à quitter la salle. **Combat** : 2 hobgobelins ; **Expérience par personne** : 50. Sur l'un des hobgobelins, le groupe trouvera – en plus des armes et armures classiques – une **clé de fer** permettant d'ouvrir la salle 36, ainsi qu'une bourse contenant **1 po et 7 pa**.
- **Salles 54-55-57** : Ces trois salles servaient de lieu d'entrepôt pour les marchandises volées. Divers charrettes détruites s'y trouvent encore mais sont vidées de leur contenu. De nombreux cadavres d'orcs, goblin, méissoïdes, hobgobelins et même gobelours s'y trouvent et ont été tués récemment. Il n'y a plus d'armes et d'armures récupérables. Tout a été soigneusement fouillé et les cadavres ont été empilés avec soin. Dans la salle 55, un mur monté relativement récemment avec les pierres dérobées aux murs d'entrée bloque le passage vers d'autres salles. Au vu du massacre qui y a eu lieu et des bruits qui proviennent du bout de la salle 57, il est plus qu'évident que les lieux sont dangereux et remplis de Slaads et autres créatures peu recommandables. De plus, le chemin s'enfonce brusquement en direction des niveaux inférieurs de l'Outreterre.

Chapitre 5 : Le rituel interrompu et la Baelnorn

Quand le prêtre prendra conscience de la présence du groupe, il bafouillera encore une phrase ou deux avant d'interrompre brutalement son rituel. Une voix crissante se fera alors entendre et s'exprimera à la fois en commun et en diverses autres langues :

Voix : *Pauvre fou incapable, tes jérémiades incessantes m'agacent au plus haut point. Puisque ton prétendu dieu est incapable de t'accorder quoi que ce soit, laisse-moi débarrasser ce monde de ta nauséabonde présence. Tu priais cette mauviette de Baphomet, laisse donc Belzébuth répondre à ta prière !*

Une rayon d'énergie noir jaillira alors du néant pour frapper les séides du prêtre et invoquer un diabolotin crasseux qui s'attaquera au prêtre et le réduira en lambeaux. Un combat s'engagera alors contre le groupe. **Combat : Diabolotin crasseux ; Expérience par personne : 100.**



A la mort du diabolotin, le couvercle de la tombe, au centre de la salle, se brisera. Une brume argentée s'en échappera et formera une silhouette spectrale humanoïde. Quelques secondes suffiront pour qu'une elfe à la chevelure argentée semblant flotter dans les airs malgré l'absence totale de vent, apparaisse devant le groupe. Lévitant à quelques centimètres au-dessus du sol, elle fera le tour du groupe en le détaillant.

Totalement paralysés par l'aura de l'elfe et parfaitement conscients qu'ils ont affaire à un mort-vivant très puissant, les membres du groupe n'auront d'autre choix que d'attendre que celle-ci ait terminé son examen.

Finalement, elle hochera la tête et relâchera son emprise sur le groupe. La tension qui s'était installée dans la salle prendra soudainement fin et tous pourront à nouveau respirer normalement.

Retournant vers le tombeau duquel elle est sortie, elle « s'assiera sur celui-ci » même si elle continuera à léviter à quelques centimètres de la pierre. Prenant la parole d'une voix éthérée, elle s'exprimera en commun :

Elfe : *Eh bien, voilà qui est pour le moins inattendu. Après les Slaads et ces créatures à la solde de ce démon, voici que débarque un groupe de jeunes aventuriers dans la tombe de ma famille. Voilà qui est ennuyeux, très ennuyeux. Depuis ma mort, je n'ai jamais été autant dérangée.*

Se tournant vers le nord de la salle, elle laissera planer un léger silence avant de reprendre :

Elfe : *Une armée est en marche, elle se dirige vers plusieurs villes de la région. Est-ce pour cela que je me suis éveillée ? Peut-être y a-t-il encore un moyen d'aider mon clan par-delà la mort.*

Faisant à nouveau face au groupe, elle conclura :

Elfe : *Aventuriers, vous qui avez repoussé diable et adeptes de Baphomet, écoutez ma requête : Je me nommais Astal n'Ordossë et j'étais jadis un membre du Clan elfique de Telperion. Notre clan était jadis brave et puissant, et protégeait la région de nombreuses menaces ; mais nos ennemis n'ont eu de cesse de s'attaquer à nous et de saper notre pouvoir. Aujourd'hui, notre clan est sur le déclin, mais peut-être êtes-vous l'aide dont il avait cruellement besoin. Rendez-vous au Campement de l'Arbre Fantôme et présentez-vous devant mon clan pour les aider.*

Effectuant un rapide signe de la main devant son tombeau, les runes qui ornaient ce dernier disparaîtront totalement.

Astal : *En gage de bonne foi, je vous laisse les possessions qui se trouve dans mon tombeau. La bague ornée d'une pierre bleue est sans valeur mais prouvera vos dires après de mes frères et sœurs. Maintenant, je dois vous laisser et me rendre auprès de l'Oratrice des Marches d'argent pour la prévenir. Peut-être nos chemins se croiseront à nouveau. Dans l'attente d'une telle rencontre, puisse la Dame veiller sur vous.*

Puis l'elfe disparaîtra comme elle est apparue, dans une brume argentée. Un jet de **connaissance (mystères) DD15** permettra d'apprendre que le groupe vient d'avoir à faire à un Baelnorn, une liche gardienne bienveillante qu'on peut trouver chez les elfes. En regardant sur leur carte, le groupe constatera qu'une nouvelle marque y est présente avec la mention : *Campement de l'Arbre Fantôme*

Le paragraphe suivant détaille le contenu du tombeau d'Astal n'Ordossë :

TOMBEAU D'ASTAL N'ORDOSSË

- **Or** : 1500 po
- **Objet** : Anneau d'Astel n'Ordossë
- **Armes** : Arc long de maître (375 po) / Épée courte de maître en fer froid (620 po) / Dague de maître en argent (322 po)
- **Armures** : Cotte de mailles (150 po)
- **Objets magiques** : Anneau des arcanes de niveau 1 (1000 po) / Sac à malice gris (1600 po)

VISUEL DE L'EXPÉRIENCE DE LA QUÊTE

<u>Expérience des combats</u> :	75+50+75+50+83+108+50+100
<u>Expérience pour compléter la carte</u> :	150 si 5 lieux ; 120 si 4, 90, si 3, 60 si 2 et 30 si 1
<u>Expérience de fin de mission</u> :	100 de base + 50 si le nain a été sauvé, + 150 pour l'investissement dans la partie.
<u>Total maximal</u> :	450+591 = 1041

MONSTRES

GOBELIN, HOMME D'ARMES DE NIVEAU 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P



Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/-3
Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6)
Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol -1
Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6
Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Équitation +4, Perception auditive +2
Dons : Vigilance
Facteur de puissance : 1/3
Trésor : 14 po + 1 citrine (50 po)
Alignement : neutre mauvais

ORC, HOMME D'ARMES DE NIVEAU 1

Humanoïde (orc) de taille M



Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+4
Attaque : cimeterre à 2 mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20)
Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orcs, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2
Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
Dons : Vigilance
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : Torche éternelle
Alignement : chaotique mauvais

GNOLL NIVEAU 1

Humanoïde (gnoll) de taille M



Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+1 naturelle, +2 armure de cuir clouté, +2 écu en acier), contact 10, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +1/+3
Attaque : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)
Attaque à outrance : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8
Compétences : Détection +3, Perception auditive +2
Dons : Attaque en puissance
Facteur de puissance : 1
Alignement : généralement chaotique mauvais

KOBOLD, HOMME D'ARMES DE NIVEAU 1

Humanoïde (reptilien) de taille P



Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/-4
Attaque : lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)
Attaque à outrance : lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol -1
Caractéristiques : For 9, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8
Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +2, Profession (mineur) +2
Dons : Vigilance
Facteur de puissance : 1/4
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais

MÉTISSOÏDE (FIEND FOLIO PAGE 135)

Humanoïde (métissoïde) de taille M



Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) (armure de peau), vitesse de base 9m
Classe d'armure : 13 (+3 armure de peau), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : 0/0
Attaque : gourdin (+0 corps à corps, 1d6) ; ou fronde (+0 distance, 1d4)
Attaque à outrance : gourdin (+0 corps à corps, 1d6) ; ou fronde (+0 distance, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : imitation des races, imitation des sons
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 7
Compétences : Discrétion +6, Escamotage +9
Dons : Endurance
Facteur de puissance : 1/3
Trésor : 50% de pièces, biens normaux, 50% d'objets
Alignement : souvent loyal neutre

HOBGOBELIN, HOMME D'ARMES DE NIVEAU 1

Humanoïde (gobelinoidé) de taille M



Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)
Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol -1
Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8
Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Perception auditive +2
Dons : Vigilance
Environnement : collines chaudes
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais

DIABLOTIN CRASSEUX



Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP

Dés de vie : 2d9+5 (15 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/-6

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+maladie)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : maladie, pouvoirs magiques, puanteur diabolique

Particularités : Extérieur, guérison accélérée (2), réduction des dégâts 5 / Bien ou argent) résistance au son (20), transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 11, Dex 10, Con 17, Int 16, Sag 13, Cha 4

Compétences : Décryptage +8, Déplacement silencieux +5, Détection+6, Contrefaçon +8, Diplomatie -1, Discrétion +13, Équilibre +5, Escalade +5 (+7 pour grimper les cordes), Évasion +0 (+2 pour échapper aux cordes), Fouille +8, Maîtrise des cordes +5, Perception auditive +6, Psychologie +6, Survie +1 (+3 pour suivre une piste).

Dons : Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 2

Alignement : toujours loyal mauvais

