



Aventure de jeu non officielle

La guilde des voleurs

par Marko Picek





La guilde des voleurs

par Marko Picek

Introduction

Cette aventure est prévue pour un groupe d'aventuriers de niveau 1 composé de 3 à 6 personnages. Elle se déroule à Valombre après le Temps des Troubles. Le but principal est d'éliminer l'influence d'une guilde de voleurs dans la région. Pour jouer ce module, seule la boîte de l'édition révisée des Royaumes oubliés (réf. 1085) est nécessaire. On peut y trouver toutes les informations nécessaires sur la région de Valombre qui ne sont pas mentionnées dans ce module. Même si cette aventure a été écrite pour le décor de campagne des Royaumes oubliés et qu'elle est située à Valombre, elle peut facilement être modifiée pour convenir à une autre région des Royaumes ou un autre décor de campagne.

A. Nouveaux dans la ville

Le groupe vient juste d'arriver à Valombre. Il se trouve à une croisée des chemins, face à un grand pilier en pierre qui sert de panneau d'affichage. Le groupe est libre de parcourir le village. Les options possibles sont :

Forgeron : celui du village est Bronn Selgard. Ils peuvent commander toutes sortes d'armes non magiques (sauf les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes). Les prix sont un peu plus élevés que la moyenne, mais la qualité l'est également. Des armes sont terminées et à la vente (trois épées longues, deux épées courtes, cinq dagues, une cotte de mailles et une armure à bandes).

Magasin : le tenancier du magasin s'appelle Wereggrund le Marchand. Tous les objets qui coûtent moins de 100 po sont disponibles. Néanmoins, les prix sont élevés et le tenancier fait tout pour arnaquer les joueurs en leur faisant payer un prix plus élevé (cela marche bien avec les joueurs novices 😊). Si les joueurs tentent de le menacer, il ne les dénonce pas et leur fait payer le prix normal.

Auberge du Vieux Crâne : la taverne est inhabituellement vide pour cette partie de l'année. Dans un coin, un groupe de gens en armure de cuir (de toute évidence des mercenaires) sirotent une bière. Un nain est installé au bar. Le tavernier se tient derrière le comptoir et prépare des boissons. Son nom est Turko Breem. Les aventuriers ne peuvent rien apprendre d'utile de sa part, hormis qu'une note susceptible de les intéresser est accrochée sur le pilier de pierre. Si le groupe entame la conversation avec le nain, celui-ci les salue : « *Salutations, aventuriers. Mon nom est Yandard le Voleur, à votre service* » (voir détails dans la section PNJ). Il leur raconte qu'il est à Valombre pour affaires ; en fait, il est venu pour enquêter sur des rumeurs au sujet d'une guilde des voleurs qui se forme et qu'il aimerait éventuellement rejoindre. Si le groupe lui propose de se joindre à eux, il répondra : « *Rejoindre votre groupe ? Mais bien sûr ! Je suis un voleur de grand talent. Je suis sûr que je pourrais vous être d'une grande aide dans vos aventures. Mais cela a un prix. Je veux une part égale de tout ce que vous trouverez.* »

Pilier : Il n'y a qu'un seul message : « *Des mercenaires prêts à risquer leur vie sont requis pour une mission secrète.* » Signature : « *Trystemine, seigneur du Val.* »

B. Seigneur de Valombre

Tôt ou tard, les aventuriers se rendront à la Tour tordue d'Ashaba. Quand ils s'en approchent, les gardes les saluent. S'ils mentionnent l'annonce sur le pilier, les gardes les font entrer dans la tour et les conduisent à la chambre d'audience. Quand ils annoncent au seigneur qu'ils sont intéressés par la mission, il entreprend de les informer. Il leur raconte qu'une série de crimes a eu lieu dans la région. Il suspecte qu'une guilde des voleurs est à l'œuvre à Valombre et demande aux aventuriers d'enquêter sur l'affaire. Il veut qu'ils localisent le quartier général des voleurs et, si possible, qu'ils l'anéantissent. En récompense, il leur offre 30 % des richesses trouvées dans le repaire et la plupart des objets. Il les fait conduire au vieux moulin où le crime le plus récent s'est produit.





C. En route vers le vieux moulin

Le chemin du vieux moulin passe prêt du Hall de l'Aurore, le temple de Lathandre. Au moment où les aventuriers passent devant le temple, un enfant de chœur les arrête et leur demande d'entrer, car le grand-prêtre requiert leur aide. A l'intérieur, ils rencontrent le Haut Seigneur de l'Aube, Munro Cassimar (le grand-prêtre) qui les salue avec ces mots : « *Bienvenus au Hall de l'Aurore, jeunes gens. Que Lathandre guide toujours votre chemin.* ». Il leur demande d'enquêter sur une source maléfique inconnue qui trouble ses prières. La source de l'aura maléfique se situe à proximité ou dans la Hutte de Syluné. Il envoie l'enfant de chœur quérir deux potions de soin (que celui-ci lui rapporte avec empressement) et les offre au groupe en dédommagement pour leur enquête.

D. Moulin du Miroitier

Deux gardes de Trystemine sont en poste à l'entrée du Moulin du Miroitier. On les a informés de la mission et ils sont prêts à apporter leur aide. Ils laissent le groupe entrer dans le moulin pour enquêter. Si on leur pose la question, ils évoqueront le sabotage qui a eu lieu la nuit dernière. Un fermier a remarqué une lueur étrange au sud. Il est venu voir et a découvert que le moulin était en feu. Il a couru chercher de l'aide et, heureusement, le moulin n'a pas brûlé en totalité. A leur avis, les dommages causés pourront être réparés.

Quand les aventuriers entrent dans la bâtisse, ils constatent effectivement que l'endroit est endommagé et qu'il a été partiellement incendié. Le mécanisme de meunerie semble néanmoins presque intact. Après un examen plus approfondi, on peut remarquer sur le sol des traces d'humus mélangé à de petits morceaux de feuilles : de toute évidence, quelqu'un est venu de la forêt avoisinante.

Quand ils sortent du moulin, un des garde demande aux aventuriers s'ils peuvent aller faire un tour à la Hutte de Syluné parce qu'elle lui semble suspecte.

E. Hutte de Syluné

Un pied humain a fraîchement laissé une empreinte nette à l'entrée, mais on ne trouve aucune trace à l'intérieur de la hutte. La cabane est poussiéreuse et pleine de toiles d'araignée. Aucun objet de valeur ne trouve à l'intérieur. Un petit coffre en bois est entreposé dans un coin. Il est

vide (mises à part la poussière et les toiles d'araignée). Si un aventurier recherche une porte secrète, il pourra détecter une trappe dans le sol juste en face du coffre. Elle n'est pas franchement verrouillée et elle s'ouvrira si quelqu'un marche dessus.

F. Sous la terre

Si personne ne trouve l'entrée et que quelqu'un s'approche du coffre, il tombera par la trappe, découvrant ainsi le tunnel situé en dessous.

Un noir complet règne à l'intérieur. Le tunnel fait 3 m de large et le plafond est à 2,20 m de hauteur. Les murs sont en terre et le plafond est renforcé par des poutres de soutènement (comme dans une mine). Après un examen plus approfondi des parois, les aventuriers pourront remarquer que le tunnel a été creusé récemment.

Au bout du couloir, on trouve une porte en bois fermée à clé. La porte peut être forcée normalement, défoncée (40 hp, malus de 2 aux dommages causés par une épée, bonus de 3 pour ceux causés par une hache). Un voleur peut crocheter la serrure (avec un bonus de 15 % pour sa tentative).

Les endroits intéressants dans le souterrain (voir carte 1)

1. Poste de garde

Cette pièce de taille moyenne héberge deux brigands qui gardent le quartier général. Une modeste lanterne à huile fixée au mur éclaire la pièce. On ne peut pas déplacer la lanterne, mais elle procure un éclairage suffisant pour voir normalement dans la pièce.

Rencontre : brigands (2)

Int : Moyenne (8-10)

DV : 1 (6 pv)

CA : +8 (armure de cuir)

TACO : 20

Dom : 1d6 (lance de fantassin)

Mv : 12 m

XP : 15

Trésor : 20 pc, leurs armes et armures.

Description : Le groupe aperçoit deux brigands portant une armure de cuir et armés d'une lance de fantassin. Ils sont sur leurs gardes et prêts au combat. Sauf situation exceptionnelle, ils n'utiliseront pas leur lance à distance.



2. Armurerie

C'est également une salle de taille moyenne. Les aventuriers peuvent y trouver des objets utiles divers. L'armurerie est fermée par une porte en bois qui doit être ouverte au préalable (enfoncée, fracassée ou crochetée).

Trésor : 3 lances, 1 épée longue, 1 épée courte, 2 arbalètes de poing, 50 carreaux, 2 pioches, 2 pelles, 3 carquois.

3. Salle commune

Le groupe entre dans une grande salle de 10 m sur 10 m ; près du mur ouest est disposée une longue table et des chaises. Sur la table subsistent encore les restes d'un récent festin. Un grand lustre à neuf chandelles est suspendu au plafond et éclaire la pièce. Dans un coin a été disposée une petite étagère.

Dans le passage à l'est de la pièce, un système d'alarme est dissimulé le sol : si quelqu'un marche dessus, une clochette tinte dans le dortoir et réveille les brigands. Le piège peut être trouvé et désarmé dans des conditions normales ; il ne cause aucun dommage.

Plus loin dans le couloir, le mur nord recèle un passage secret (pour l'ouvrir, le personnage doit trouver un bouton dissimulé). Derrière le passage secret, un escalier mène à l'extérieur du souterrain. Il s'agit d'une issue de secours qui aboutit dans la forêt quelque part derrière la Hutte de Syluné.

Rencontre : voir 6.

4. Caverne

Le tunnel se termine par petite caverne ressemblant à un conduit. Les parois et le plafond sont en granite. L'endroit est naturel et ne semble pas avoir été taillé par la main de l'homme. Au bout de 10 m, le tunnel est bouché par une grande quantité de gravats. Cette terre est meuble et il s'avère possible de creuser un passage avec les outils adéquats. Une fois la terre dégagée, on découvre qu'elle dissimule une porte en fer verrouillée. La porte ne peut pas être enfoncée ni sa serrure crochetée.

5. Chemin vers le bas

Quand les aventuriers franchissent la porte, ils se retrouvent dans un couloir étroit qui mène vers un seuil de porte. Les pierres des murs, comme celles du plafond et du sol, sont ornées de sculptures.

Au-delà du seuil, des marches s'enfoncent dans les ténèbres vers un étage inférieur. Le seuil est décoré d'étranges signes : les aventuriers peuvent reconnaître une araignée sculptée au-dessus d'un texte de runes. Le texte n'est écrit dans aucune langue moderne. Les personnages avec une compétence en langues anciennes peuvent tenter de déchiffrer le texte (jet de compétence avec un malus de +2). Il est écrit sur le seuil : « *Temple de l'Araignée venimeuse* ».

6. Dortoir

Cette grande salle est meublée avec huit lits. Les lits sont défaits, indiquant qu'ils ont servi récemment.

Si les aventuriers n'ont pas déclenché l'alarme ou s'ils se sont abstenus de faire du bruit, huit brigands sont assoupis.

Rencontre : brigands (8)

Int : Faible à moyenne (7-8)

DV : 1

CA : +10 (aucune armure)

TACO : 20

Dom : 1d4 (dague) pour 3 d'entre eux

1d2 (poings)

1d6 (gourdin) pour un d'entre eux

Mv : 12 m

XP : 15

Trésor : 3 dagues, 1 gourdin.

Description : Les brigands sont en train de dormir et si la clochette ou un autre bruit les réveille, ils seront relativement surpris. Ils attraperont la première arme qui leur tombe sous la main et combattront de leur mieux. Certains se battront même sans arme.

7. Gardes du chef

Au fur et à mesure de leur progression, les aventuriers arrivent dans une pièce occupée par deux gardes prêts au combat. Ces gardes sont les hommes d'armes du chef, plus aguerris que les autres brigands et dévoués pour protéger la vie de leur maître.

Rencontre : Hommes d'armes (2)

Int : Haute (11-12)

DV : 1+1

CA : +6 (armure d'écailles)


TACO : 20

Dom : 1d8 (épée longue)

Mv : 12 m

XP : 25

Trésor : 2 x 10 pa, une clé en acier.



8. Chambre du chef

Les aventuriers entrent dans une grande chambre. En son centre, un homme est assis derrière un grand bureau. La pièce est meublée et contient plusieurs placards. La plupart servent à ranger de dossiers. L'homme est surpris par l'intrusion des aventuriers, mais il rassemble vite ses esprits. Il leur demande : « *Qu'est-ce que vous faites là ? Vous ne faites pas partie de la guilde ?* ». Les aventuriers peuvent négocier avec lui, mais aussi simplement le capturer ou le tuer.

Les aventuriers ont la possibilité de rejoindre la guilde. Dans ce cas, le chef leur demande d'accomplir une mission comme marque de confiance. Il veut qu'ils explorent des ruines que la bande a trouvées et les dirige alors jusqu'à la caverne.

Si les aventuriers tuent le chef, ils trouveront un dossier appelé « *les Loups de Valombre* ». Le dossier contient le texte suivant : « *Moi, maître de cette guilde, fut jadis un membre de la guilde des voleurs d'Eauprofonde. Quand les seigneurs d'Eauprofonde ont anéanti la guilde, j'ai voyagé jusqu'ici avec quelques-uns de mes compagnons pour démarrer une nouvelle affaire. Nous avons construit ce repaire, mais nous sommes tombés sur une caverne. J'ai envoyé un groupe en expédition, mais ils ne sont pas revenus. J'ai alors envoyé un second groupe, mais nous sommes restés sans nouvelle pendant trois jours, durée au bout de laquelle un seul membre est finalement remonté, blessé et marmonnant des propos incompréhensibles. Il est mort le même jour. J'ai décidé de condamner le passage pour éviter de nouvelles pertes.* »

Une section du mur nord est une illusion (les aventuriers ont droit à un jet de sauvegarde contre sort pour annuler ses effets). Le mur illusoire dissimule un tunnel qui oblique vers l'ouest, à l'issue duquel a été déposé un gros coffre en métal (verrouillé).

Coffre : 200 po, dague +1, crochets de voleur en argent, une gemme (topaze).

G. Temple oublié

Tôt ou tard, les aventuriers seront contraints de descendre au second niveau pour explorer les ruines inconnues (le Temple de l'Araignée venimeuse). Le temple en lui-même a une histoire assez intéressante. Il s'agit d'un ancien temple drow oublié et isolé du reste de la communauté des elfes noirs et des habitants de la surface.

L'isolement a affaibli la prêtresse et ses sbires sont plus faibles que ne le sont habituellement les drows. Néanmoins, les aventuriers ne peuvent pas le deviner et ils sont supposés s'attendre à ce que les drows de ce temple soient plus puissants qu'en réalité. La seconde raison de la faiblesse des drows de ce temple est recours régulier à des drogues diverses et des poisons légers pour les cérémonies. Le temple, dans les faits, n'est pas totalement isolé (une sortie existe et elle est même plutôt grande), mais même les drows ont fini par l'oublier à force de refuser toute communication avec les autres habitants des environs (y compris d'autres drows). Seule la grande prêtresse a des liens avec le monde extérieur. Le MD doit se servir de la carte pour guider les joueurs dans le temple.

Les endroits intéressants dans le temple (voir carte 2)

1. Cuisine des poisons

Une grande marmite occupe tout l'espace de cette petite pièce. L'air est saturé d'odeurs d'acide. Diverses plantes souterraines sont rangées sur une étagère fixée au mur. Un male drow (le cuisinier) se tient devant la marmite et cuisine quelque chose. A moins que les aventuriers ne soient particulièrement bruyants, il ne leur prêtera pas attention, ce qui leur laisse une chance de le surprendre.

Rencontre : maître des poisons (1)

Int : Elevée (14)

DV : 2-2

CA : +10 (aucune armure)

TACO : 19

Dom : 1d8+1 (épée longue)

Mv : 12 m

XP : 150

Résistance à la magie : 50%

Trésor : épée longue, 10 pa.

2. Bibliothèque des poisons

Une plaque en pierre est fixée sur le mur à côté de l'entrée, avec la mention « Bibliothèque des poisons » écrite en drow ancien. La pièce est meublée par de larges étagères qui occupent tout le mur ouest. Un trou est percé dans le mur nord, suffisamment large pour qu'un humain puisse s'y engager. Si un aventurier s'en approche, une araignée géante l'attaquera.



Rencontre : araignée géante (1)

Int : Animale (1)

DV : 2+2

CA : +6

TACO : 19

Dom : 1d6 + poison type A (JS applicable)

Mv : 3 m (toile 12 m)

XP : 270

Trésor : aucun

Trésor : deux potions de neutralisation du poison ont été rangées sur l'étagère au milieu des divers poisons.

3. Grand hall

Une immense statue d'araignée emplit la pièce. Le plafond est supporté par huit piliers de marbre. Un petit coffre a été déposé dans le coin nord-ouest de la pièce. La pièce est vide. Un passage dans le mur nord est bloqué par un sort de mur de force.

Trésor : 150 po, dague de sacrifice +3

4. Baraquement

Les aventuriers entrent dans une pièce qui semble être un modeste baraquement militaire. Les guerriers drow qui s'y trouvent les attaquent immédiatement.

Un lit est situé dans un coin de la pièce. Un drow drogué dort dedans. Même les bruits du combat ne parviennent à le réveiller. Les clés de la prison sont attachées à sa ceinture, mais elles ne sont visibles que si les aventuriers se penchent sur lui.

Rencontre : guerriers drows (3)

Int : Haute (11-12)

DV : 2

CA : +5

TACO : 19

Dom : 1d6+1 (épée courte)

Nombre d'attaques : 2

Mv : 12 m

XP : 650

Résistance à la magie : 50%

Trésor : 3 épées courtes

Trésor : clé de la prison (à la ceinture du drow qui dort).

5. Prison

La prison comporte quatre petites cellules, Dans l'une d'elle est emprisonné un elfe mâle du nom

d'Eldas (voir détails dans la section PNJ). Il rejoindra le groupe il les aventuriers le libèrent. La porte des cellules peut être ouverte avec la clé ou par la force (jet réussi pour tordre les barreaux). On ne trouve rien d'intéressant dans les autres cellules, si ce n'est les os de prisonniers morts (un nécromant pourrait vouloir animer des squelettes).

6. Quartiers des prêtresses

Le long couloir est flanqué de deux portes, l'une au nord et l'autre au sud. Si l'une des portes est ouverte, les prêtresses attaqueront les aventuriers à vue. Un mur illusoire a été placé au bout du couloir (jet de sauvegarde contre sort pour annuler ses effets). Une petite niche, dissimulée derrière, abrite une baguette de désintégration (avec deux charges restantes). La baguette doit absolument être utilisée pour annihiler le champ de force qui interdit l'accès au temple.

Rencontre : prêtresses drows (2 clerics de niv 3)

Int : Haute (11-12)

DV : 3

CA : +5

TACO : 19

Dom : 1d6+2

Nombre d'attaques : 1

Mv : 12 m

XP : 800

Résistance à la magie : 55%

Sorts en mémoire : bénédiction (1), blessures légères (1), immobilisation des personnes (2).


7. Salle de l'autel


C'est la partie la plus impie du temple. Un large autel a été dressé au nord. Un bouton a été dissimulé dans le coin situé au sud-ouest. Ce bouton, en utilisation combinée avec un autre, ouvre un compartiment secret à l'intérieur de l'autel.

8. Ponton

Un ponton en bois est construit sur une des rives de la rivière souterraine. Près de ce ponton, une barque lévite à environ 5 m au-dessus du niveau de l'eau. La lévitation ne peut pas être annulée par des méthodes habituelles (dissipation de la magie, etc.). Les aventuriers trouveront une paire de rames dans la barque.

Une fois que les aventuriers se sont engagés profondément dans le temple, l'entrée (l'escalier)





disparaît, remplacé par un mur. Aucune magie, de quelque sorte que ce soit, ne peut être détectée. Les aventuriers sont pris au piège à l'intérieur du temple. Après l'avoir exploré et combattu les quelques drows qui s'y trouvent, les aventuriers doivent trouver la baguette de désintégration et annuler le mur de force du grand hall. Au moment où ils entrent dans la salle de l'autel, ils aperçoivent la grande prêtresse drow qui leur dit : « Vous avez commis l'imprudence de venir ici. Heureusement pour vous, je n'ai pas le temps de vous tuer pour le moment. ». Sur ces paroles, elle se téléporte. Les aventuriers peuvent descendre les escaliers pour continuer leur exploration.

H. La grande prêtresse du temple

Quand les aventuriers descendent les marches, ils entrent dans les quartiers de la grande prêtresse. Dans la première salle de cet étage, les murs, le sol et le plafond sont construits dans les mêmes matériaux que le reste du temple. Le plafond est supporté par quatre grands piliers façonnés dans du marbre noir. Sur le côté ouest, un passage conduit à une autre salle.

Au moment où ils pénètrent dans la deuxième pièce, ils voient la prêtresse leur tourner le dos. Ils aperçoivent également un téléporteur et deux flagelleurs mentaux qui pénètrent à l'intérieur pour disparaître immédiatement. Le téléporteur disparaît également.

La prêtresse se retourne alors vers les aventuriers et leur dit : « *C'était imprudent de votre part de me suivre ici. Vous en savez trop sur mon temple. Qu'il en soit ainsi. C'est dommage que vous ne puissiez jamais raconter cette histoire à la taverne du village. Vous allez mourir, maintenant !* »

La prêtresse entame le combat par l'incantation du sort Conjuración d'insectes (araignées). Les aventuriers attaquent en premier (puisque la prêtresse a jeté son sort). La prêtresse se tiendra en retrait, attaquant les aventuriers avec ses autres sorts. Si les araignées sont vaincues, elle se battra au corps à corps contre les aventuriers. Dès lors, elle ne jettera plus de sorts.

Rencontre : 1 prêtresse de Lolth niv 5
Int : Supra-géniale (19)
DV : 5
CA : +4
TACO : 18
Dom : 1d6+3

Nombre d'attaques : 1

Mv : 12 m

XP : 975

Résistance à la magie : 65%

Sorts en mémoire : bénédiction (1), blessures légères (1), protection contre le bien (1), immobilisation des personnes (2) conjuration d'insectes (araignées géantes) (3)

Une fois la prêtresse défaite, les aventuriers ont tout le loisir de fouiller la pièce. Deux murs illusoires ont été mis en place, l'un au nord et l'autre au sud. Derrière sont dissimulés deux coffres en fer verrouillés. La pièce recèle également un bouton caché. Si on appuie dessus (et qu'on a déjà appuyé sur le bouton dans la salle de l'autel), le compartiment secret de l'autel s'ouvre alors.

Coffre 1 : épée longue +1 (elle n'est pas de facture drow), 300 po, un parchemin magique de ténèbres continues

Coffre 2 : dards empoisonnés (3), 250 po, symbole saint de Lolth

Dans le compartiment secret de l'autel, les aventuriers trouvent une bougie noire (qui fait l'équivalent d'un sort de ténèbres quand elle est allumée) et une statuette d'araignée d'une forme peu courante. Quand la statuette est retirée de l'autel, l'accès au temple (qui s'était refermé après l'entrée des aventuriers) est à nouveau ouvert et les aventuriers sont libres de quitter le souterrain.

I. Epilogue

Quand les aventuriers remontent à la surface et s'en retournent à la Tour tordue d'Ashaba, Trystemine leur remet la récompense promise en plus d'une somme de 30 po pour chacun des membres du groupe. Si les aventuriers entrent dans le temple de Lathandre, le grand prêtre soignera toutes leurs blessures sans qu'ils aient à faire une offrande et leur donnera sa bénédiction (sui dure trois jours).

Sur le chemin du retour vers la taverne, chaque personnage reçoit 500 XP pour avoir terminé l'aventure. La statuette mystique peut être utilisée de deux manières différentes au cours de la campagne, selon les intentions du MD : ce peut être simplement un objet religieux qui a perdu ses pouvoirs quand les aventuriers ont quitté le temple ou alors un puissant artefact qui doit être détruit et qui joue un rôle central dans la campagne.



J. Feuilles de PNJ

1. Yanard le voleur (voleur nain niv 1)

Int : Haute (12)

Alignement : CN

DV : 1 (7 pv)

CA : +9 (du fait de la Dextérité)

TACO : 20

Dom : 1d6 (selon arme)

Nombre d'attaques : 1

Mv : 6 m

Talents de voleur

- Vol à la tire : 20 %
- Crocheter des serrures : 25 %
- Trouver / Désamorcer des pièges : 25 %
- Mouvements silencieux : 20 %
- Se cacher dans l'ombre : 20 %
- Détecter des bruits : 15 %
- Grimper : 55 %
- Lire des langues inconnues : 10 %

Caractéristiques

- Force : 11
- Dextérité : 15
- Constitution : 16
- Intelligence : 12
- Sagesse : 8
- Charisme : 7

Taille : 1,19 m

Poids : 64 kg

Âge : 65 ans

Compétences martiales : épée courte, arc court

Compétences diverses : combat aveugle, mines, taille de gemmes

Équipement : outils de voleur, épée courte (dommages : 1d6)

Notes de rôle : Yanard est un nain mâle de taille moyenne (pour un nain) solidement bâti. Sa grande dextérité l'aide dans les situations dangereuses. Il aime acquérir des richesses matérielles, particulièrement les armes anciennes, plus, beaucoup plus qu'un nain ordinaire. Peut-être n'irait-il pas jusqu'au meurtre pour des richesses, mais le vol et le braquage lui paraissent des moyens acceptables. Néanmoins, il ne supporte pas les traîtres et n'abandonnera jamais son groupe (si le groupe mérite son aide). Il apprécie la bière et la bonne chère. Il ne se comporte pas à la manière habituelle des nains car il a été élevé par des mineurs humains (il est orphelin). Ses « parents » humains sont morts avant qu'il n'ait grandi et il a dû voler pour survivre. Il appartient à diverses guildes de voleurs, mais les a quittés car il n'aime pas suivre des ordres.

2. Eldas (guerrier elfe niv 2)

Int : Haute (12)

Alignement : LB

DV : 2 (16 pv)

CA : +10

TACO : 19

Dom : 1d8 (selon arme)

Nombre d'attaques : 1-2

Mv : 12 m

Résistance de 90% au sort de sommeil et à tous les sorts de charme

Caractéristiques

- Force : 11
- Dextérité : 11
- Constitution : 10
- Intelligence : 12
- Sagesse : 11
- Charisme : 11

Taille : 1,50 m

Poids : 49 kg

Âge : 130 ans

Compétences martiales : épée longue, arc long, arc court, dague

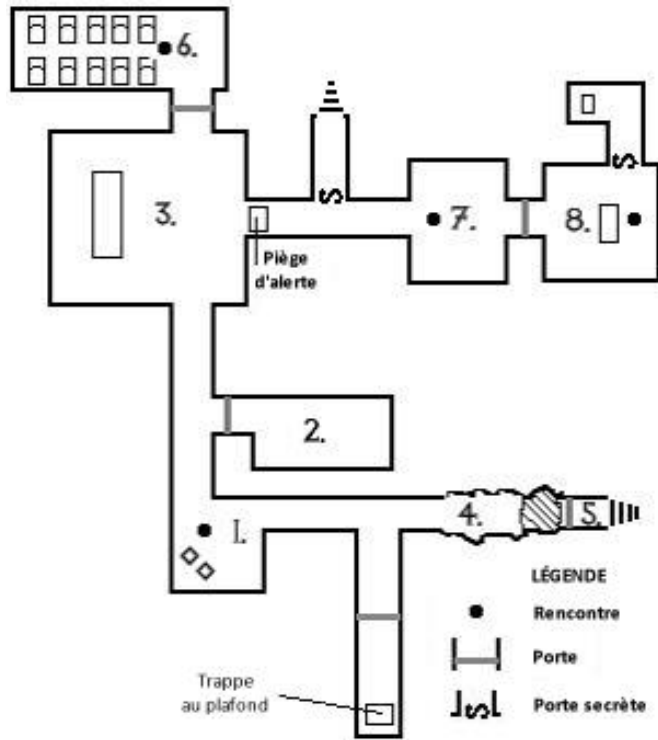
Compétences diverses : allumage de feu, connaissance des animaux, fabrication d'arc et de flèches, maîtrise des animaux, météorologie, navigation

Équipement : aucun

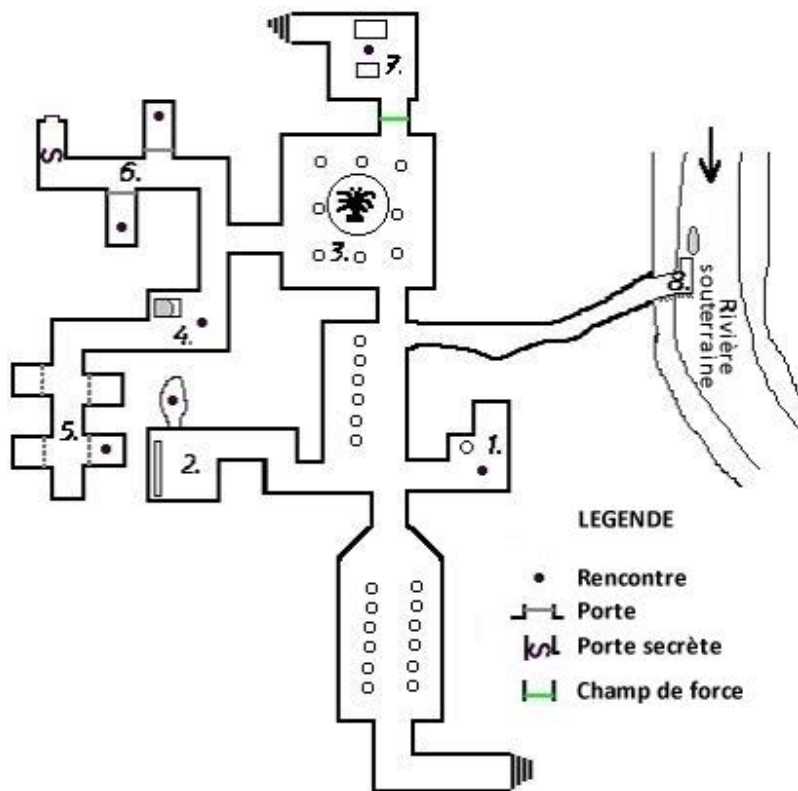
Notes de rôle : Eldas est un guerrier haut-elfe aventurier qui parcourt les Royaumes à la recherche d'une noble cause à servir. Ses véritables origines sont inconnues, même pour lui. Il a commencé à partir à l'aventure dès son plus jeune âge. Il aime beaucoup les animaux et il est très habile à les entraîner. Son style de vie est similaire à celui d'un rôdeur et d'un paladin et ce même s'il est un simple guerrier et qu'il n'a pas les capacités de ces classes. Il cherche toujours à venir en aide à quelqu'un sans réfléchir et jauger s'il mérite son aide. Au premier abord, il semble très médiocre. Le terme d'elfe banal est ce qui décrirait le mieux son apparence. Néanmoins, c'est sa personnalité inhabituelle qui le rend différent d'un elfe typique.

Eldas a été capturé par la prêtresse drow du temple alors qu'il était en aventure dans les Profondeurs. Il a descendu le courant à la rame dans sa barque quand il a remarqué un petit ponton. Il s'est approché et a remarqué un drow en faction sur le dock. Avant qu'il n'ait pu faire quoi que ce soit, il a été touché par un dard enduit d'un poison soporifique. Quand il s'est réveillée, il était dans la sombre cellule où les aventuriers l'ont trouvé (ou peut-être pas).

Carte 1



Carte 2



Copyright © Marko Picek, 1997.
Règles avancée de Donjons & Dragons™ et Royaumes oubliés™ sont des marques déposées de TSR Inc.
Ce module peut être distribué gratuitement et sans frais.
Illustration de couverture : Eric Belisle (Dragon Magazine #397).