

DUNGEONS & DRAGONS®

Les âmes du désert



MARTIN Benoît

Les âmes du désert

PRÉFACE	3
PRÉPARATIFS	3
CONTEXTE DE L'AVENTURE.....	3
INTRODUCTION	4
LHESHAYL	4
HISTOIRE.....	4
<i>Bernard</i>	4
<i>Pour l'aventure</i>	5
<i>Information</i>	5
<i>Assam</i>	6
PREMIÈRE AVENTURE - LE TUNNEL	6
<i>Esclavagistes</i>	6
<i>Combat ou</i>	7
<i>Le camps des esclaves</i>	7
SECONDE AVENTURE - LES MONTAGNES	7
<i>Les monstres</i>	7
<i>Découverte</i>	7
RÉCOMPENSE	8
EPILOGUE	8
LES ANNEXES	8
<i>Les personnages – de la ferme</i>	8
<i>Les personnages – Les esclaves</i>	8
<i>Les personnages – Les soldats</i>	9
<i>Les personnages – Le sergent</i>	9
<i>Les personnages – Le capitaine</i>	9
<i>Les personnages – Le marchand</i>	9
<i>Les monstres</i>	10
<i>Les alliées esclavagistes</i>	12
<i>Les objets magiques ou spéciaux</i>	13
<i>Les cartes</i>	13
NOTES DES JOUEURS	14
<i>Equipements</i> :	14



Emblème des
ménestrels
De Faerun

PREFACE

Les âmes du désert est une aventure de Donjon & Dragon©, s'adressant à quatre ou cinq personnages de niveau 4 à 6 au maximum, le niveau moyen du groupe devrait être de 5. Elle peut faire suite au scénario *La pièce d'argent* (Disponible sur www.kernos.com).

Préparatifs

En tant que Maître du jeu (MJ), vous devez utiliser le manuel des joueurs, le guide du maître et avoir un accès au manuel des monstres, il est aussi important que vous possédiez un exemplaire du livre des Royaumes Oubliés et du manuel des monstres de Faerûne (© Dungeons & dragons, édition française ; Asmodée).

Contexte de l'aventure

L'histoire se déroule dans Les ROYAUMES OUBLIES sur les terres du Pays de Bief de Vilhon, aux environs de la ville de Assam, mais il est possible de transporter ce lieu dans un autre monde de jeux. Les personnages forment un groupe unis, originaire d'un autre pays, mais ont réussi à s'attirer une bonne réputation. Ce groupe doit déjà avoir combattu ensemble et surtout se faire confiance mutuellement, le groupe peut être varié mais il y a une prédilection pour les classes de rôdeur, de paladin et de guerrier d'un alignement Loyal Bon, ou Loyal Neutre. Les magiciens et les ensorceleurs devront faire un usage modéré de leur sortilège, car ils ne sont pas très appréciés dans la région. Les druides, n'ont que très peu d'intérêt à être joué dans cette histoire. Les personnages chaotiques ou mauvais auront sûrement envie de prendre la place des responsables du trafic local, ce qui en ferait des adversaires importants pour les Ménestrels...



INTRODUCTION

Dans cette époque où l'homme tente de trouver la civilisation ; il reste des peuples qui trouvent normal d'asservir des hommes pour la réalisation de leurs basses besognes. Des hommes se dressent contre ce fait, une organisation connue sous le nom de Ménestrel traque et chasse ces exploiters de l'humanité.

Un mage du nom de Bernard Sortsdevent réussit à trouver un de ses groupes de trafiquants de chair humaine, sous la conduite de Gilderic Lameoublié, un Elfe noir des marchands d'esclaves traverse les plaines étincelantes, en utilisant un ancien tunnel qui servait à l'irrigation de ce désert, cette merveille d'architecture est extrêmement ancienne et il semble qu'un nombre très limité d'érudits soit informé de sa présence dans les plaines.

Le mage Bernard Sortsdevent va tenter de placer un groupe d'aventuriers en contact avec les esclavagistes pour permettre la libération des prisonniers mais aussi pour évaluer les compétences du groupe d'aventurier. Jamais les personnages ne devront se rendre compte de la manipulation des ménestrels et jamais ils ne seront informés du résultat de leur évaluation par cette organisation secrète.

Lheshayl

Grande ville (7 165 habitants)

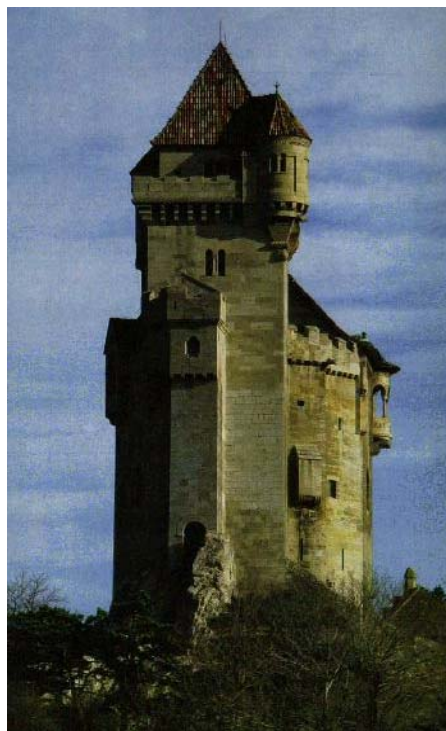
Dirigée par Entawanata (Guerrier Niv. 5, CN)

Citée située à l'extrême sud des Plainnes étincelantes et qui produit des chevaux d'une exceptionnelle qualité et aussi en très grande quantité.

Les personnages commencent l'histoire dans l'auberge de maître Olgras Anciennelame, un aventurier à la retraite qui est aussi un très bon cuisinier.

Histoire

Les personnages seront contactés par un sergent mercenaire (Homme d'arme Niveau 2, alignement LN), qui recherche des aventuriers pour une mission d'exploration qui peut comporter des risques importants (ces termes peuvent faire peur, mais l'officier se doit d'être honnête, comme il ignore totalement ce qui doit être réalisé). Pour information la paye est en fonction des risques et des découvertes, mais son employeur a toujours bien payé ses hommes. Il faut prendre contact avec Bernard Sortsdevent dans les environs de la ville de Lheshayl (à l'ouest en direction du pont, à environ 1 heure de marche de la ville, le château avec la tour de garde).



Bernard

Les personnages auront la possibilité de prendre de plus amples renseignements (Renseignement DD12 +) :



Bernard Sortsdevent est un homme très riche, certains prétendent qu'il est sorcier [LN, Magicien 13] (ce qui n'est pas apprécié dans la région), mais c'est un homme bon, il possède une grande tour près de Lheshayl. C'est un ancien noble de Sembie, qui a quitté son pays depuis bien longtemps pour développer le commerce entre les plaines et la Sembie. Il emploie une milice privée de plus de 12 hommes.

Il est connu pour être généreux sans faire partie de ses nombreux riches qui aiment s'exposer lorsqu'ils font œuvre de charité.

Sortsdevent ne paraîtra devant eux que sous la protection de certains sortilèges, (Détection de la scrutation, antidétection, endurance aux énergies destructives [feu et électricité] et peau de pierre).



Il donnera les informations supplémentaires suivantes :

- Un ancien tunnel a été découvert par des archéologues. Ce devait être un très ancien conduit d'irrigation. Il faudra retrouver la source de ce tunnel. Ce lieu où la découverte a été réalisée se trouve à l'ouest de la ville de Assam à 6 heures de la ville. Les restes d'une oasis permettent de localiser facilement l'entrée.
- L'origine de ce conduit d'irrigation devrait être une très ancienne ville, une fois la ville découverte, vous devrez revenir et surtout ne pas fouiller et ne pas rester dans ce lieu, une ancienne malédiction affirme que vous ne reviendriez plus si vous vous attardez le soir dans ce lieu.

Pour l'aventure

La paye standard est d'une pièce d'argent par jour de travail.

Une prime est offerte en cas de combat contre des créatures hostiles, il versera une prime de 10 PO par créature dangereuse pour le groupe (maximum 1000 PO), en plus il versera 50 % de la valeur en composé magique de chaque créature rapportée en 'bon' état (Cf aide de jeux création d'objet magique sur www.kernos.com).

Une autre prime de 500 PO sera donné si vous êtes capable de me rapporter des informations précises sur la ville oubliée et surtout sa localisation précise et sa conception sommaire.



Un équipement peut vous être confié* :

- Vivres et matériels de couchage sont fournis
- Une amulette de communication magique sera remise à l'un des membres du groupe qui devra faire un rapport tous les soirs au couché du soleil. Elle ne fonctionne qu'une fois par jour.

note : Lorsque les personnages seront au 'contact' avec les esclavagistes, Sortdevent, prétendra avoir une grande occupation et donc l'impossibilité d'être contacté durant 5 jours ou plus – aux joueurs de prendre des initiatives.

- Un sac à dos comprenant ; 1 dose de Baume de Keoghtom (GdM209), 2 potions de Soins Modérés (2d8+5 PdV), 1 potion de déplacement furtif (GdM180), 1 potion de soins légers (1d8+4 PdV), 1 torche éternelle (GdM227), 2 bâtons fumigène (MdJ113), 1 flasque d'eau bénite (MdJ113), 1kg de chausse trappes, 1 sifflet, 2 couvertures d'hiver, 30 m de corde de soie, 1 grappin et 2 pitons, 2 allume feu (MdJ113), 1 étui à carte, 1 outre d'eau, 10 jours de vivres, 1 dague en argent. Soit Une valeur de 5000 PO pour un poids de 21 Kg 350, par personne.

- Un sac de toile comprenant ; 1 tente 6 places, 1 trousse de premiers secours, 1 matériel d'escalade (MdJ110), 3 pierres à tonnerre, 1 dose de poudre de dissimulation de traces (GdM223) et 1 baguette de déblocage (MdJ200) avec 50 charges. En plus du matériel Bernard remet au chef du groupe une bourse contenant 200 PO pour les frais de logement et de nourriture, soit une valeur du matériel de 5000 Po et un poids de 15 kg.

* Naturellement si aucun des personnage du groupe n'est loyal, Sortsdevent ne remettra aucun objets spéciaux ou objets magique (potions, baumes et autres)

Si les personnages sont très équipés en objets spéciaux, vous pouvez réduire ceux donnés par Sortdevent au minimum (pour l'équilibre des PJs).

Information

Une fois les indications prises les personnages pourront se mettre en route. Il leur faut maintenant traverser les plaines étincelantes en direction de Assam, le chemin est calme et sans embûche notable. Si l'introduction a été brève vous pouvez toujours permettre à vos aventuriers de se défouler sur des Gobolinoïdes ou des animaux sauvages, mais le reste de l'aventure peut prendre du temps, donc ne vous lambiner pas trop sur ce voyage paisible (à moins de vouloir faire découvrir la région aux joueurs). Vous pouvez présenter un voyage médiéval, avec ses rencontres sur la route et surtout ses centaures, wemics et brigands.

Il est possible de prendre de plus amples renseignements sur ce 'tunnel', utilisation de la compétence renseignement et selon le résultat les informations suivantes peuvent être découvertes (ceci dans chaque ville):

Renseignement DD 12 à 14

- Oui des trous existent dans les plaines ; ce devait être d'anciennes galeries Naines ou Troll.

Renseignement DD 15 à 17

- Des restes de galeries existent mais elle ne font pas plus de 10 ou 30 mètres, ce sont de très bonnes caves.

Renseignement DD 18 à 22

- Des restes de galeries de plusieurs centaines de mètres existent, mais elles sont très rares et souvent elles disparaissent lors de tremblement de terre. Des villes utilisent ces galeries comme grenier à vivre.

Renseignement DD 22 à 24

- Il existe une multitude de petites galeries qui traversent les plaines, mais l'on prétend qu'elles étaient toutes reliées à un grand complexe qui traverse les plaines d'ouest en est.

Renseignement DD 25 ou +

- Comme 22, mais avec ceci ; Une grande galerie traverse les plaines au niveau de Assam, elle est souvent utilisée par des pilliers ou des brigands.

Fort de ses informations vos joueurs vont pouvoir se mettre en route, n'oubliez pas qu'il peuvent aussi trouver des informations dans la ville d'Assam, s'il la traverse ...

Assam

Grande ville (6 513 habitants)

Dirigée par Holinar Tempête (LN, Gue 7), qui a la réputation d'être un habile politicien. Il a des relations privilégiées avec le bourgmestre de Lheshayl.

La cité s'étend sur la rive sud de la rivière des pluies (passage par un large gué), au Nord d'Ormath. C'est une ville marchande, non fortifiée, qui est sous la direction administrative de Lheshayl et d'Ormath. De nombreuses caravanes traversent la ville régulièrement.



PREMIERE AVENTURE - LE TUNNEL

C'est une étrange construction, elle fait plus de 5 mètres de large pour une hauteur de 4 mètres, la partie 'sortante' de l'oasis semble être le fait de l'effondrement d'une partie de la construction. L'ensemble devait être un système de route souterraine qui pouvait traverser le désert de la ville d'Assam aux montagnes des géants.

Les personnages auront, une fois qu'ils seront entrés dans le 'tunnel', la possibilité de trouver des petits indices :

- Le lieu abrite des pierres que l'on trouve normalement au fond des rivières. Tous les 5 km se trouve une petite salle où il devait être possible de remonter à la surface 95 % des passages sont bouchés par la pierre des plaines étincelantes. Tous les Kilomètres se trouvent des conduits secondaires qui devaient permettre une bonne irrigation de la zone.

- Un jet de fouille DD 16 ou la présence d'un personnage rôdeur permet d'acquiescer la certitude que ce tunnel est encore utilisé. Des groupes de personnes utilisent ce tunnel, un groupe important (+de 30 personnes) est passé il y a peu en direction des montagnes.

- Après 3 jours passés dans le lieu, des bruits d'un groupe de personnes se feront entendre. A l'approche des bruits, il est possible d'entendre des gémissements et des plaintes importantes. Le groupe doit être en provenance d'Assam et se diriger vers les monts des géants (une chance pour notre groupe qui se trouve derrière ces hommes).

Esclavagistes

Les personnages vont très vite comprendre que le groupe qu'ils suivent sont des esclavagistes de la côte des épées (Thétyr ou Calimshan). Les personnes qu'ils convoient sont des natifs du pays de Turmish, il y a tous types de personnes, des jeunes hommes, des femmes et des enfants.

Les esclavagistes sont au nombre de 6 soldats, 1 sergent demi-orque, 1 capitaine et 1 marchand (dont il est impossible de voir le visage sans prendre le risque de se faire découvrir). Il dirige un groupe de 22 esclaves (Hommes, femmes et enfants) Un esclave a une valeur marchande de 50 à 100 PO.



Combat ou ...

Le groupe de personnages peut très bien décider de ne pas libérer les esclaves, et attendre patiemment qu'ils ressortent du tunnel. Les esclavagistes sortiront du trou à la distance d'environ une journée des monts des géants, au niveau d'un pic rocher et prendront la route du sud en plaçant les esclaves dans des chariots. Et nul ne saura jusqu'où ira leur voyage. Avant ce moment Bernard Sortdevent, ne pourra plus être contacté durant quelques jours (il préviendra un peu avant le 'contact')...



Le camps des esclaves

Si les soldats sont capturés vivants, ou qu'il est possible de faire parler le marchand et le capitaine. L'orque lui, refusera de parler à ces humains, s'il est torturer il les conduiras dans un tunnels remplie de charognard rampant. La localisation du camp peut être réalisé.

Environ 2 jours de chariot après la sortie du système d'irrigation, les esclaves sont parqués dans une ferme, une cinquantaine d'esclaves ont pour travail de faire tourner une grande roue en bois qui permet de faire remonter de l'eau des profondeurs de la terre. Cette eau est utilisée pour alimenter un étang. Les esclaves qui ne sont pas asservie au pompage de l'eau travaillent en journée dans les champs sous la surveillance d'un géant phaelin.

Une dizaine de soldats veille à la sécurité du lieu en se relayant toutes les 4 heures. Il est important de signaler que la plupart des esclaves doivent être conduits dans un autre lieu que celui – ci. Une potence se trouve en marge de la grande roue, ainsi qu'une cage de fer dans laquelle doivent être emprisonnés des esclaves récalcitrants.



À la garde des esclaves, dans les champs, se trouvent 2 créatures mi-homme mi-scorpion des Skorpiocentaures.

Il est possible de faire appel aux autorités des plaines étincelantes pour arrêter ce trafic (Les troupes de la ville de Lheshayl sont assez proche). Un combat direct entre les personnages et les esclavagistes serait pure folie (mais certains aventuriers sont fous ne l'oubliez pas).

SECONDE AVENTURE - LES MONTAGNES

La construction semble continuer en direction des montagnes, mais là elle est beaucoup moins stable, il y a de nombreux endroit où elle est en partie effondrée. Il faut faire attention aux failles dans la roche, des indications permettent de définir que cette construction a subi de nombreux tremblements de terre, elle doit être extrêmement vieille.

Les monstres

À partir de ce moment, c'est la partie combat (à moins que vos joueurs n'aient déjà affronté les esclavagistes, et prennent la direction de la 'ferme'). Il vous est possible de ne mettre aucun monstre, mais cela ne serait pas des plus divertissant.

1d6 =>

- 1-2 Araignée de phase,
- 3 Babéliens,
- 4 Elémentaires de vases,
- 5-6 Charognards rampants.



Découverte

En fin de journée, les personnages feront une découverte macabre, un groupe de femmes, d'enfants a été mis en pièce par des créatures griffues, sûrement un grand groupe d'araignées. Ces personnes devaient être un groupe d'esclaves en fuite qui pensait pouvoir trouver refuge dans ce lieu. Mais les monstres de ce lieu ne sont pas prêts à partager leurs territoires de chasse...

Peu de temps après le tunnel se termine par un effondrement (qui semble récent). Une exploration par la surface ne révèle aucune trace de civilisation (et dure environ 2 mois, soit une paye de 6 Pièces d'Or par aventurier !).

RECOMPENSE

Si les personnages trouvent le moyen de libérer le premier groupe d'esclaves, le mage sera très satisfait et leur laissera le matériel non utilisé (valeur 5000 PO par sac à dos + 5000 pour le groupe), il oubliera l'amulette de communication (qui ne fonctionne qu'avec lui et qu'une fois par jour). Sinon il versera ce qu'il a promis en vérifiant chaque preuve de combat des personnages et en négociant le prix de chacun des monstres tués par les héros de cette histoire (ce qui ne fait pas une grande paye, car il est peu probable que les personnages réussissent à rapporter des éléments utilisables).



Si les personnages ont libéré les esclaves, ils pourront prendre le don Prestige (au niveau 6) et bénéficier tout de suite un suivant parmi les esclaves libérés, de plus, s'ils livrent les marchands d'esclaves aux autorités des villes des plaines étincelantes, ils recevront une prime :

- 20 PO par soldats*,
- 70 PO pour le demi orque*
- 100 PO pour les scorpiocentaures*
- 150 PO pour le capitaine*
- 250 PO pour le géant*
- 700 PO pour l'elfe noir*
- 1 000 PO pour la livraison d'informations sur la ferme d'esclaves permettant son démantèlement et sa saisie.

* Cette prime est pour une livraison vif, si les esclavagistes sont morts, la prime est divisée par 2, s'il est possible aux personnages de prouver leur existence.

Dans tous les cas, si une libération est devenue fait de notoriété publique, la notoriété des personnages augmente dans la région et ils auront bien plus de facilité à trouver des employeurs durant les 6 mois à venir. Il faudra encore quelques aventures au service des Ménéstrels pour pouvoir être 'parrainé' par Sortdevent.

Les PX ; 2 500 sont distribués au groupe pour la libération des premiers esclaves. Et 1 500 supplémentaires pour l'aide à la libération des prisonniers de la ferme. 500 sont donnés pour la fin de l'exploration du tunnel.



EPILOGUE

Si tout vas bien pour les personnages, ils seront bien vue des ménestrels et en plus des autorités des plaines étincelantes. Mais ils se seront fait de nombreux ennemis, car le commerce d'esclaves est une activité lucrative qui impliquait indirectement de nombreuses familles Nobles de différents pays. Il est fort probable qu'un assassin ait pour contrat l'élimination d'un personnage qui se sera fait un peu plus remarqué (barde qui raconte ses exploits...). Les documents découverts permettent de mettre ce trafic en lien avec des nobles de la cité de Nimpeth, ainsi qu'un Magicien rouge du Thay de l'enclave d'Arrabar.

Dans tous les cas les plaines étincelantes pourront encore être la base de nombreuses aventures...



LES ANNEXES

Les personnages – de la ferme

Les personnages secondaires travaillant dans la ferme des esclavagistes sont nombreux, scribes, artisans, fermiers, ouvriers libres. Mais ils ne prendront pas part aux combats, certains, en cas de victoire se feront passer pour des esclaves... faire le tri sera délicat...

Les personnages – Les esclaves

Ces personnes n'ont rien demandés à personne, ils travaillaient comme saisonniers dans leurs pays, et pour chacun, c'est une histoire presque identique, ils ont répondu à une nouvelle offre de travail qui semblait mieux payer que les autres, et un soir des hommes d'armes sont venus, les ont enchaîné et les ont fait monter dans un chariot, pour calmer tout le groupe un homme a été choisi au hasard par le marchand et a été exécuté. Ils se souviennent parfaitement de l'endroit où ils sont allés travailler, c'est une ferme dans les environs de Hlondeth.

Les personnages – Les soldats

Ils sont au nombres de 6, ce sont des hommes d'armes. Leur fidélité est tout de même assez relative, s'ils ont une chance de fuir une situation trop dangereuse pour eux ils le feront.

Esclavagiste – Soldat											
Type		Niveau 2			Milieu naturel			Village et ville			
Organisation		Mercenaire			Livre d'origine			Guide du Maître : 39			
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement								
1	NM	2d8+2	6,5 m								
CA			Initiative								
17	Cotte de maille +5, ecu en bois +2			+0							
Attaques Pique +3, Arbalète +3*											
Dégâts Pique 1d6 (x3), Arbalète 1d8 (19-20)											
Attaques spéciale * Carreaux à pointe en argent (25)											
Résistance											
Vision Diurne											
Trésor 3d4 x 20 PO											
Caract.	FOR	DEX	CON	INT						SAG	CHA
Valeurs	11	11	12	10						9	10
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté							
+0		+4		-1							
Particularité		Peut lire									
Compétences		Détection +3*, Dressage +1, Equitation +2, Escalade +1, Intimidation +2, Natation +1, Perc. auditive +3*, Saut +1									
Dons		Arme de prédilection (+1), Vigilance									
Points de vie		15									
Points de vie		15									
Points de vie		15									
Points de vie		15									
Points de vie		15									



Les personnages – Le sergent

C'est un demi-Orque guerrier, il est fidèle à son maître, ses préoccupations sont très simples, avoir à manger et servir l'elfe noir jusqu'à la mort. Jamais il ne trahira son maître il se sacrifiera avec ses bourreaux.

Guerriers 1/2 Orque													
Type	Niveau 3			Milieu naturel									
Organisation	Mercenaire / Soldat			Ville									
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement										
3	LM	3d10+9	6,5 m										
CA													
17	Dex -1, Clibanion +6, Ecu +2		Initiative										
Attaques			Epée batarde de maître +8										
Dégâts			Epée 1d10+3 (19-20)										
Attaques spéciale													
Résistance													
Vision			Diurne										
Trésor			3d4 x30 PO										
Caract.	FOR	DEX	CON							INT	SAG	CHA	
Valeurs	17	9	17							8	11	10	
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté									
+0		+6		+1									
Particularité													
Compétences Détection +2, Equitation +5, Escalade +5, Perc. Auditive +2, Saut +4													
Dons Arme exotique, Arme de prédilection, attaque en puissance, Assaut en puissance													
Points de vie 30													



Les personnages – Le capitaine

C'est un humain guerrier, sa fidélité est peut fiable mais, ses motivations plaisent à son employeur, il souhaite s'enrichir rapidement pour pouvoir vivre dans le luxe et l'oisiveté.

Capitaine Esclavagiste										
Type		Niveau 4			Milieu naturel					
Organisation		Solitaire, groupe			Tous					
					Livre d'origine					
					Manuel des joueurs : 35					
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement							
4	LM	4d10+4	6,5 m							
CA			Initiative							
19	Dex +3, Esquive +1, Ecuille +4, Rondache en bois de maître +1			+7						
Attaques Rapière de maître +8, Arc +7										
Dégâts Rapière 1d6+1 (18-20), Arc 1d8 (x3)										
Attaques spéciale										
Résistance										
Vision Diurne										
Trésor 3d4 x40 PO										
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA				
Valeurs	13	17*	12	8	8	10				
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté						
+4		+5		+0						
Particularité										
Compétences Equitation +5, Bluff +4, Détection +5, Escalade +4, Equilibre +5, Estimation +5, Fouille +5, Intimidation +4, Perc. Auditive +4, Saut +4										
Dons Botte secrète, Esquive, Souplesse du serpent, Expertise du combat, Science de l'initiative, Attaque éclair										
Points de vie 30										



Les personnages – Le marchand

Gilderic Lameoublié, est un elfe noir guerrier. Il n'est plus tout jeune mais est un adversaire redoutable. Il y a plus d'un siècle, il était responsable des expéditions en surface pour sa famille, mais durant les derniers conflits il a dû s'exiler à l'extérieur d'Ombreterre, mais il compte bien amasser suffisamment de trésor pour permettre au survivant de sa famille de reprendre leur place dans sa ville elfique.

Esclavagiste Marchand (Drow)									
Type	Niveau 5			Milieu naturel			Souterrains		
Organisation	Groupe d'esclavagiste indépendant			Livre d'origine			Seigneurs des ténébres : 32		
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement						
6	-M	5d10	6,5 m						
CA					Initiative				
21	Cuirasse (+1) +6, Dex +3, Amulette +1, Bracelet +1(+2)								
Attaques	Epée courte de maître +8/Dague de maître +7, arbalète légère +9								
Dégâts	Epée 1d6+3 (19-20)/Dague 1d4+3 (19-20), Arbalète 1d8*								
Attaques spéciale * 5 doses de soporifique Drow									
Résistance RM 16									
Vision Noir à 36 m									
Trésor 1d10 x50 PO									
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA			
Valeurs	16*	16	11	12	12	10			
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté				
+4		+4			+4				
Particularité Pouvoirs magiques, Vulnérable à la lumière,									
Compétences Détection +5, Dépl. silencieux +10, Discretion +14*, Escalade +5, Perc. auditive +5, Saut +5									
Dons Talent (discretion), Arme de prédilection (Epée Courte), Science de l'initiative, Ambidextrie, Combat à deux armes									
Points de vie 32									





Description / notes spéciales :

Les Drows sont rapide et intelligent il dispose d'une grande variété de pouvoirs et de techniques de combat. Leur état d'esprit leur fait percevoir la plupart des autres créatures comme des ennemis. Les rares individus qui ne sont pas leurs adversaires doivent les servir soit comme esclave ou comme servant dévoué. Leurs faiblesses est leur fragilité physique.

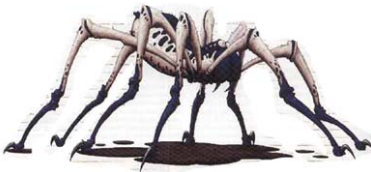
Facultés / Capacités spéciales			
Pouvoirs magiques	Talent (discretion)	Arme de prédilection	Science de l'initiative
Comme un Ens du même Niv. : Lueur féérique, lumière dansante, ténébres	Même en armure le Drow est capable d'un très grande discretion.	L'Epée courte ou la rapière sont des armes parfaitement maîtrisées par le guerrier Drow	Le Drow est rompu à toujours agir avant les autres
Ambidextrie	Combat à 2 armes		
Le personnage utilise parfaite sa main non directrice	Les personnage manie efficacement une seconde arme (Attaque supplémentaire)		

Notes pour la magies (exemple d'objets magiques) :

Nombre 6 Valeur 7200 Exemple Objet : Amulette d'armure naturelle +1, Bracelet d'armure +2 : Potion ; soins modérés, Flou, endurance, invisibilité

Les monstres

Araignée de phase									
Type		Créature magique (G)				Milieu naturel		Terre ferme, souterrains	
Organisation		Solitaire ou groupe (2-5)				Livre d'origine		Manuel des monstres : 23	
FP	Align.	Dés de Vies		Déplacement					
5	N	5d10+15		13 m, escalade 6,5 m					
CA				Initiative					
15 Tai -1, Dex +3, naturelle +3				+7					
Attaques Morsure +7									
Dégâts Morsure 1d6+4 + venin									
Attaques spéciale									
Résistance									
Vision Noir									
Trésor aucun									
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA			
Valeurs	17	17	16	7	13	10			
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté				
+7		+7			+2				
Particularité Forme éthérée									
Compétences Dépl. silencieux +11, détection +9, escalade +12									
Dons Science de l'initiative									
Points de vie		42							





Description de l'espèce / notes spéciales :

Appelée aussi araignée éclipse, c'est un prédateur agressif. Elle fait environs 2,5 m de long Elle est native du plan matériel. elle se matérialise pour mordre et disparaît aussi rapidement.

Facultés / Capacités spéciales			
Forme éthérée	Venin		
A besoin d'une action libre pour passer d'un plan à l'autre (Comme le sort Ens 15)	JS Vig DD 15 ou perte TMP 2d6/2d6 points de Con		

Notes pour la magie (composantes d'objets magiques) :

Nombre 8 Valeur 760 Exemple Pattes pour des effets de changement de plan (éther) ou transmutation (Niv 2)

Bab éien										
Type		Aberration (M)			Milieu naturel		Terre ferme, aquatique, souterrains			
Organisation		Solitaire			Livre d'origine		Manuel des monstres : 26			
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement							
5	N	4d8+4	3 m, nage 6,5 m							
CA			Initiative							
19	Dex +1, naturelle +8			+1						
Attaques 6 morsures +4										
Dégâts Morsure 1										
Attaques spéciale Charabia, salive incandescente, étreinte, absorption de sang, enveloppement, manipulation du sol										
Résistance										
Vision Noir										
Trésor Aucun										
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG					CHA
Valeurs	10	13	12	4	13	13				
Jet Réflexe +2		Jet Vigueur +2		Jet Volonté +5						
Particularité		Créature informe, développement								
Compétences		Détection +12, perc. auditive +8								
Dons		Botte secrète								
Points de vie		22								



Description de l'espèce / notes spéciales :

Il n'est pas malfaisant par nature mais se nourrit du fluide vital et aime particulièrement le sang des créatures intelligentes (qui lui permettent un développement). Son corps est totalement informe. Il combat en lançant ses pseudopode sur ces cibles, ils constitue - membres pour l'attaque les autres bouches sont en réserve au cas où il aurait le malheur d'en perdre une...

Facultés / Capacités spéciales			
Charabia	Salive incandescente	Etreinte	Absorption de sang
Dès que se trouve une forme comestible il parle un langage inintelligent qui provoque une confusion (JS Vol DD 13) à 20 m pour une durée de 1d2 round	Au 1er puis tous les 2 rounds créer un rayon de gaz incandescent qui aveugle à 20 m, JS Vig DD 13 pour ne pas être aveuglé durant 1d3 round	Si tient un adversaire avec une de ses 6 bouches, JS For DD 12 (dégâts supplémentaire de 1)	Si une étreinte est réussie la créature commence à absorber le sang ce qui se traduit par une perte de 1 PdV et de 1 en Con. Si la bouche est tranchée elle continue de 'boire' durant 1d4 round
Développement	Enveloppement	Manipulation du sol	Créature informe
Dès que la créature a tué une cible elle gagne 1 point de vie et une bouche et une paire d'yeux	Si 3 bouches ont réussi l'étreinte, sur un adversaire de taille M ou -, JS Réf DD 14 ou recouvert par la créature qui le mort 12 fois / round à +4	Transformation de la pierre en boue à volonté (1 round terre, 2 round pierre)	Immunisé contre les coups critique et ne peut être pris en tenaille.

Notes pour la magie (composantes d'objets magiques) :

Nombre 4 Valeur 500 Exemple Glandes salivaires, sortilèges ou effets de lumière (Niv 2)

Charognard rampant									
Type		Aberration (G)				Milieu naturel		Souterrains	
Organisation		Solitaire ou groupe (2-5)				Livre d'origine		Manuel des monstres : 37	
FP	Align.	Dés de Vies		Déplacement					
4	N	3d8+6		10 M, escalade 5 m					
CA					Initiative				
17	Tai -1, dex +2, naturelle +6				+2				
Attaques 8 tentacules +3, morsure -2									
Dégâts tentacule paralysie, morsure 1d4+1									
Attaques spéciale									
Résistance									
Vision Noir									
Trésor Aucun									
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA			
Valeurs	14	15	14	1	15	6			
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté				
+3		+3			+5				
Particularité		Odorat							
Compétences		Détection +6, escalade +10, perc. auditive +6							
Dons		Vigilance							
Points de vie		19							



Description de l'espèce / notes spéciales :

C'est une créatures des profondeurs qui se nourrit des créatures en décomposition. Il n'hésite pas à s'en prendre aux vivants lorsqu'il a faim. Il choisit de paralyser tous ses adversaires avant de commencer son repas. Il est un adversaire assez dangeureux.

Facultés / Capacités spéciales			
Paralysie			
JS Vig ou paralysie durant 2d6 minutes			

Notes pour la magie (composantes d'objets magiques) :

Nombre 8 Valeur 160 Exemple 8 bout de tentacule (valeur 20) pour des effets paralysants

Elémentaire, vase (Para-)													
Type	Elémentaire (G)					Milieu naturel				Terre ferme, souterrains			
Organisation	Solitaire ou groupe					Livre d'origine				Manuel des plans : 183			
FP	Align.	Dés de Vies		Déplacement									
5	N	8d8+32		6,5 m, nage 16 m									
CA							Initiative						
20	Tai -1, dex +2, naturelle +9						+2						
Attaques										Coup +10/+5			
Dégâts										Coup 2d8+7 + 1d6 acide			
Attaques spéciale										Acide DD 16			
Résistance										Rédu. 10/+1			
Vision										Noir			
Trésor										Aucun			
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA							
Valeurs	20	14	19	6	11	11							
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté								
+4		+10			+2								
Particularité		Elémentaire											
Compétences		Détection +12, perc. auditive +12											
Dons		Attaque en puissance, destruction d'arme											
Points de vie		68											



Description de l'espèce / notes spéciales :

C'est une moitié d'humanoïde émergent d'une falque de boue. Ils adorent combattre des créatures armées car leur acide détruit ses armes.

Facultés / Capacités spéciales			
Acide	Elémentaire		
L'acide du para-élémentaire inflige 40 points de dégâts par round aux objets en bois et en métal. JS réf pour annuler	Immunité contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques, les dégâts TMP et écœufs.		

Notes pour la magie (composantes d'objets magiques) :

Nombre 4 Valeur 650 Exemple fluide - effet d'acide (Niv 3)

Les alliées esclavagistes

Géant de Phaerlin									
Type	Géant (TG)					Milieu naturel		Souterrains	
Organisation	Solitaire ou paire					Livre d'origine		Montres de Faerûn : 39	
FP	Align.	Dés de Vies		Déplacement					
3	NM	8d8+32		6,5 m					
CA					Initiative				
17	dex -1, Tai -2, Naturelle +10				-1				
Attaques 2 griffes +9, morsure +4									
Dégâts Griffes 2d4+5, morsure 1d8+2									
Attaques spéciale Présence terrifiante									
Résistance RM 14									
Vision Noir									
Trésor Normal									
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA			
Valeurs	21	9	18	8	8	9			
Jet Réflexe +1		Jet Vigueur +10			Jet Volonté +1				
Particularité		Odorat							
Compétences		Détection +4, perc. auditive +3							
Dons		Attaque en puissance, enchaînement							
Points de vie		68							



Description de l'espèce / notes spéciales :

Facultés / Capacités spéciales			
Présence terrifiante Action libre pour une aura de terreur, -8DV JS Vol DD 13 ou sécoué (-2)			

Skorpiocentaure													
Type		Humanoïde (G)				Milieu naturel				Montagnes et déserts, souterrains			
Organisation		Solitaire, paire, groupe (4), bande (8) ou ville (50-1000)				Livre d'origine				Montres de Faerûn : 74			
FP	Align.	Dés de Vies		Déplacement									
4	NM	4d8+8		10 m									
CA										Initiative			
15	Tai -1, Dex +2, naturelle +4						+6						
Attaques		Dard +6, 2 griffes +1 ou chaîne cloutée +6 et dard +1											
Dégâts		Griffes 1d6+1, chaîne 2d6+3, Dard 1d8+1 + venin											
Attaques spéciale													
Résistance													
Vision		Noir											
Trésor		Normal											
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA							
Valeurs	16	14	14	10	10	12							
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté								
+6		+3			+4								
Particularité		Perception des vibrations, magie du refuge											
Compétences		Dép. silencieux +4, détection +4, discrétion +4, fouille +4, perc. auditive +5, sens de la nature +4											
Dons		Maniement arme exotique (chaîne), science de l'initiative											
Points de vie		26											

Description de l'espèce / notes spéciales :

Classe de prédilection prêtre, mais peuvent aussi être ensorceleur, guerrier ou rôdeur

Facultés / Capacités spéciales			
Venin JS vig DD 14 ou perte 1d6 point de for effet secondaire identique	Perception des vibrations Détece toutes créatures en contact avec le sol à 20 m	Magie du refuge Dans un éclair de lumière et une odeur d'insecte brûler, la créature peut se déplacer dans la terre sur une distance de 6 mde 6m, elle subit tous de même 1d3 point de dégâts par 1,5 m de terre	

Les objets magiques ou spéciaux

Baguette de déblocage	
Type :	Baguettes
Description :	Fait 25 cm de long, et permet le lancement du sortilège déblocage. Portée 39 m. Cible 1 objet de moins de 9 m ² . Effet : Ouvre les portes coincées, fermées à clef ou à l'aide d'une barre, ou encore protégée par des sorts tels que verrouillage ou verrou du mage (rend inopérant la magie pendant 10 minutes). Il ouvre également les passages secrets, enfin il défait les soudures, dénoue les chaînes. Il n'affecte que 2 systèmes de fermeture différents. Une baguette compte 50 charges.
Prix (PO)	4 500
Niv. du mage	3
Coût (PO)	2 250
Coût PX	180
Conditions :	Créations de baguette, déblocage
Modif. Altération :	-
Notes :	
Poids :	25 g
Sources :	GdM et MdJ p200



Baume de Koeghton	
Type :	Objets merveilleux (Faible)
Description :	Ce baume est stocké dans un petit pot rond, il contient 5 doses. Si on l'avale ou si on l'applique sur une blessure causée par une arme empoisonnée, il fait disparaître la substance toxique (comme neutralisation du poison). Etalé à même la peau d'un individu malade, il a l'effet de guérison des maladies. Enfin, il rend 1d8+5 points de vie (comme soins légers) si l'on en enduit délicatement une blessure. Ces effets ne sont pas cumulables.
Prix (PO)	4 000
Niv. du mage	5
Coût (PO)	2 000
Coût PX	160
Conditions :	Création d'objets merveilleux, Soins légers, guérison des maladies, neutralisation du poison
Modif. Altération :	-
Notes :	
Poids :	250 g
Sources :	GdM p209



Flasque d'eau bénite	
Type :	Objets spéciaux
Description :	L'eau bénite brûle les morts vivants et les extérieurs d'alignement mauvais comme avec de l'acide (Dégâts directe +2d4 ou aspergée +1).
Prix (PO)	50
Niv. du mage	Prê 1
Coût (PO)	25 (+3 PC)
Coût PX	0
Conditions :	Sorts bénédiction de l'eau
Modif. Altération :	-
Notes :	Malédiction de l'eau peut être réalisée (Effets identique sur les morts vivants, mais affecte les extérieurs d'alignement bon).
Poids :	500 g
Sources :	MdJ p 113 & 180



Potion de déplacement furtif	
Type :	Potions
Description :	Cette potion confère à qui la boit le pouvoir de se déplacer sans bruit. Dans le même temps, elle assourdit les sons qui émanent du personnage, ce qui lui procure un bonus de circonstance de +10 aux jets de déplacement silencieux. Durée 1 heures
Prix (PO)	150
Niv. du mage	6
Coût (PO)	75
Coût PX	6
Conditions :	Préparation de potions,
Modif. Altération :	-
Notes :	
Poids :	-
Sources :	GdM p180



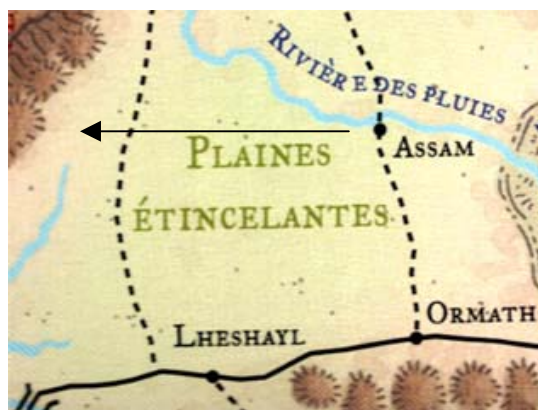
Poudre de dissimulation des traces	
Type :	Objet merveilleux (faible)
Description :	Cette poudre d'aspect normal est en réalité associée à un enchantement permettant à son possesseur d'effacer ses traces et celles de ses compagnons. Il suffit d'en jeter une pincée en l'air pour qu'une grande salle se couvre de poussière et de toile d'araignée. Une pincée répandue sur une route fait disparaître la trace d'une douzaine de créatures sur une distance de 1,5 Km. Les jets de pistage s'effectuent avec un modificateur de +20 au DD.
Prix (PO)	250
Niv. du mage	3
Coût (PO)	125
Coût PX	10
Conditions :	Création d'objets merveilleux, passages sans traces
Modif. Altération :	-
Notes :	
Poids :	-
Sources :	GdM p223



Torche éternelle	
Type :	Objet merveilleux (faible)
Description :	Cette torche n'est pas magique en soit, mais le sort flamme éternelle a été jeté dessus.
Prix (PO)	90
Niv. du mage	3
Coût (PO)	50 (+1 PC)
Coût PX	0
Conditions :	Flamme éternelle
Modif. Altération :	-
Notes :	Il existe des torches de ténèbres.
Poids :	500 g
Sources :	GdM p227



Les cartes



Notes des joueurs

Personnages Joueurs	PNJs	
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Renseignement reçu :

Jours

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Heures

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Equipements :

Un sac à dos comprenant ;

- 1 dose de Baume de Keoghtom (GdM209)
- 2 potions de Soins Modérés (2d8+5 PdV)
- 1 potion de déplacement furtif (GdM180)
- 1 potion de soins légers (1d8+4 PdV)
- 1 torche éternelle (GdM227)
- 2 bâtons fumigène (MdJ113)
- 2 allume feu (MdJ113)
- 1 flasque d'eau bénite (MdJ113)
- 1kg de chausse trappes
- 1 sifflet et 1 étui à carte
- 2 couvertures d'hiver
- 30 m de corde de soie, 1 grappin et 2 pitons
- 1 dague en argent
- 1 outre d'eau
- 10 jours de vivres, ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

un poids de 21 Kg 350, par personne.

Un sac pour le groupe avec ;

- 1 tente 6 places
- 1 trousse de premiers secours
- 3 pierres à tonnerre
- 1 dose de poudre de dissimulation de traces (GdM223)
- 1 baguette de déblocage (MdJ200) avec 50 charges
- 1 matériel d'escalade (MdJ110)

Argent :

200 PO pour les frais de logement et de nourriture

un poids de 15 kg. En plus pour le groupe

Les âmes du désert

Scénario pour DD3

Une mission bien habituelle, l'exploration d'une ancienne galerie, sous les plaines étincelantes.

Mais la mission cache autre chose, les héros choisiront ils leur mission ou la poursuite d'une mission plus 'Noble' avec le risque de ne pas réaliser leur contract ?

**Une aventure pour des personnages de
Niveau 5**

Aventure dans les Royaumes Oubliés (c)
région du Bief de Vilhon

Disponible gratuitement sur :
www.kernos.com



Dungeons & Dragons marque déposées de Wizard of the Coast

Le logo du système d20 est une marque déposée par Wizard of the Coast (filiale de Hasbro, Inc)



Visitez : www.asmodee.com

Toutes les illustrations de ce document appartiennent à leurs auteurs et ne sont pas libre de droit.
Je me suis permis de les utiliser, si vous auteurs ne souhaitez les voir utilisés, je m'engage à les enlever de ce document dans les plus brefs délais. Sinon merci MB