



Le magicien

MARTIN Benoît

620
system

Le magicien

PRÉFACE	1
PRÉPARATIFS	1
CONTEXTE DE L'AVENTURE	1
HISTOIRE	2
PRÉSENTATION DES LIEUX	2
Ormath.....	2
Hameau de Barredefer.....	2
La tour de garde.....	2
ENGAGEZ VOUS !	3
OÙ ALLER,.....	3
Le chemin du Hameau.....	3
La rencontre dans les montagnes.....	3
Le hameau	3
ATTAQUE	3
CHANGEMENT	4
PLAN 2	4
Rencontre	4
Fuite.....	4
Le piège.....	4
LA MINE	5
GALERIE SUPÉRIEUR	5
Victor.....	5
Butin.....	5
Trahison.....	6
GALERIE INFÉRIEUR	6
PRIS AU PIÈGE	6
Choix	6
Exploration.....	6
RÉCOMPENSE	6
ANNEXES	7
PNJ & CRÉATURES	7
Aalboram.....	7
Sorcier Gobelourds.....	7
Gobelourds	7
Hobgoblin – griffon taurique.....	7
Victor Cherchetrésor	8
Dragon.....	9
CARTE :	12
Notes des joueurs	12



Symbole du
culte d'
OGHMA

PREFACE

Le magicien est une aventure de Donjon & Dragon©, s'adressant à quatre ou cinq personnages de niveau 6 au maximum, le niveau moyen du groupe devrait être de 6.

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, au sud de la ville d'Ormath, mais il est possible de transporter ce lieu dans un autre monde de jeux. Les personnages doivent déjà avoir combattu ensemble et surtout se faire confiance mutuellement. Ainsi, ils forment un groupe dont le chef de groupe doit avoir une petite réputation dans la région (possible dans les scénarios *la pièce d'argent*, *les âmes du désert* ou *menace sur Ormath*¹). Le groupe peut être varié mais il y a une prédilection pour les classes de prêtre et de guerrier d'un alignement 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. Mais la présence d'un magicien ou d'un ensorceleur peut être une aide précieuse. Les druides, n'ont que très peu d'intérêt à être joués dans cette histoire.



¹ Disponible gratuitement sur <http://www.Kernos.com>

HISTOIRE

Le jour de l'hiver fatal (le jour entre les mois de Martel et de Alturiak), un homme du nom de Victor Cherchetrésor est arrivé dans le hameau de Barredefer. Ce personnage qui se révélera être un magicien du Cormyr déchu, a choisi de s'installer dans ce lieu dit pour découvrir l'origine exacte d'un ancien parchemin qu'il a réussi à subtiliser aux prêtres d'Oghma de la ville de Reddansyr (Côte des dragons). Ce texte sans grande valeur marchande révèle l'emplacement d'une très ancienne mine Naine d'où était extraite un métal si précieux qu'il ne doit être écrit mais conté au descendant Nain.

Depuis son arrivée, le mage Victor ne subit que des déboires, ses montures sont mortes de froid alors que lui était absorbé par la traduction de son parchemin. Un orage d'une rare puissance a soufflé le toit de sa masure. Et comble de malheur, il a fait usage de magie pour ne pas laisser son laboratoire prendre l'eau et trois femmes du hameau l'ont aperçu, depuis tous les voisins l'évitent ou le montre du doigt. Pour lui, l'importance de ses relations avec les villageois, n'est pas d'une grande importance, mais le jour du solstice estival (Le 20 de Kythron), le bourgmestre lui a donné une injonction, le forçant à quitter le hameau.

Le soir même, un groupe de paysan en colère a tenté de le mettre en fuite, mais il a résisté usant de magie et dans le combat qui suivi un homme est mort et deux autres ont été blessés. Pour se protéger de la populace Victor a déménagé pour un lieu plus proche de l'entrée de l'ancienne mine, une ancienne tour de garde. Il a renforcé les murs extérieurs et a réussi à trouver des gardes dans la population des Gobelourds des environs.

Les responsables du hameau ont décidé d'envoyer un messenger au bourgmestre de la ville d'Ormuth pour qu'il envoie une milice les débarrasser de l'assassin. Leur messenger est arrivé la veille de la fête de la lune et lors de son entretien avec le chancelier de la ville, il a reçu la mission d'engager des mercenaires pour régler son problème, car la ville ne peut se permettre d'envoyer des miliciens dans la montagne à la veille de l'entrée dans la saison froide.

Note : Le bourgmestre d'Ormuth est un combattant émérite qui, s'il avait reçu l'information d'un trouble de ce type dans sa province aurait pris les armes pour régler ce problème. Mais son chancelier, lui, préfère qu'il reste en ville pour assurer la gestion politique de celle-ci.



PRESENTATION DES LIEUX

Ormuth

Grande ville des plaines étincelantes

Dirigée par Quwen (Humain LN, Gue 11), qui est un combattant avisé et une montagne de muscles.

La cité vit au rythme des caravanes qui la traverse (vers la métropole d'Hlondeth). Ormath partage le contrôle d'Assam avec la ville de Lheshayl. Mais les représentants de la ville souhaiteraient en avoir la gestion complète ce que les responsables de Lheshayl ne sont pas prêts à accorder.

Hameau de Barredefer

Très petit village des contreforts des montagnes des flancs hasardeux au sud des plaines étincelantes.

Dirigé par la famille Kelkin (Trois humain N, Peuple 2), qui sont les principaux acteurs de cette communauté, le forgeron, le tanneur et le marchand. Ces habitations sont toutes enfouies dans la montagne en 'troglodyte'. Le hameau est assez difficile à détecter. C'est une précaution importante pour échapper aux créatures volantes qui survolent les flancs hasardeux (Dragon rouge, Griffons, Hyppogriffes, manticores et wivernes).

Le lieu dit vit au rythme des saisons et ne semble pas avoir connu une grande avancée dans leur évolution depuis plusieurs centaines d'années. L'accent de la population est à couper au couteau et leur prise de position est aussi variable que la météorologie en montagnes. La population compte 5 familles, les Kelkins, les Malrinos, les Franis, les Stalts et les Piedsbots.



La tour de garde

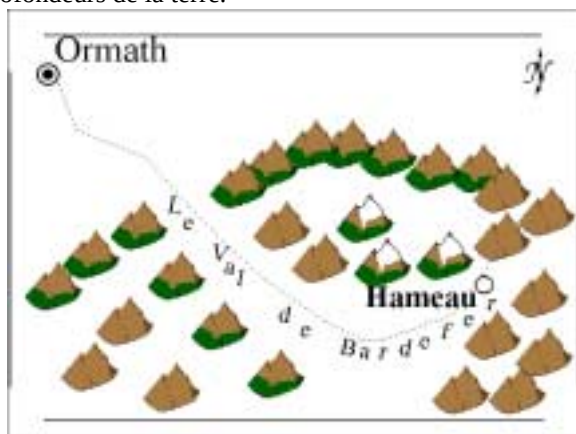
Située à plus d'une heure de marche du hameau, la tour domine un petit vallon. A l'origine, cette bâtisse devait faire partie d'une grande structure construite par les Nains du temps de leur gloire, mais actuellement il ne reste plus que cette tour au milieu de la forêt. Le magicien a fait couper tous les arbres situés à une trentaine de mètres de sa fortification. Il ne semble pas y avoir de moyens de fuir ce lieu en cas de siège. Mais sur le sommet fragilisé de cette construction il est possible d'apercevoir une baliste prête à l'emploi.

ENGAGEZ VOUS !

C'est le lendemain de la fête de la lune, les personnages sont sûrement dans un état vaseux, les abus de boissons et la fatigue ne devant pas leur permettre d'avoir récupéré toute leur lucidité. Aussi lorsque ce paysan est venu les voir et qu'il leur a remis une bourse contenant 25 pièces d'or et un contrat de la ville d'Ormath, les personnages n'ont pas eu la force de négocier de meilleur avantage. Et c'est ce matin qu'ils doivent prendre leurs affaires pour se rendre dans ce lieu appelé Barredefer (il fort possible que les fermiers s'adresse à un personnage connus pour sont bon cœur, alignement Bon et Loyal).

Où aller,

Leur commanditaire, lui est allé chez des cousins à lui dans l'un des villages voisins, il semble difficile de le retrouver. L'un des personnages doit se souvenir que Barredefer se trouve dans les montagnes et une rapide investigation doit permettre de découvrir que ce lieu dit est perdu dans le début des montagnes des flancs hasardeux. Un jet de renseignements avec une réussite à 25 ou + au DD, permet d'obtenir l'information supplémentaire suivante, le Val de Barredefer était il y a très longtemps le centre d'une très grande mine de Nains, mais mystérieusement ils ont tous disparu et seuls les dieux savent quelle est l'horreur qu'ils ont fait sortir des profondeurs de la terre.



Le chemin du Hameau

La piste ne semble pas difficile à suivre, mais les fréquentes bourrasques et la pluie incessante mettent les nerfs des aventuriers à dure épreuve. Un personnage un peu fragile risque de subir les effets d'une maladie de type Rhume avec de fortes poussées de fièvre. Les personnages plus vigoureux eux ne risquent pas grand chose, mais un personnage pisteur pourra informer le groupe sur les risque de rencontre avec des créatures malveillantes. Une garde de nuit peut être indispensable.

Notes : Effets d'un refroidissement ; JS vigueur DD 8 ou Perte de 1 points en Dex et 1 en For. Effet secondaire le lendemain perte de 1 point de Con.

La rencontre dans les montagnes

Sur le chemin de nos héros, un monstre va surgir et tenter de mettre les personnages hors d'état (il est utilisé comme gardien de la vallée par le chef des Gobelourds. Ce monstre tentera une attaque surprise et en cas de blessures, prendra la fuite encore plus vite qu'il n'est venu. La créature est un hobgoblin griffon taurique (manuel des monstres II, chez Asmodée).

Le hameau

N'étant pas de vrais miliciens, la population de Barredefer est plutôt hostile, mais très vite la température entre les aventuriers et les habitants va retrouver un niveau raisonnable, il se trouve que dans les membres de la famille piedbots se trouve une ancienne connaissance d'un des personnages (Un aventurier, un prêtre, niveau 3, de Chauntéa – déesse de la terre, qui maîtrise les domaines de la faune & de la flore, à la retraite qui a croiser le chemin du personnage le plus âgé du groupe).

Une fois que le groupe est reconnu, il peut obtenir toute l'aide des villageois qui ne semble pas être très importante.

Le mage Victor Cherchetrésor, C'est réfugié dans la vieille tour avec sa troupe de Gobelourds. Il ne semble pas avoir prévu l'attaque du hameau pour le moment, mais cela est encore possible, surtout s'il ne parvenait plus à contenir la rage destructrice de ses alliés, les Peaux Vertes.

ATTAQUE

Il ne semble y avoir qu'une solution pour comprendre ce qui se passe dans cette tour, c'est de donner l'assaut... Ce qui semble être assez difficile car ce mage a sûrement dû placer des runes de protection et ses gardes semblent veillé attentivement sur tous les mouvements avoisinants. Il doit y avoir environ 20 gardes en activité au niveau supérieur de la tour de guet.

Note : en cas d'attaque par cette voie les personnages auront à combattre une tribu entière de Gobelourds, ce qui devrait être une entreprise légèrement trop périlleuse pour des personnages de Niveau 6. N'hésitez pas, à équiper leurs adversaires de monture de type monstres primitifs, ainsi que de permettre à leur sorciers d'utiliser des créatures invoquées.



Changement

Au moment de leur approche pour l'attaque, les personnages vont découvrir une scène étrange, un ogre est attaché par les pieds à un arbre d'une très grande taille, il est difficilement concevable que les personnages ne passent pas par ce lieu (c'est le meilleur point d'observation de la tour adverse). La créature est maléfique, mais elle a des comptes à rendre à ce magicien et ses troupes qui l'ont délogé de sa belle tanière, cela fait maintenant 3 jours qu'il se débat la tête en arrière, il n'a plus la force de combattre, il est resté prisonnier depuis l'invasion de sa tour par Victor. Si les personnages le libèrent, il leur fera un plan sommaire de la tour, mais leur indiquera une autre entrée, il leur expliquera qu'elle est très dangereuse car une créature puissante a fait son nid dans l'une des galeries du passage. Si l'ogre est nourrit il peut révéler aussi des aperçus qu'il a eu des pouvoirs de Victor (descriptif de quelques sorts très sommaires).

NOTE : Faites un plan sommaire, avec une entrée une zone de labyrinthe avec un signe pour danger rencontre mortelle le tout fait normalement par l'ogre

Plan 2

Le chemin suivi par les personnages semble dangereux, il leur est possible de faire une chute le long de la falaise. La progression des aventuriers doit se faire de façon très lente et prudente.

Une fois à l'intérieur, le manque de lumière est important. Durant la progression des personnages, ils remarqueront de nombreux restes de squelettes. Eparpillés sur toute la longueur de la galerie se trouvent des restes d'animaux, de goblinoïdes et même d'humains. Une analyse des carcasses permet d'affirmer que les corps ont été broyés par une mâchoire d'une puissance hors norme.

Rencontre

Au passage d'un chemin, les personnages se trouveront nez à nez avec une créature reptilienne, qui se tient prête à les faire disparaître dans son souffle. Le dragon est près à l'attaquer. Noter que si les personnages ont les moyens magiques de se déplacer Invisible, sans lumière et sans bruit ils peuvent éviter cette rencontre.



Fuite

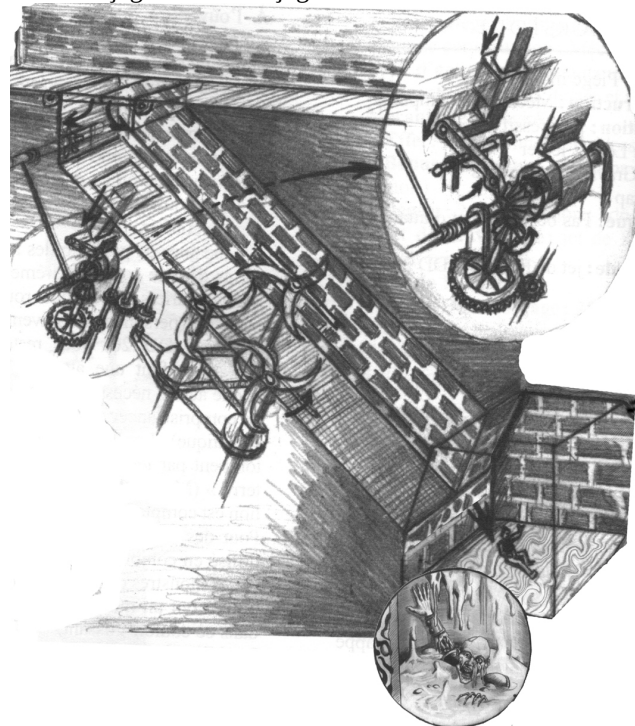
Aucune fuite n'est possible sans le sacrifice d'un ou plusieurs personnages, le dragon poursuivra ses attaquants, à moins qu'il n'ait subi plus de 2/3 de blessures, dans ce cas il restera dans son antre jusqu'à guérison avant de se mettre en chasse de cette vermine humaine qui lui a causé tant de blessures. Si la créature arrive au niveau d'une dizaine de points de vie c'est lui qui tentera de fuir et il ne reviendra se venger de ses attaquants que lorsqu'il aura grandi d'une taille ou deux ! (si l'un des personnages est encore en vie)...

Le piège

Arrivé au niveau des premières galeries de mine Naine, il faut réussir à franchir un piège assez complexe (le piège est compté comme une rencontre de FP 5 pour le calcul des points d'expérience des personnages).

Détection : Fouille DD 25

Désamorçage : Désamorçage DD 26



Fonctionne en trois temps :

1) Ce piège commence par une trappe pivotante qui se déclenche lorsque qu'une masse importante se trouve sur la partie avant de la dalle. Elle se referme ensuite interdisant toute sortie, à moins de réussir à la tirer (FORCE DD 18). La dalle pivote vers le bas, il est possible de sauter en avant (Saut DD 22), mais dans ce cas le personnage active un autre piège qui se déclenche au contact avec le sol ; un marteau le frappe et le fait tomber dans la trappe (dégâts supplémentaires du choc 2d4, Attaque +12). Il est possible de se rattraper au bord de la trappe (JS Réflexe DD 20 + 5 par personnage supplémentaire qui tombe).

2) La chute ne provoque que 1d6 points de dégâts, mais les lames qui ont pour but de trancher toute créature qui passe par cette trappe sont encore extrêmement aiguisées (Ce sont des lames +1. Un bon forgerons peut en fabriquer 9 cimètres +1, Artisanat – forge DD 18), les dégâts sont de 1d4 par lame, il est possible d'être coupé par 1d8 lame durant la chute. Les personnages peuvent tenter de se rattraper aux lames (JS réflexe DD 17+3 par personnage déjà accroché), ils ne subissent plus les dégâts de la chute, mais subissent tous les rounds les dégâts des lames.

Note, le mécanisme des lames tourne durant 6 rounds ensuite il lui faut 9 heures pour se réamorcer, le ressort est réactivé par une petite source d'eau qui remplit un grand réservoir qui fait pression sur le ressort.

3) Le bain d'acide. Les personnages qui tombent, sont engloutis dans un bassin d'acide visqueux, qui heureusement semble ne plus avoir la puissance d'origine, mais les personnages subissent tout de même 1d4 points de dégâts d'acide par rounds. Il est possible de se maintenir à la surface de ce bain en réussissant un test de Nager DD 22 (en tenant compte de l'encombrement).

Pour un sauvetage, il est impossible de faire descendre une corde durant le temps où les lames tournent, si le personnage ne réussit pas à se maintenir hors de l'acide il faut compter les dégâts de l'acide sur la corde (points de résistance 2, solidité 0) avant de pouvoir aider un personnage à sortir de ce piège.

Ce piège a été conçu pour tuer les créatures qui tentaient de pénétrer dans la mine des nains, il devait pouvoir se réactiver seul en cas de forte occupation des nains, mais normalement il devait y avoir des responsables de son entretien. La cuve d'acide possède un conduit qui permet sa purge (fouille DD 19 pour le trouver, et un minimum de 3 rounds de recherche, et 8 pour vider la cuve de son acide). Une fois la cuve vide il est facile de découvrir un moyen de grimper jusqu'aux lames...

LA MINE

Cette construction est un dédale de couloir et de niveaux, l'exploration complète semble impossible sans un grand nombre d'individus pour renforcer les galeries. Effectivement, certaines des poutres de soutènement sont prêtes à se briser.



GALERIE SUPERIEUR

Dans cette série de galeries il est très possible de rencontrer des groupes de Gobelourds, dans ce lieu la garde armée est assez limitée, car nul danger ne semble pouvoir venir de la mine.

Note : si les personnages éliminent des gardes Gobelourds, d'autres soldats patrouilleront quelques heures après à la recherche des disparus ou des adversaires venus des profondeurs. Ils seront extrêmement méfiants pensant avoir à faire à des Elfes noirs ou des Nains des profondeurs.

Victor

Si les personnages sont assez discrets ils auront la possibilité de trouver Victor Cherchetrésor, ce mage tentera de négocier un accord avec les personnages en usant de magie pour influencer leurs positions et tenter de charmer l'un ou l'autre pour s'en faire des alliés en cas de combat. Le combat contre le mage doit être assez rapide (s'il y a des combats), car les gardes Gobelourds ne sont jamais très loin de l'endroit où se trouve leur employeur. Les adversaires ne sont pas très puissants, mais leur nombre fait leur force...

Butin

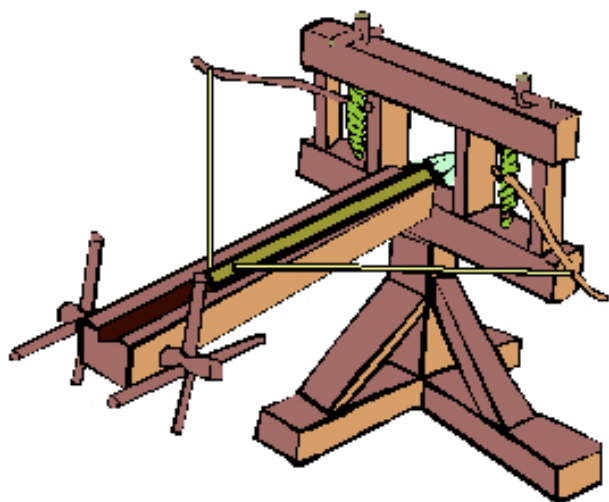
Si Victor est vaincu ou mis hors combat, il sera possible de trouver son livre de sorts, son journal intime, son équipement, de nombreux plans de construction d'engins de siège et un ancien parchemin écrit en Nain dans un étui en os portant le symbole d'Oghma (avec le blason de Reddansyr de la Côte des dragons). Ce texte écrit dans un dialecte Nain semble obscur il est impossible au personnage de le décrypter. Une traduction a été réalisée par Victor :

*Frère du marteau,
Marteleur de servent de Gruumsh,
Pourfendeur des trolls,
Créateur de Moradin,
Dans la montagne sacrée de la pierre de fer, se trouve une source du minerais le plus extraordinaire que des yeux de Nain aient eu la chance de contempler, depuis Castelmithral. Que Abbathor nous protège de la convoitise des profondeurs. A ce jour nous avons réussi à sortir de notre sol plus de 6 fois 1 nains en matière. La forge semble trop faible pour réussir à travailler cette merveille et nous serons sûrement obligé de prendre la route vers l'antique cité pour y livrer notre trésor.
Maître, servent de Dunatoïn veillez sur le secret de cette découverte.*

Le livre de sorts est protégé par une simple rune explosive qu'il est aisé de dissiper. Le journal, lui, est nettement plus complexe, il est écrit d'une façon codée et en plus il est régulièrement protégé par des feuillets piégés.

Trahison

Pour s'attirer l'aide des Gobelourds, Victor leur a fourni le moyen de concevoir des armes de siège. Maintenant leur chef est équipé pour réaliser des raids efficaces contre les colonies humaines. Dans la tour se prépare le travail de destruction. D'ici quelques jours, l'humain aura découvert ce qu'il cherche et ses gardes s'occuperont de lui. Alors Aalboram, le roi Gobelourds deviendra le seigneur des montagnes des flancs hasardeux et très vite les murs de la ville d'Ormath tomberont sous les assauts de ses troupes.



GALERIE INFÉRIEURE

Une fois engagés dans ces galeries les personnages se rendront très vite compte que les poutres vont s'effondrer. Mais il est possible que les personnages souhaitent continuer leurs investigations, surtout s'ils ont lu le texte volé dans le temple d'Oghma.

Pris au piège

Après plusieurs jours d'exploration, les personnages découvriront un passage un peu plus étroit, une fois passé ce conduit, ils seront confrontés à deux nains des profondeurs.



Choix

Le combat devrait être rapide, mais très vite, les personnages se rendront compte qu'ils risquent d'être pris au piège dans ces tunnels, si des renforts viennent à l'aide des deux mineurs les personnages n'auront aucun moyen de fuir. C'est à ce moment qu'ils devraient retourner vers la surface et quitter l'espoir de trouver ce trésor des Nains de la surface.

De retour à l'extérieur, ils leur reste encore à faire un rapport sur les activités d'Aalboram et de Victor, les responsables de la ville d'Ormath organiseront un recrutement d'urgence de mercenaires pour attaquer le bastion avant la fin de l'hiver. Victor lui sera considéré comme traître aux plaines étincelantes et écartelé sur la place publique d'Ormath. Après la bataille, de nombreux Gobelourds, survivants, seront convoyés vers Hlondeth puis vers Reth en Chondath pour servir à l'entraînement des gladiateurs, et ainsi rembourser les frais de l'engagement des mercenaires par la ville d'Ormath.

Exploration

Les personnages sont assez fous pour continuer l'exploration ils se trouveront face à une tribu de Nains des profondeurs, cette peuplade leur bloquera le chemin du retour et les personnages auront le choix de tenter de survivre sous terre jusqu'à la découverte d'une galerie permettant de rejoindre la surface. Ou de mourir de faim ou de soif dans des tunnels froids et humides ou encore de se livrer comme prisonnier à l'une des tribus de Nains des profondeurs, de Drows ou d'une des autres races maléfiques de l'Ombreterre. Cette partie est laissée à l'initiative du MJ, car il est fort possible de la faire durer de nombreuses heures de jeu, en maintenant une pression haletante sur les personnages.

RECOMPENSE

Pour cette aventure les personnages pourront recevoir 5 000 PX en cas de réussite, il faut ajouter à cette somme la valeur des rencontres en fonction du niveau de PJs. Les biens et affaires de Victor resteront en possession des personnages.

Si les personnages remettent à l'un des temples d'Oghma le parchemin de Victor. Les prêtres de ce temple s'engageront à ouvrir les portes de l'une de leurs bibliothèques pour permettre la recherche d'information durant toute une journée, sans avoir à percevoir la taxe d'entrée dans le lieu en question (Ce qui peut permettre une entrée dans la grande bibliothèque de château suif sans avoir à fournir l'ouvrage rare au responsable de ce lieu).

La réputation des personnages augmente encore et si un ou plusieurs personnages possèdent le don prestige, leur réputation leur permet d'obtenir un +1 en modificateurs d'ordre général.

ANNEXES

PNJ & Créatures

Le gobelourds

Aalboram

Ce chef est cupide, mais tout de même assez organisé pour prévoir de se débarrasser de Victor lorsqu'il aura fini son travail. Il est toujours accompagné d'un chaman et de deux ou trois gardes. Ses sautes d'humeur en font un chef craint et redouté dans le clan.

Chef - gobelourds / Aalboram										
Type		Humanoïde (M)				Milieu naturel		Souterrains		
Organisation		Clan d'Aalboram				Livre d'origine		Manuel des monstres : 105		
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement							
6	CM	3d8+4d10+7	6,5 m							
CA				Initiative						
21	Dex+1, Naturelle+3, Maille+5, Ecu+2				+1					
Attaques		Morgenstren +10 ou javeline +7								
Dégâts		Morgenstren 1d8+4 ou javeline 1d6+2								
Attaques spéciale		Attaque en puissance								
Vision		Noir								
Trésor		normal								
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA				
Valeurs	17	12	13	12	10	13				
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté						
+5		+6		+2						
Compétences Dép. sil. +6, Détection +3, Discrétion +3, Escalade +2, Perc. auditive +3										
Dons Vigilance, Arme de prédilection & de spécialisation, Attaque en puissance, Robustesse										
Points de vie		53								

Sorcier Gobelourds

Assistant spirituel du chef de clan, l'ordre des chamans gobelourds de ce clan compte 8 adeptes capables de lancer des sortilèges et une 12 d'initiés. Ils travaillent sur le modèle caricatural des Sorciers rouges de Thay. Mais ces créatures sont nettement moins efficaces.

Chaman gobelourds									
Type	Humanoïde (M)					Milieu naturel		Souterrains	
Organisation	Cla d'Aalboram					Livre d'origine		Manuel des monstres : 105	
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement						
3	CM	3d8+2d6+5	10 m						
CA			Initiative						
14	Dex+1, Naturelle+3			+1					
Attaques Javeline +4									
Dégâts Javeline 1d6+2									
Attaques spéciale Sorts : Rayon de givre, détection magie, Manipulation à distance / Décharge électrique									
Vision Noir									
Trésor normal									
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA			
Valeurs	15	12	13	14	10	9			
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté					
+4		+2		+4					
Particularité									
Compétences Dép. sil. +6, Détection +5, Discrétion +5, Escalade +4, Perc. auditive +5, conn. sort 5									
Dons Vigilance, familial									
Points de vie		25							

Gobelourds

La troupes des guerriers, localisé dans la tour et dans la mine (galerie supérieur).

Gobelourds											
Type	Humanoïde (M)					Milieu naturel		Souterrains			
Organisation	Solitaire, groupe (2-4), bande (11-20)					Livre d'origine		Manuel des monstres : 105			
FP	Align.	Dés de Vies		Déplacement							
2	CM	3d8+3		10 m							
CA					Initiative						
17	Dex+1, Naturelle+3, Cuir+2, Rondache+1				+1						
Attaques										Morgenstren +4 ou javeline +3	
Dégâts										Morgenstern 1d8+2 ou javeline 1d6+2	
Attaques spéciale											
Résistance											
Vision										Noir	
Trésor										normal	
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA					
Valeurs	15	12	13	10	10	9					
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté							
+4		+2		+1							
Particularité											
Compétences		Dép. sil. +6, Détection +3, Discrétion +3, Escalade +2, Perc. auditive +3									
Dons Vigilance											
Points de vie		16									

Hobgoblin – griffon taurique

Taurique - Hobgoblin-griffon												
Type	Humanoïde monstrueux (G)					Milieu naturel	Collines & montagnes					
Organisation	Solitaire, pair ou nichée (6-10)					Livre d'origine	Manuel des monstres II : 208					
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement									
5	LM	8d8+24	10 m, Vol 24 m (moyenne)									
CA					Initiative							
18	Tai -1, Dex+2, naturelle+6, rondache+1									+2		
Attaques	Epée longue +11/+6, 2 griffes +6 ou Javeline +9											
Dégâts	Epée 1d8+4 (19-20), griffes 2d6+2 ou javeline 1d6+4											
Attaques spéciale										Bond, pattes arrières (1d6+2)		
Vision										Noir & nocturne		
Trésor										Normal		
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA						
Valeurs	18	15	16	10	10	10						
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté							
+8		+11			+2							
Particularité		Odorat,										
Compétences		Dépl. sil. +5, Détection +12, Intimidation +5, Perc. auditive +13, Saut +13										
Dons		Vigilance, vigueur surhumaine										
Points de vie		60										

Description de l'espèce / notes spéciales :

Cette créature est un hybride entre un griffon et un hobgoblin, leur origine reste méconnus, mais l'on estime qu'il sont l'oeuvre des premières expériences des Yuan-ti sur des créatures non reptilienne. Ils forme une race unique qui ne s'altère que rarement avec les Hobgoblins. Les griffons eux ne les supportent pas et une rencontre tourne souvent en conflit sanglant. Cette société est en voie de disparition, la race est rapidement menacé d'extinction..

Facultés / Capacités spéciales		
Bond	Pattes arrières	Odorat
Permet de faire un déplacement et d'utiliser ses pattes arrière dans le combat en attaque à outrance.	Attaque de 2 pattes +10, dégâts 1d6+2	Détecte l'approche d'avversaire grâce à leurs odeurs.

Victor Cherchetrésor

Humain, magicien du Cormyr. Il a refusé de partir en mission alors qu'il était en cours d'étude d'un sortilège et par son inaction, un village du Nord Est du pays a été dévasté par les troupes du Zentharrim.

Victor, le magicien										
Type		Niveau 6				Milieu naturel		Tous		
Organisation		Solitaire aliée au Gobelourds				Livre d'origine		Manuel des joueurs : 37		
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement							
6	Tous (L-)	6d4	10 m							
CA							Initiative			
10 (Si armure de mage 14 & bouclier 21)							+1			
Attaques Dague +2, Arbalète légère +4										
Dégâts Bâton 1d6-1, carreau 1d8 (19-20)										
Attaques spéciale		Sorts Niv 0 = 4 ; Niv 1 = 4 ; Niv 2 = 4 ; Niv 3 = 2								
Résistance -										
Vision		Diurne								
Trésor		322 PO & 15 PA + Livre de sorts								
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA				
Valeurs	8	12	10	15*	9	13				
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté					
+3		+2			+4					
Particularité		Maîtrise de 8 sorts Niv. 1, 4 sorts Niv. 2, 3 sorts Niv 3.								
Compétences		Alchimie +7, Artisanat (reliure) +5, Concentration +8 (+4), Con. des sorts +9, Con. mystères +7, Détection +5, Perc. auditive +5, Scrutation +5,								
Dons		Appel de familier, Ecriture de parchemin, Absence de composante matérielle, Magie de guerre, Efficacité accrue (+2 contre RM), Extension de durée (Doublé / +1 Niv.Sort), Maîtrise des sorts (Eclair & Clignotement)								
Points de vie		19								

Livre de sorts			
Liste de sorts 0	Liste de sorts 1	Liste de sorts 2	Liste de sorts 3
-Résistance -Détection poison* -Hébétement -Illumination -Lumière -Lumières dansantes -Son imaginaire -Rayon givre -Destruction MV -Manipulation à dist. -Ouverture/ferm. -Réparation -Détection magie * -Lecture magie -Prestidigitation -Signature magique - Choc électrique (MdF)* - Carreau projeté*	- Alarme - Bouclier - Charme personne* - Serviteur invisible - Décharge électrique* - Message* - Repli expéditive - Courage de Kaupaer (MdF)* Initiative +5 durant 1r/niv.	- Détection des pensées* - Corde enchantée - Ténèbres* - Boule électrique de Gedlee (MdF)* Dégât 1d6/2 Niv + Alarme en extension de durée*	- Clignotement* - Page secrète - Eclair* + Corde enchantée en extension de durée*

MdF ; Magie de faerun

* Sort en mémoire lors de la première rencontre.

Note : Le livre de sorts a tous les sorts de Niveau 3 camouflé par des pages secrètes, sur ces pages sont écrits les sorts de niveau 2. le mot de commande est Frère du marteau (en Dialecte Nain)

Dragon

C'est une créature perfide, qui n'a pas encore eu le temps de grandir, mais qui est déjà promis à un avenir de chaos et de destruction, si les personnages ne mettent pas un terme définitivement à ses activités.

Dragon - rouge (Jeune)

Type

Dragon (G)

Milieu naturel

Collines, montagnes, souterrains

Organisation

Solitaire ou couvée (2-5)

Livre d'origine

Manuel des monstres :

65

FP
Align.
Dés de Vies
Déplacement



6

CM

13d12+39

13m, Vol 45m (médiocre)

CA
Initiative

21

Tai -1, +12 naturelle

0

Attaques

Morsure +19, 2 griffes +19, 2 ailes +19, Queue +19

Dégâts

Morsure 2d6+7, griffe 1d8+7, aile 1d6+7, queue 1d8+7

Attaques spéciale

Souffle cône (Dégâts 6d10 ; JS DD 19)

Résistance

Immunité contre le feu

Vision

Noir à 20 m et nocturne

Trésor

Normal 2x

Caract.

FOR

DEX

CON

INT

SAG

CHA

Valeurs

25

10

17

12

13

12

Jet Réflexe**Jet Vigueur****Jet Volonté**

+8

+11

+9

Particularité

Niveau d'ensorceleur 1 (+domaine de Chaos, feu et mal) ; Sorts Niv 0 (4) = 5, Niv 1 (2) = 4

Créature de feu ; Immunité au feu, Dégâts du frois doublé sauf si JS réussit

Compétences

-

Dons

Points de vie

123

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

Nombre

X

Valeur

+

Exemple

Cf Manuel des monstres p 60 et Manuel des joueurs p 113

Carte :

Personnages joueurs

-
-
-
-
-
-

PNJs

-
-
-
-
-
-



Notes des joueurs

Equipements :

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

Le magicien

Scénario pour DD3

Un sorcier terrorise un petit hameau perdu dans les montagnes, c'est l'hiver, mais quel est le but de ce maléfique personnage, comme a-t-il eu le soutien de ses peaux vertes ? Et que fait-il dans cette vieille tour, maintenant ? Ses réponses seront à découvrir par les héros.

**Une aventure pour des personnages de
Niveau 6**

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