



Menace sur Ormath

MARTIN Benoît



Menace sur Ormath

PREFACE	1
PREPARATIFS	1
CONTEXTE DE L'AVENTURE.....	1
INTRODUCTION	2
PRESENTATION DES LIEUX	2
Assam	2
Ormath	2
Lheshayl	2
Bois humides	2
A LHESHAYL	2
Le vol.....	2
Information sur Jannot le vif.....	2
Frédéric.....	3
Lheshayl – Ormath.....	3
ORMATH – ASSAM	3
Le voyage.....	3
L'attaque.....	4
Disparition	4
Révélation.....	4
BOIS HUMIDE	4
Le temple	4
Le marais.....	4
Les hommes lézards.....	5
Le campement.....	6
Le refuge.....	6
L'ECHEC	7
RECOMPENSE	7
LES ANNEXES	7
LES PERSONNAGES	7
Quwenn	7
Thomas Blanclivide	7
Guerrier de Cyric	8
Adeptes Jonas Chaînetournante.....	8
Germain Fléaurouge	8
Les brigands	8
Limasseres et Ollissam	9
LES PLANTES.....	10
LES PLANTES.....	10
Liane chasseresses	10
Tendriculaire.....	10
Sombrearbre.....	11
Banian ténébral.....	11
CARTE :	12
Notes des joueurs	12



PREFACE

Menace sur Ormath est une aventure de Donjons & Dragons ©, s'adressant à quatre ou cinq personnages de niveau 5 à 6 au maximum, le niveau moyen du groupe devrait être de 5 ou 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). Il est fort possible que cette histoire se déroule en deux séances de jeu.

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 d'Ormath, mais il est possible de transporter ce lieu dans un autre monde de jeux. Les personnages forment un groupe uni, qui doivent déjà avoir combattu ensemble et surtout se faire confiance mutuellement. Dont le chef de groupe doit avoir une petite réputation dans la région (possible dans les scénarios la pièce d'argent Et/ou les âmes du désert¹). Le groupe peut être varié mais il y a une prédilection pour les classes de rôdeur 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, bien que leur utilité dans le bois humide peut être très importante (mais il faut des druides qui acceptent de se rendre dans les villes). Un personnage ayant le don pistage peut être indispensable à la bonne réussite de l'histoire.



Emblème des
prêtre de
Cyric

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

INTRODUCTION

Le maître des conflits Thomas Blanclivide, est le nouveau venu de son ordre il se voit confier la difficile mission d'augmenter les tensions entre les villes de Lheshayl et Ormath. Il doit pousser les dirigeants de ces deux cités à s'affronter. Il doit tout de même faire très attention à ne pas déclencher un conflit armé entre les deux cités, car le bénéfice de cette action doit revenir au temple et surtout pas aux cultes de Tempus.

Pour réussir cette mission il a choisi de déstabiliser la ville de Assam, qui est sous la gestion mutuelle des deux autres citées. Dans les marais du bois humide se trouve un ancien temple des hommes lézards, il se fera passer pour la voix de leurs dieux en utilisant un objet dérobé au temple de Gond de Lheshayl, qui modifie et amplifie la voix de l'utilisateur. C'est la poursuite de cette objet qui mènera les aventuriers sur ses traces.

Présentation des lieux

Assam

Grande ville (6 513 habitants)

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

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.

Ormath

Grande ville des plaines étincelantes

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

La cité vit au rythme des caravanes qui la traversent (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.

Lheshayl

Grande ville (7 165 habitants)

Dirigée par Entawanata (Guerrier Niv. 5, CN)

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



Bois humides

Vaste marais souvent enveloppé d'une épaisse brume, qui abrite de temps en temps des bandits qui rançonnent les petites caravanes d'Assam et de Ormath. C'est aussi le lieu où vivent des communautés halfelins, d'hommes – lézards et d'autres humanoïdes qui ne souhaitent avoir à vivre avec les Hommes.



A LHESHAYL

Les personnages pourront avoir des liens avec l'un des candidats au poste de prêtre de Gond de la ville d'Assam ou un cousin du jeune novice assassiné (qui leur expliquera qu'il ne croit pas au simple vol qui a mal tourné). Mais les personnages ne doivent pas être en lien de parenté avec la victime (effectivement la chasse à l'assassin n'est que le prétexte de cette histoire). Une autre possibilité est de se faire engager par l'un des responsables du temple pour retrouver le voleur – assassin.

Le vol

La première indication pour les joueurs est une mystérieuse disparition de l'inventaire d'un jeune novice. L'adepte du nom de Frédéric Ripeni a été égorgé dans sa chambre, situé à 5 minutes du temple de Gond, ses économies et l'objet qu'il avait construit pour sont entrées en tant que prêtre de Gond ont été volés. La milice soupçonne un voleur – assassin du surnom de Jannot le vif.

Information sur Jannot le vif

- il a une très bonne réputation dans le métier, c'est un voleur expérimenté qui choisit patiemment les maisons à visiter, sa spécialité est le cambriolage.
- il est connu pour son aptitude à sentir le danger et pour sa parfaite maîtrise de la matraque. Il n'a jamais tué de personnes (ou cela était tellement discret qu'il n'y avait pas de témoin).
- il travaille toujours en indépendant et a exercé son métier dans les villes de Ormath et Assam avant de venir à Lheshayl, l'an dernier.
- il doit se cacher de la milice, il ne réapparaîtra sûrement que lorsqu'il ne sera plus recherché. Il devra ensuite se rendre chez l'aubergiste de la "lame dans le ciel" une taverne où il a l'habitude de laisser quelques affaires, pour organiser son départ de cette ville.

Jannot Levif



Notes :

Jannot le vif, était dans la maison situé à coté de l'endroit du meurtre, mais au moment où il allait entrer dans la maison, il a entendu du bruit et lorsqu'il a compris qu'un confrère était dans la maison voisine il n'a pas pris le risque de se faire surprendre. Il a entrevu le véritable assassin, c'est le bourgmestre de la ville de Assam (Changement d'apparence de Thomas blanchivide). Il a réussi à le reconnaître car il a été jugé pour un petit larcin dans cette ville avant de venir s'installer ici où il est nettement moins connu.

Il a remarqué un homme qui surveillait la rue, cet homme portait la tenue des notables d'Assam. Il a aussi une information qu'il est prêt à échanger contre sa liberté, le bourgmestre d'Assam a parlé des Hommes – Lézards et de ses troupes dans les bois humides... En plus il a entre – aperçu une amulette qui représentait une étoile sombre avec un élément clair dans le centre (Une perception du symbole de Cyric, mais dans une obscurité importante), l'objet était porté par l'homme ayant des vêtements de notable.

S'il a la possibilité d'apprendre qu'un groupe d'aventuriers le recherche il s'arrangera pour prendre contact avec eux, pour négocier son départ de la ville. Il ne peut le faire avec l'enquêteur de la milice qui risque fort de lui donner un coup d'épée avant même qu'il est réussi à expliquer ce qui s'est passé, et comme le bourgmestre d'Assam est impliqué dans cette affaire, il est persuadé de servir de bouc émissaire pour la Justice.

Frédéric

Le corps a été retrouvé par la maîtresse de maison qui venait effectuer le ménage. Frédéric a été égorgé dans son sommeil, sans avoir eu la chance d'apercevoir son agresseur, il n'y a pas de trace de lutte, ce qui tend à prouver qu'il a été la victime d'un expert. La pièce a été sommairement fouillée et il est encore possible de trouver quelques 26 PO cachées sous la table (ce qui nécessite un jet de fouille DD 5)... Seule une bourse, l'objet du temple et les plans de celui-ci ont été volés. Un personnage Roublard remarquera sans nul doute que la fouille de cette pièce semble être une mise en scène.

La découverte du corps du jeune initié la veille de la présentation des réalisations, pousse la communauté de Gond à soupçonner l'un des 3 autres candidats d'avoir engagé un tueur pour éliminer un rival, mais cette suspicion devrait très vite être écartée des possibilités.

Frédéric était persuadé de ne pas être choisis, il en a parlé à ses confrères. Sa réalisation avait un léger défaut. L'objet de sa candidature est un amplificateur de voix, qui fonctionne avec différentes membranes, mais malheureusement il déforme atrocement la voix. Pour parfaire la réalisation de l'objet le jeune homme s'est rendu à Assam chez le grand maître tanneur Louis Guisarme, mais cela n'a pas permis de régler totalement la distorsion du son produit par l'objet.

Mais ce voyage a fait connaître l'existence de cette merveille au maître des conflits, qui a souhaité l'acheter, mais le jeune a refusé. D'un autre côté, ce fait peut expliquer que le bourgmestre d'Assam ait entendu parler de ce projet.

L'objet mesure 123 / 68 / 68 cm, a l'extrémité la plus grande, il pèse plus de 5 kg et est composé de bois, de cuivre et de cuir.



Lheshayl – Ormath

Durant le trajet il est impossible d'obtenir des informations sur l'éventuel passage du bourgmestre d'Assam. Mais il n'y a aucune certitude d'un passage de deux Hommes. Une réussite parfaite en renseignement (20 naturel) permet d'obtenir l'information qu'un prêtre de Cyric et son escorte (3 hommes) ont été aperçus, sur la route peu de temps après le meurtre de Frédéric.

Ormath – Assam

Le voyage

Durant leur trajet les personnages apprendront que le bourgmestre d'Assam a imposé une nouvelle taxe, mais pour la percevoir il utilise des techniques de brigands. Une vingtaine de miliciens surgissent aux alentours de la caravane et menace d'arbalètes lourdes les voyageurs. Il est possible de travailler pour une caravane et de se faire rançonner (paye de 1 PO / jours), mais les marchands payeront la taxe en ordonnant à leur hommes de ne pas agir. Pour éviter un massacre.

L'attaque

Il est possible pour les personnages de faire partie d'une caravane qui se fait attaquer mais toute tentative de combattre la vingtaine de bandits se soldera par la mort de plusieurs personnes faisant partie de la caravane.

Notes : La mission des bandits est très simple ; ils doivent porter les emblèmes de la ville d'Assam et prétendre percevoir la Taxe de libération de la ville au nom de Holinar Tempête. Cette taxe ne doit pour le moment n'être perçu que par de très petites compagnies de marchands, les espions détectent l'arrivée de ce type de caravanes et permettent aux brigands de lui faire payer la taxe. Il faut presque 8 heures de marche pour rejoindre la route depuis le camps de bois humide. Les attaques se déroulent presque toujours dans des zones différentes, ceci, afin d'éviter que l'information ne soit trop précise, et aussi dans le but de pouvoir détecter tout groupe de personnages recherchant un moyen de suivre les assaillants. Suivre les traces des brigands est difficile (Pistage DD 12). Suivre les traces dans le marais porte le DD de pistage à 25 (en tenant compte de la taille du groupe).

Disparition

Une petite caravane, de deux chariots, a résisté et a été massacré, les corps des gardes pourrissent dans le marais, le contenu des chariots se trouve au camps.

Cette disparition est signalée dans la ville d'Assam, la milice offre une prime de 15 PO pour tout renseignement sur cette caravane.



Révélation

Aucun des marchands n'a osé raconter l'incident dans la ville d'Assam, car l'un des hommes qui se trouvait à la tête des brigands était le bourgmestre, Holinar Tempête, soit l'un des hauts responsables de la milice de la ville Omet Oeilperçant (changement d'apparence obtenu par Germain fléaurouge, avec un chapeau de déguisement, du prêtre de Cyric). La taxe qui a été demandée est somme toute assez légère, pour une grande caravane, mais elle est importante pour les petites organisations. Elle s'élève à 10 PO par tête et 50 par chariots (elle semble juste suffisante pour payer les "miliciens").

Si l'un des responsables de la milice d'Assam est informé de ces attaques il fera organiser au non d'Holinar Tempête une recherche de ces bandits, mais cette action officielle aura pour finalité la fin des attaques pour une période de 2 mois. Les personnages pourront s'ils ont une bonne réputation dans les plaines être engagés par la ville d'Assam pour trouver le refuge de ces brigands (la paye sera de 4 PO par jours et par personne).

BOIS HUMIDE

Le temple

Cet ancien lieu de culte se trouve dans les marais. Il est complètement en ruine et seuls les Hommes – lézards sont informés de sa localisation exacte, mais leur Chaman est mort l'an dernier et depuis aucun successeur n'a pas réussi à entrer en contact avec l'esprit de la terre et de l'eau. Thomas s'est trouvé un endroit où il peut "parler" aux Hommes lézard sans se faire voir. Il utilise l'objet qui déforme la voix pour se faire passer pour leur dieu. Il va les convaincre de donner asile aux groupes des brigands humains, en prétextant une étude de la civilisation humaine qui permettrait aux peuples du bois de mieux connaître ses adversaires. Mais ces Hommes ne devront jamais rester sans surveillance !

Notes : Thomas a eu la possibilité d'être accepté comme Maître des conflits en raison de sa parfaite connaissance du langage des Hommes lézards et la prévision d'une action les faisant se révolter contre les humains des trois villes.



Le marais

C'est un lieu très difficile d'accès. Il faut traverser des zones de sables mouvants, et certaines créatures végétales carnivores (rencontre possible). Pour des personnages n'ayant aucune connaissance de la nature ou d'un sens de la nature (DD 16), il est très facile de se perdre et de revenir à la lisière du bois ou même au centre du marais. Durant chaque journée, à l'intérieur du bois humide, il y a un grand risque de contracter une fièvre des marais (JS vigueur).

Notes : Fièvre des marais ; Incubation 1d3 jours, JS Vigueur DD 12, effet perte temporaire de 1d3 en Dex et en Con. Le JS est effectué tous les jours, et la récupération naturelle est de 1 point par caractéristique et par jour de repos complet. Il est donc possible de résister longtemps à la maladie. Pour se débarrasser de cette infection il faut réussir 2 JS consécutifs. Certaines personnes affirment que l'on ne se débarrasse jamais de cette fièvre et qu'elle resurgit de temps en temps (Environs tous les 1 ou 2 ans, jusqu'à la prochaine rémission).



Information : La moitié des brigands subissent les effets de cette pathologie, mais leur chef Germain Fléaurouge possède des plantes* qui limitent la perte de caractéristiques de cette maladie au minimum. (les brigands malades n'ont qu'une perte de 1 à leurs caractéristiques). Durant l'attaque, il est possible de remarquer que certains "miliciens" sont malades et épuisés.

* Cette plante pousse dans les marais. Il est possible d'en retrouver (Connaissance de la nature DD16, l'on trouve 1 + Marges plante par 2 heures de recherche).

Rencontre :

- 01 – 02 Babélien ténébrale
 - 03 – 05 Sombrarbre
 - 06 – 08 Sable mouvant (Lutte à Force +6)
 - 09 – 13 Animal des marais
 - 14 – 17 Rien
 - 18 – 19 Créatures (Hommes lézards, Halfelin...)
 - 20 Brigands (soit seul soit en groupe).
- Par 4 heures de marche ou 12 heures de veilles



Les hommes lézards

Les personnages qui sont entrés dans le bois humide à la poursuite, ou à la recherche des bandits seront interceptés par deux Hommes Lézards ; Limasseres et Ollissam qui ne seront pas hostiles mais qui chercheront à comprendre ce que font des humains sur leur territoire. Ils ne sont pas convaincus de la présence du dieu dans le temple et ils cherchent à comprendre ce qui se passe réellement. Pour eux leur dieu doit parler par des symboles et non par des paroles (c'est ce que disait leurs oncle l'ancien chaman).

Si les personnages leurs expliquent ce qu'ils ont découvert (La présence de bandits et surtout le fait qu'il ont attaqué une caravane) les Hommes lézards les conduiront sans encombre jusqu'au camp des brigands (eux ou une troupe officielle de soldats d'Assam ou de Ormath). Le temple sera totalement interdit au PJ, mais les deux hommes lézards tenteront de trouver 'celui qui fait le Dieu' et indiqueront où trouver la créature dès qu'ils l'identifieront.

Notes : Les 2 hommes lézards trouveront facilement le lieu de villégiature du maître des conflits, ils transmettront l'information aux personnages et rapporteront leurs découvertes à la tribu. Un piège, mortelle, sera mis en place pour le 'dieu'. Dans cette situation le maître des conflits disparaîtra sans pouvoir donner d'informations aux personnages.

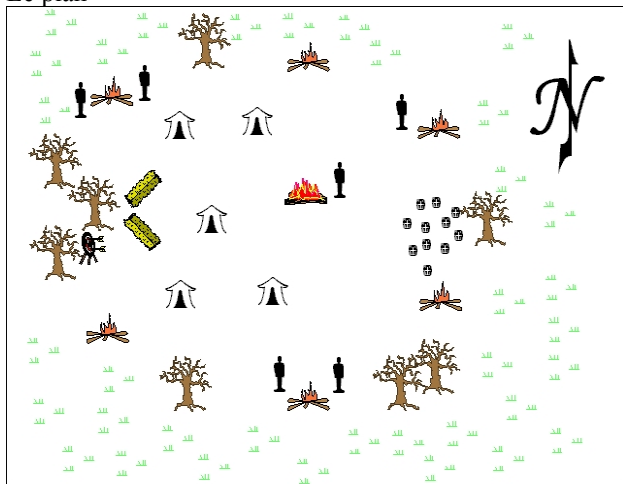


Le campement

Les hommes du camp combattront leurs adversaires, mais pas jusqu'à la mort, si les personnages montrent leur puissance les voleurs se rendront sans difficulté. Ils sont là pour gagner de l'or, pas pour perdre la vie. Leur chef, lui, combattrait jusqu'à l'inconscience.

Mais si l'assaut du camp est réalisé durant une sortie des brigands, les hommes donneront très facilement toutes les informations, ainsi que la possibilité de "payer" leur chef pour quitter la région (Coût minimum 2 200 PO). Les hommes sont de toutes les nationalités, ils forment une compagnie de mercenaires, ils maîtrisent parfaitement les techniques de combat en groupe (Combat en phalange), pour la plupart de ces individus, seul l'intérêt de l'argent à une valeur.

Le plan



Carte réalisé avec Autorealm

Note : s'ils sont capturés les brigands révéleront que Holinar Tempête vient les rejoindre à leur sortie des marais, avant de se mettre en route pour faire la longue route jusqu'à l'arrivée d'une caravane et qu'il ne reste pas avec eux très longtemps. Il leur est arrivé quelques fois de faire payer la taxe sans qu'il se soit présenté à eux. Pour eux Holinar Tempête a un accent de Sembie (le vrai a l'accent de la région). A chaque fois, il s'est bien assuré de sa ressemblance avec Germain en lui permettant d'utiliser le chapeau de déguisement (ou de sa ressemblance avec Omet Oeilperçant).

Les bandits possèdent le contenu des 2 chariots qui se composent de céréales et d'épices pour une valeur totale de 660 PO (revendu pour 412 PO au mieux). Durant les attaques ; ils peuvent expliquer que leur chef prend, régulièrement, l'apparence du bourgmestre ou du chef de la milice pour donner à leur action un aspect "légal". Mais tout en permettant au vrai bourgmestre d'être dans sa ville et de se faire 'voir' de tous les espions des deux autres villes (Lheshayl et Ormath). C'est le vrai bourgmestre ou chef de la milice qui lui donne le moyen de changer d'apparence.

Le refuge

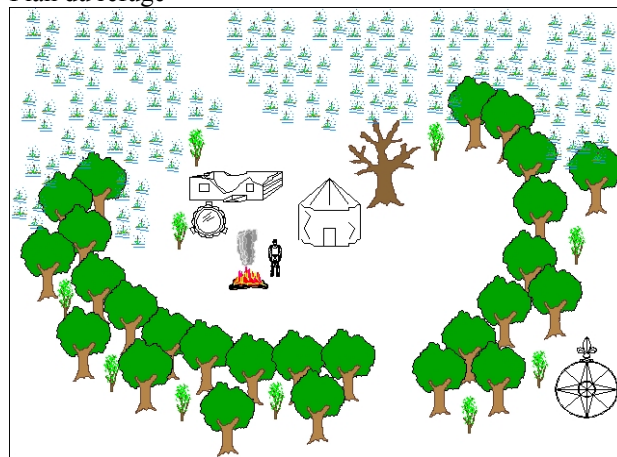
Pour Thomas Blanclivide, ce lieu est parfait il se trouve à peu de distance de la route et proche du chemin que prennent les bandits pour rejoindre la zone d'interception des caravanes (cette zone est large et l'on ne peut réellement prévoir où ils vont frapper).

Le maître des conflits est protégé par 2 soldats de Cyric, des guerriers prêts à donner leur vie pour la gloire du dieu fou. Et 1 adepte qui remplace quelques fois le chef Germain Fléaurouge, dans le rôle du milicien de la ville, Omet Oeilperçant.

Une fois ce lieu découvert, il faut agir rapidement, soit prévenir le bourgmestre d'Ormath pour qu'il vienne combattre, soit s'en occuper (ce qui peut être difficile pour des PJ de niveau 5). Si Quwenn est informé de la présence d'un adepte de Cyric, il se fera accompagner par 2 paladin de Tyr pour l'arrêter. La bataille sera brève. Toutes les possessions, pouvant être, récupérés par les personnages (à la fin des assauts) seront remises à la trésorerie d'Ormath. Les PJ auront une prime de 15 PO pour l'information. La prime sera de 150 PO s'il ont fait appel directement au bourgmestre de Assam.

Notes ; si les personnages attaquent le refuge de Thomas, ils devront faire attention, car si des objets sont pris et que cette information arrive chez le bourgmestre de la ville d'Ormath il souhaitera, fortement, les récupérer. Utilisant le fait que les personnages ont mené cette attaque sans aucun couvert de la part de la milice d'Ormath.

Plan du refuge



L'échec

En cas d'échec, le bourgmestre de la ville d'Ormath se mettra en chasse des bandits dans le marais, il découvrira le camp et le détruira, mais en chemin il se fera ennemi des 2 Hommes lézards, qui, s'ils survivent, suivront les indications de leur 'Dieu' et s'ils meurent deviendront les martyrs de leur peuple. Finalement les Hommes lézards feront régner la terreur dans la région.

Certains responsables des villes d'Assam et d'Ormath seront mystérieusement assassinés... Les relations politiques entre les villes seront explosives et les habitants des marais se considéreront en guerre contre les humains des plaines, de nombreux druides seront tués. Le Maître des conflits progressera d'un niveau...



Récompense

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 (divisé par 2 due au gains pour l'histoire).

La découverte du camps permet de découvrir le contenu de 2 chariots, qui peuvent être remis aux familles des marchands. Les membres des familles, en remerciement, remettront une lettre de créance ouvrant le droit à une nuitée dans chaque auberge des plaines étincelantes.

La découverte du refuge permet de prendre possession des biens des adversaires (attention le bourgmestre d'Ormath souhaitera les garder pour lui..., selon la législation ces possessions reviennent à la ville...).

L'alliance des personnages avec les Hommes – Lézards pourra être le départ d'une longue série d'échange. Il est possible aux personnages d'apprendre le langage des hommes lézards pour 1 point de compétence et 1 semaine d'exercice.

LES ANNEXES

Les personnages

Quwenn

Humain, LN, Guerrier, bourgmestre de Ormath.

C'est un guerrier confirmé, il est d'une puissance musculaire rare et il mène fréquemment des patrouilles hors de la cité, pour se débarrasser des bandits qui agissent sur les routes commerciales. C'est lui qui dirigera les attaques contre les brigands, il n'accepte pas l'aide des PJs.



Thomas Blancivide

Humain, CM, Maître des conflits

C'est un personnage fuyant, qui utilisera toujours des poisons quand cela est possible. Mais dans un combat direct il utilisera au mieux ses sorts d'illusions.

Maître des conflits (prestige)												
Type	Niveau 1 (Total 6)				Milieu naturel							
Organisation	Clergé de Cyric				Ville							
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement		Livre d'origine							
6	CM	(5d8+1d6 +12)	10 m		Dogmes & panthéons : 199							
CA												
15	Dex-1, Anneaux de protection +1 (parade), Amulette d'armure naturelle +1, Cuir clouté de maître +3, rondache de maître +1									Initiative		
			-1									
Attaques												
Épée longue crânienne (+1, +Maudite) +7												
Dégâts												
Épée 1d8+2 (+2d6 sur align. bon) (19-20)												
Attaques spéciale												
Intimidation des morts vivants												
Résistance												
Vision												
Diurne												
Trésor												
Normal												
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA						
Valeurs	13	9	14	12	16*	12						
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté								
+0		+8		+11								
Particularité												
Sorts : Niv 0 => 5 ; Niv 1 => 5 ; Niv 2 => 5 ; Niv 3 => 4 (domaine de Duperie & Illusion)												
Compétences												
Bluff +8, Concentration +5, Con. religion +7, Déguisement +10, Diplomatie +5, Intimidation +5, Psychologie +5, Renseignement +2												
Dons												
Arme de prédilection (Épée longue), Ecole renforcée (illusion), Volonté de fer, Incantation silencieuse, Aura dominatrice à 6m, Utilisation du poison												
Points de vie		41										



Facultés / Capacités spéciales		
Arme de prédilection Bonus d'attaque de +1	Ecole renforcée DD du JS augmenté de 2 points	Volonté de fer JS volonté +2
Aura dominatrice Immunité contre la terreur. Les ennemis subissent un malus de 2 sur les JS terreur selon le rayon	Utilisation du poison Ne risque plus de s'empoisonner en utilisant des poisons	

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

Nombre 4 Valeur 900 Exemple Potions ; Déplacement furtif, discrétion instinctive, Charisme, Détection des pensées

Deux humains, LM, Guerrier (Niveau 4), serviteur de Thomas, le maître des conflits.

Description / notes spéciales :
Les guerriers de Cyric forme la garde des temples, ainsi que les garde du corps des prêtres, ses combattants place leurs dieux avant toutes chose, il est impossible de leur faire confiance ! Ses combattants aime particulièrement surprendre leurs adversaires, dans un combat il essaye toujours d'avoir l'avantage de la position et du nombre...

Souplesse du serpent	Attaque éclair	Attaque en puissance
Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 en CA pour tous les attaques d'opportunité	Le personnage peut effectuer un déplacement sans risqué d'attaque d'opportunité	Le personnage peut s'imposer un malus (Base d'attaque) comme bonus au dégâts

Nombre	Valeur	Exemple
2	100	Potions : 2x Soins légers

Humain, CM, Prêtre de cyric ; C'est le fidèle suivant de Thomas, il utilise ses connaissances pour créer des poisons pour Cyric.

Soporifique (arme) JS Vig DD 16 Effets Inconscience / Perte de 1 PdV Ce poison ce place sur une arme de contact ou de distance, sont effet est quasi immédiat (1 round). Alchimie pour 1 dose = DD 25 Coût de création = 416 PO	Neutralisation des mages (arme) JS Vig DD 13 Effets Perte de 2d6 pts d'INT / perte de 1 nt INT et paralysie Ce poison ce place sur une arme de contact ou de distance, sont effet est quasi immédiat (1 round). Alchimie DD 25 ; Coût = 625	Mise à terre (arme) JS Vig DD 19 Effets perte de 1 pt CON & Aveuglement (en 2 rounds) / perte de 1 pt CON & Recroqueville sur lui même. Alchimie DD 26 Coût = 1300
Vomitif (Ingestion) JS Vig DD 11 Effets : Nausées / Fatigue Alchimie DD 15 Coût = 250 po.	Poudre de mort (ingestion) JS Vig DD 19 Effets : Paralysie / Perte de 3d6 pts de CON Alchimie DD 30 : Coût = 1600	

Notes pour la magie (exemple d'objets magiques) :				
Nombre	5	Valeur	2000	Exemple
				Tatouages : 2 x Soins importants, Négation de l'invisible, Cercle magique contre (le bien). Potions : Bagou

Ce brigand aime l'or et est toujours prêt à trahir son employeur contre une bonne rémunération. Il combat très bien.

Science de l'initiative Permet d'agir très vite (Bonus de +4 en Initiative)	Spé. Martial Bonus de +2 aux dégâts		
---	---	--	--

Nombre	Valeur	Exemple
3	2100	Potion de grâce féline, Invisibilité

Humains, CN, Homme d'arme ; Ses hommes d'arme ne sont pas de véritables guerriers, ils ont appris le maniement des armes, mais pour eux leur vie consiste à trouver un employeur et le servir tant que cela leur rapporte de l'argent, il n'ont pas l'âme de héros ou de chef...

Maîtrise de l'épée courte et de l'arbalète (Attaque +1)	Avec un bouclier le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire a la CA de +1; + supplémentaire par compagnons a coté de lui bénéficiant du même dons
---	--

[illegible]

Limasseres et Ollissam

Hommes lézards, LN, guerrier (Niv 1 et 2).

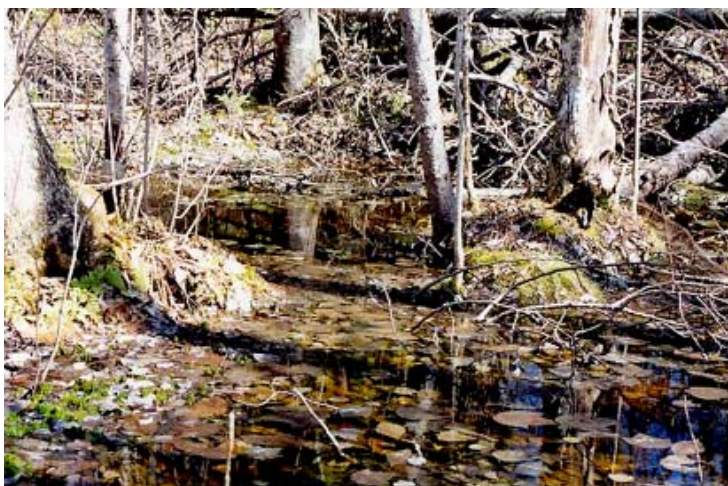
Ces deux créatures, sont là pour négocier avec les aventuriers, s'il n'est pas possible de trouver une solution pacifique, les créatures tenteront de fuir dans le marécage, mais elles ne combattront que si elles n'ont véritablement pas d'autre solution. Les caractéristiques ne sont pas importantes pour ces créatures en cas de conflit elles périront, mais leurs frères les vengeront (et adieu les personnages humanoïdes qui traîneront dans les bois humides)...

Note : Il est possible que Ollissam parle d'une vision de son oncle, l'ancien chaman de la tribu, mais il faut qu'il y ai dans le groupe un personnage rôdeur :

Toi mon fils lorsque le dieu à la voix forte ordonnera au peuple de la terre et de l'eau de recevoir certains membres du peuple de la plaine, tu chercheras un homme, différent, un homme qui entrera dans le marais sans le faire frémir, un humain qui pourrait être de notre sang. A cet homme, tu confiras le trouble de ton esprit et ensuite tu agiras comme le fils de celui qui comprend les messages de l'eau.



Peu de temps, après le premier contact, si les personnages respectent le marais, les deux hommes lézards reviendront pour donner la position du refuge. Ils pourront même conduire les personnages au travers des pièges du marais.



Les plantes

Ces plantes sont données pour l'exemple, n'oublier pas les maladies et les vermines...

Liane chasseresses

Liane chasseresse										
Type		Plante (G)			Milieu naturel		Forêts, souterrains			
Organisation		Solitaire ou groupe (2-4)			Livre d'origine		Manuel des monstres : 126			
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement							
3	N	4d8+12	0 m							
CA			Initiative							
15	Tai -1, Naturelle +6			+0						
Attaques Liane +7 (à 6m)										
Dégâts Liane 1d6+7										
Attaques spéciale Enchevêtrement, étreinte, constriction (1d6+7)										
Résistance Immunité électricité, résistance feu et froid (20)										
Vision Aveugle à 10 m										
Trésor 1/10 pièces, 50% biens, 50% objets										
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG					CHA
Valeurs	20	10	16	-	13	9				
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté						
+1		+7		+2						
Particularité		Plante, camouflage								
Points de vie		30								



Description de l'espèce / notes spéciales :

La liane se procure la nourriture en plaçant les créatures qu'elle tue près de ses racines. La liane a l'aspect d'un pied de vigne vivant, ses feuilles ressemble a des mains. Certaine variété de lianes produisent un raisin qui possède un goût très fort, le vin a une très forte teneur en alcool.

Facultés / Capacités spéciales

Plantes	Enchevêtrement	Etreinte	Constriction
Immunité poison, sommeil, paralysie, étourdissement, changement de forme, coups critique, attaques mentales.	Peut animer les plantes à moins de 10 m, effet comme enchevêtrement d'un Ens 4 (JS DD 13)	Peut capturer sa cible (Jet de lutte)	Si étreinte, jet de lutte par round pour des dégâts supplémentaires
Camouflage			
La liane se cache parfaitement dans la forêt ou dans un environnement adapter, elle bénéficie d'un camouflage. Pour la détecter il faut réussir un jet DD 20 (il est possible d'utiliser sens de la nature ou connaissance de la nature.			

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

1 réalisation de sorts du domaines des plantes. Le raisin est très souvent utilisé pour la réalisation de potions (Valeur 75 PO / saisons / liane)

Tendriculaire										
Type		Plante (TG)			Milieu naturel			Forêts, marais		
Organisation		Solitaire			Livre d'origine			Manuel des monstres : 169		
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement							
6	N	9d8+54	6,5 m							
CA					Initiative					
16 Tai -2, Dex -1, Nat +9					-1					
Attaques Morsure +13, 2 'bras' +8										
Dégâts Morsure 2d8+9, 'bras' 1d6+4										
Attaques spéciale Etreinte, englobissement, paralysie										
Vision Nocturne										
Trésor 1/10 pièces, 50% biens, 50% objets										
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA				
Valeurs	28	9	22	3	8	3				
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté						
+2		+12		+2						
Particularité		Plante, régénération (10)								
Points de vie		94								



Description de l'espèce / notes spéciales :

L'origine de cette créature est totalement inconnue, elle peut très bien être le fait d'un groupe de sorciers, ou d'une créature native d'un plans végétale. Les animaux et les monstres primitif, sentent la présence de cette créature et évitent soigneusement tout passage de celle-ci durant plus de 24h

Facultés / Capacités spéciales

Plantes	Régénération	Etreinte	Englobissement
Immunité contre les attaques, mentales, de poison, le sommeil, la paralysie, la métamorphose et les coups critiques	L'acide et les armes contondantes infligent des dégâts normaux. Il est capable de 'recoller' un membre tranché	Si une attaque de ses 'bras' portent il peut tenter une étreinte (Lutte), et englober la cible (dégâts de morsure en supplément). Idem si seul la morsure porte...	Une fois dans la mâchoire Jet de lutte, si raté englobissement (JS Vig DD 19 ou paralysie durant 3d6 rounds), dégâts d'acide 2d6 /r. Pour sortir il faut remporter 2 jet de lutte ou causé 25 points de dégâts CA 15. Contient 4 créatures de taille M.

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

Nombre 4 Valeur 450 Exemple Potion de soins, effet de type paralysie et métamorphose

Sombrearbre

Sombrearbre										
Type		Plante (TG)				Milieu naturel				
Organisation		Solitaire				Forêts chaudes et humides				
FP		Align.	Dés de Vies		Déplacement				Livre d'origine	
7		NM	10d8+50		3 m				Montres de Faerûn : 75	
CA					Initiative					
20		Dex -1, Tai -2, naturelle +13			-1					
Attaques		2 griffes +14 ou morsure +14								
Dégâts		Griffe 2d4+9, morsure 1d6+13								
Attaques spéciale		Prise, confusion								
Résistance		Résistance au feu (15)								
Vision		Nocturne								
Trésor		Aucun								
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA				
Valeurs	28	8	21	5	10	7				
Jet Réflexe		Jet Vigueur			Jet Volonté					
+2		+12			+3					
Particularité		Vulnérabilité au froid								
Points de vie		95								



Description de l'espèce / notes spéciales :

Le sombearbre est une créature hautement maléfique qui se nourrit du sang des créatures intelligentes passant près de lui. Il ressemble à des cyprès, leur bouche et leurs yeux ne sont pas visibles si l'on ne sait pas où il se trouve. Leur écorce est constamment humidifiée ce qui leur donne une résistance contre les attaques de feu.

Facultés / Capacités spéciales

Prise	Confusion	Vulnérabilité au froid
Si les 2 attaques de griffes touchent la cible, test de lutte il assure sa prise pour lui permettre d'effectuer une attaque de morsure.	Comme un Ens Niv 10, confusion sur une victime une fois par round (action libre), à 15 m (si pas de soupçon la créature perd le sens de l'orientation).	Malus de 2 à ses JS contre le froid.

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

Nombre 7 Valeur 1225 Exemple Séve pour des effets de confusion

Banian ténébral

Ephémère - Banian ténébral									
Type		Plante (TG)				Milieu naturel			
Organisation		solitaire				Forêt			
FP		Align.	Dés de Vies	Déplacement			Livre d'origine		
10		M	15d8+75	0 m			Manuel des plans : 169		
CA				Initiative					
18		Tai -2, naturelle +11			-1				
Attaques 4 lianes +18									
Dégâts Lianes 1d8+9									
Attaques spéciale pendaison, étreinte									
Résistance demi-dégâts arme perforante									
Vision Nocturne									
Trésor 1/10 pièces, 50% objets et biens									
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA			
Valeurs	29	8	21	4	9	12			
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté					
+4		+14		+4					
Particularité		Affaiblissement force, changement de plan, camouflage, plante							
Points de vie		142							

Description de l'espèce / notes spéciales :

Ses arbres vivent dans les grandes forêts sombres, ils ont leurs racines qui couvrent le sol sur une 100 de mètres. Leur proie sont laissés à pourrir à leur pied pour fertiliser la terre. Les arbres natifs du plan des ombres peuvent entrer dans le plan matériel pour une durée égale à 5 rounds...

Facultés / Capacités spéciales

Etreinte	Pendaison	Affaiblissement de force	Changement de plan
pour une Tai G-, si une liane touche jet de lutte (base +28 diminuer par le nombre de tentative, max 4)	Si étreinte réussit monte la prise à 6m du sol le round suivant (dégâts de chute 2d6)	En plus des dégâts lorsqu'une liane tient sa prise perte TMP de 1d4 point de force / round	En une action libre la plante peut (avec toutes ses prises) entrer dans le plan de l'ombre pour 5 rounds.
Camouflage	Plante	Demi - dégâts perforant	
Sa ressemblance est totale avec un arbre détection ou con. de la nature DD 25 pour l'identifier avant une attaque	immunité contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les changements de formes, les dégâts critiques, étourdissant, TMP et excessif	les armes perforantes font 1/2 dégâts (minimum 1)	

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

Nombre 5 Valeur 2450 Exemple 4 lianes (objets d'ombre ou d'absorption), séve [1x valeur 1450] pour des changements de plan (ombre) ou déplacement

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

Mencace sur Ormath

Scénario pour DD3

Un meutre sans réel mobile. Le fait d'un simple voleur pris sur le vif ou d'une personnalité importante d'une vile voisine ? Mais que cache le vol de l'objet de Gond ? Les apparences sont elles trompeuses ? Le tout sur fond de guerre entre les citées humaines et la population de bois humide...

**Une aventure pour des personnages de
Niveau 5 ou 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