



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour D&D 3.5



# LA QUÊTE DE L'ÉPÉE D'ARGENT

LA QUÊTE DE L'ÉPÉE D'ARGENT



Image © CDProjekt

**UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR BARON ZÉRO**

**POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 2-3**

**Titre original :** Quest for the Silver Sword, TSR 9342, 1992

**Texte original :** William W. Connor

**Adaptation 3.5 :** Baron Zéro

**Relecture :** Freya Haukursson & Aegis

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## Préparatifs

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de base de D&D : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres* volume I. Dans le texte de l'aventure, les passages en italique peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets des PNJ apparaissent en annexe, sauf ceux qui peuvent être trouvés intégralement dans le *Manuel des Monstres*.

## Synopsis

Dans ce scénario, un groupe d'aventuriers débutants doit venir en aide au petit village de Torlynn. Ce village est mystérieusement tombé sous le joug d'une malédiction qui maintient la région dans un hiver perpétuel. Le bourgmestre de Torlynn a découvert que la créature responsable se cache dans des ruines près du village, mais il est bien incapable de s'en occuper lui-même. Aucun de ceux qu'il a envoyés là-bas auparavant n'est jamais revenu.

Alors que les PJ explorent les ruines au cœur de cet hiver sans fin, ils finissent par découvrir un rat-garou nommé Keshute et sa bande de suivants. Ces sinistres créatures souhaitent expulser le peuple de Torlynn de la vallée. Si les PJ parviennent à débarrasser les ruines du garou, ils seront accueillis en héros au village. S'ils échouent, ils ne seront qu'un groupe de plus à avoir disparu.



## Monstres errants

De temps à autre, le MJ peut faire intervenir un monstre errant dans le jeu. Il n'existe pas de règles strictes sur la façon de les faire apparaître. Ils sont généralement utilisés lorsque le jeu ralentit ou si les aventuriers se révèlent trop forts pour l'aventure.

Les monstres errants peuvent aussi forcer un groupe à se déplacer vers un secteur des ruines plus intéressant. Utilisez la table suivante pour générer un monstre errant.

d8	Monstre	Nombre
1-3	Rats sanguinaires	1d4
4-5	Rats géants	1d4
6	Chauve-souris géantes	1d3
7	Mille-pattes géants	1d6
8	Striges	1d8

Les caractéristiques de ces monstres sont détaillées dans l'annexe en fin de scénario.

## Table des matières

<b>L'antre du dragon</b>	<b>3</b>
<b>Le village de Torlynn</b>	<b>3</b>
<b>Le donjon de Barrick</b>	<b>4</b>
Le vestiaire	5
Le salon	5
L'étude	6
La bibliothèque	7
La salle à manger	8
La tour	8
La cuisine	9
La tombe	9
L'antichambre	10
Le garde-manger	10
La cave à vin	10
La salle de bal	10
La chambre de Barrick	11
La réserve	11
Le laboratoire	11
La cellule	12
<b>Le peuple de Torlynn</b>	<b>13</b>
<b>Les elfes</b>	<b>13</b>
<b>Après l'aventure</b>	<b>13</b>
<b>Annexe</b>	<b>14</b>



## L'ancre du dragon

L'aventure commence alors que les personnages se reposent à l'auberge de l'ancre du dragon. Les PJ peuvent être en train de récupérer en prévision d'une mission ou bien être simplement de passage dans la région. Lorsque les joueurs sont prêts à commencer, lisez le texte qui suit.

*Vous avez passé la journée à vous relaxer dans vos chambres de l'ancre du dragon, une confortable auberge nichée dans un bosquet d'arbres à coté d'un cours d'eau écumant. Le gargouillis de l'eau, l'air doux de l'été et la nourriture fine servie par le propriétaire de l'auberge ne sont pas pour vous déplaire.*

*C'est maintenant le crépuscule. Un petit feu chasse le froid de la nuit, et les derniers plats de la journée commencent à être débarrassés de votre table par le personnel. Alors que vous et vos compagnons vous apprêtez à passer la soirée à discuter avec les autres occupants de l'auberge, vous entendez une conversation près de la porte principale.*

*Un jeune homme est introduit dans la salle par l'aubergiste, qui vous désigne du doigt. L'étranger le remercie et s'avance vers vous en souriant.*

*« Mon nom est Erik, déclare-t-il, j'ai entendu que votre groupe pourrait se trouver ici, mais je n'étais pas sûr de pouvoir vous voir avant que vous ne repartiez ! J'ai été chargé par le bourgmestre de Torlynn de vous persuader de retourner avec moi au village. »*

*Le jeune homme farfouille un instant dans sa besace et en ressort un tube à parchemin en os. Il brise le sceau de cire, l'ouvre et en tire un parchemin. Vous notez facilement l'excellente qualité du papier utilisé. Le messenger tend le document à celui qui semble être le chef de votre groupe.*

*Vous lisez à haute voix pour l'ensemble de vos camarades :*

*« Moi, Gustovan, bourgmestre de Torlynn, ai besoin de votre aide. Mon village est tombé sous le joug d'une sombre et diabolique malédiction. Les autres aventuriers que j'ai envoyés combattre ce mal ont tous échoué. Je ne*

*pense pas m'avancer en disant que votre groupe est mon dernier espoir. Si vous consentez à aider mon village, vous serez récompensés. Nous ne sommes pas riches, car la malédiction a réduit à néant notre prospérité, mais nous vous donnerons tout ce que nous pourrons.*

*Signé : Gustovan de Torlynn »*

*Lorsque vous terminez la lecture, vous voyez Erik jeter des regards implorants vers vous. C'est d'une voix suppliante qu'il vous demande :*

*« Allez vous nous aider ? »*

Les personnages sont libres de prendre quelques minutes de réflexion. S'ils préfèrent le faire en privé, ils peuvent s'isoler dans une petite salle annexe. Erik attend durant ce temps, mais conserve en permanence l'espoir sur son visage ; il est sûr qu'un groupe de héros comme eux ne pourra refuser de venir en aide à son village et sera très désappointé s'ils refusent. Il tentera une dernière fois de les convaincre mais, s'ils refusent toujours, il s'en ira chercher d'autres aventuriers ailleurs.

## Le village de Torlynn

Une fois que les aventuriers ont accepté d'aider Erik et son village, lisez le texte suivant :

*Erik vous conduit en dehors de l'auberge et vous invite à monter dans un beau carosse. Sa conception semble simple mais il est en fait très confortable. Erik s'excuse de ne pouvoir vous transporter d'une façon plus élégante, de la manière dont un groupe de héros tels que vous doit être habitué, mais c'est le mieux que son village puisse faire.*

*Le jeune homme est un chauffeur capable, la route est bonne, les chevaux rapides et la contrée plaisante. Bien que le voyage prenne environ trois jours, Erik s'arrête régulièrement. À chaque arrêt, et spécialement la nuit, il mendie pour que vous lui racontiez une de vos aventures.*

*Il écoute avidement chaque mot qui sort de vos bouches et il est clair qu'il est très impressionné par votre groupe.*



*Au troisième jour alors que vous approchez de Torlynn, vous remarquez que quelque chose cloche. L'air semble inhabituellement vif, bien que le soleil soit haut dans le ciel. Vous remarquez rapidement que les feuilles des arbres ont déjà commencé à changer de couleur, comme si on était déjà en automne. Erik ne semble pas faire attention à ce changement de température, mais il resserre ses bras autour de lui dans une vaine tentative de se protéger du froid.*

*Lorsque vous entrez dans le village de Torlyn, vous contemplez un petite ville nichée près d'une rivière étroite dans une vallée boisée. La rivière est gelée et les arbres dénudés. Les maisons et échoppes sont tombées en décrépitude et beaucoup sont barrées et abandonnées. Seuls quelques habitants sont présents et tous semblent fatigués et las.*

*Comme le carosse s'avance dans les rues de Torlynn en direction d'une grande bâtisse, une neige sale commence à tomber silencieusement.*

*Erik mène les personnages dans le bâtiment, à la rencontre du bourgmestre en personne. Le jeune homme guide les aventuriers dans un parloir où des pots de café et de thé les attendent déjà. Après avoir enduré le froid extérieur, les boissons chaudes les revigorent. Erik dit aux héros qu'ils vont devoir attendre ici, car l'auberge est fermée depuis plusieurs mois. Si les PJ questionnent Erik à propos du temps étrange, il dit seulement que le bourgmestre répondra à leurs questions puis prend congé pour aller préparer leurs chambres et monter leurs affaires.*

*Peu de temps après le départ d'Erik, un gros homme aux cheveux noirs et à la fine moustache entre dans la pièce. Son comportement laisse penser qu'il est agité.*

*« Mes amis, je suis le bourgmestre Gustovan. Je suis heureux que vous ayez pu venir. Je peux voir à vos expressions que vous avez compris qu'une terrible affliction frappe notre village, la malédiction de l'hiver éternel. Aujourd'hui est traditionnellement le jour le plus chaud de l'année et pourtant un pouce de neige est déjà tombé depuis votre arrivée.*

*Je crois connaître la source de cette magie infecte. À quelques kilomètres de Torlynn se trouve un donjon en ruines. Il est dit que cet endroit est la demeure d'un mage fou. Il y a trois printemps, un duo de trappeurs ont rapporté avoir vu une lumière étrange la nuit dans le donjon. Pensant que des enfants étaient en train de jouer dans ces dangereux décombres, ils décidèrent de les explorer. À leur grande horreur ils découvrirent que l'endroit était habité par des créatures semblables à des rats comme ils n'en avaient jamais vu. Aussitôt, ils*

*fuirent les lieux et coururent jusqu'au village pour me raconter leur histoire.*

*J'ai immédiatement contacté un groupe d'aventuriers et leur ai demandé d'explorer le donjon. Je ne les ai ni revus ni entendu parler d'eux. Ce premier été, peu de temps après que ce groupe ait disparu, l'hiver réapparut. Je suis convaincu que ce qui se cache dans le donjon est la cause de cette affreuse malédiction. Le bon peuple de Torlynn subit les affres de l'hiver depuis deux ans déjà et il semble ne jamais prendre fin. Nous ne pouvons plus cultiver ni récolter de provisions dans les bois alentours et nos réserves sont presque épuisées. Chaque jour qui passe voit de plus en plus d'habitants quitter le village pour des terres plus accueillantes. Bientôt, il n'y aura plus personne au village.*

*Pouvez vous nous aider ? Acceptez vous de voyager jusqu'au donjon et de briser ce sort maléfique ? Je ne peux pas vous offrir grand chose pour vos services, mais les histoires racontent que le mage fou cache un trésor dans son antre. Si cela est vrai, le trésor sera à vous si vous arrivez à libérer notre village de sa malédiction. »*

## Le donjon de Barrick

*À ce point de l'aventure, il est temps pour les PJ de commencer l'exploration du donjon lui même.*

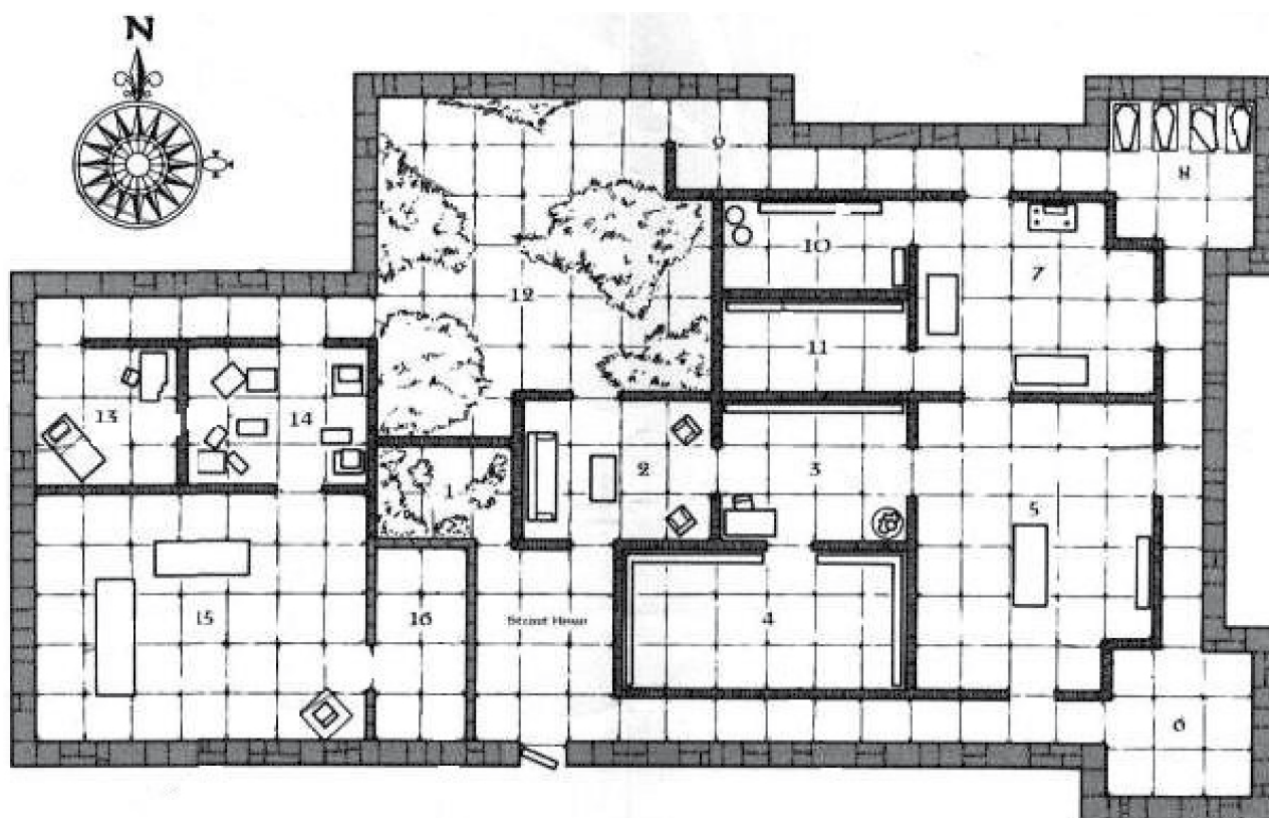
*Le chemin de Torlynn au donjon en ruine n'est pas difficile. Bien qu'une neige sale tombe durant le trajet, de nombreuses pistes de chasseurs permettent de se repérer. En à peine deux heures de marche, vous approchez d'un ensemble de ruines sombres de mauvais augure.*

*Le donjon est construit en gros blocs de pierre, quelques meurtrières s'ouvrent dans les murs, il n'y a pas de fenêtre et une seule porte est visible. Bien que les murs commencent à s'effondrer, ils semblent encore solides. La porte pend sur ses gonds et reste ouverte comme une invitation à entrer dans les ténèbres. Un frisson parcourt vos os, mais vous ne pouvez dire si c'est à cause du froid de l'hiver éternel ou du mal qui imprègne les lieux.*

*Mettant de côté vos doutes, vous passez la porte, en direction de l'inconnu.*

*Vous franchissez les restes de la porte du donjon et jetez un coup d'œil autour de vous. Cette pièce, un hall d'entrée richement décoré, a été dégradée par le passage du temps. Des peintures endommagées sont accrochées aux murs, des morceaux de mobilier jonchent le sol et des toiles d'araignées envahissent les coins de la pièce.*





*Vous êtes choqués par l'odeur de moisissure et de bois pourri. Une brise légère parvient de l'extérieur faisant siffler l'air dans la pièce.*

Il n'y a rien d'intéressant ou d'important pour les personnages dans cette pièce. Il s'agit simplement du point de départ de l'aventure. Malgré le fait que les joueurs ne vont sûrement pas explorer les pièces dans l'ordre indiqué, elles sont toutefois numérotées dans un ordre chronologique afin de faciliter le travail du MJ. Après que ce dernier en ait lu la description, les joueurs peuvent décider de leurs actions. Le temps que les joueurs se décident, le MJ peut préparer les événements qui doivent survenir dans la pièce.

## I/ LE VESTIAIRE

*Il y a longtemps, des porte-manteaux soutenaient vestes, capes et autres habits dans cette pièce. Beaucoup des porte-manteaux ont été détruits, jetant les vêtements au sol. Une fine couche de poussière, probablement issue des vêtements délabrés, recouvre le sol de pierre.*

*Une pile de cuir moisi, de bois pourri et de morceaux de métal se trouve à chacun des quatre coins de la salle. Un bruit de grattement peut être entendu dans cette pièce, mais il est impossible de le localiser.*

Quiconque fouille les piles de débris situées dans

les coins se rend compte que chacune sert de nid à un rat géant. Si un personnage les dérange d'une quelconque manière, les rats deviennent enragés et attaquent. Si les membres du groupe examinent plus d'une pile à la fois, les rats attaquent.

Si le groupe met plus d'un assaut à abattre un ou plusieurs des rats, les autres sont dérangés par le bruit, émergent de leur nid et attaquent. Chaque assaut, un nouveau rat émerge de sa pile jusqu'à ce que les quatre soient sortis. Le MJ notera que ces rats ne portent aucune maladie particulière ; ainsi il n'est pas nécessaire de faire un test de Vigueur suite à ce combat.

Un test de Fouille (DD 10) après que les rats soient morts révèle 100 pièces d'or. Une paire de dagues rouillées mais utilisables peut également être dénichée. Les personnages peuvent les utiliser comme armes secondaires ou de rechange.

## II/ LE SALON

*Cette pièce était un salon confortable et agréable où les visiteurs du donjon pouvaient converser avec le maître des lieux. Deux chaises et un petit canapé se trouvent encore ici, chacun recouvert d'un tissu auburn de bon goût. Une table basse, peut-être utilisée pour les rafraichissements, est également présente. Le temps a été clément avec cette salle et la plupart des*

meubles sont en bon état. Il y a cependant une odeur pénétrante dans la pièce, une odeur qui vous rappelle celle d'un feu.

Un seul objet de cette pièce attire votre attention, il s'agit d'un crâne jaunâtre. Le sommet de ce crâne est évidé et une chandelle usée se trouve à l'intérieur, comme s'il servait de lanterne.

Il s'agit du crâne du mage fou qui vivait dans le donjon il y a longtemps. Lorsqu'il tomba malade et se rendit compte qu'il allait bientôt mourir, il donna pour instruction à ses apprentis de lancer un sort abominable sur son corps afin que son esprit puisse continuer à veiller sur sa demeure. Quand tout fut prononcé et fait, le corps du mage fut détruit et seul son crâne survécut au sortilège. Mais l'essence vitale du mage resta intacte et se réfugia dans le crâne. Des décennies plus tard, l'esprit perdit tout intérêt pour le plan matériel et commença à vagabonder, sans plus s'occuper de veiller sur sa demeure.

Si le crâne est détruit ou endommagé, l'esprit du sorcier est libéré. Une action aussi simple et inoffensive que de changer la chandelle a le même effet. Le crâne explose dans une gerbe de flammes et inflige 2d6 points de dégâts à chacun des personnages présents dans la salle (jet de Réflexes DD 12 pour demi-dégâts).

Si un personnage allume la chandelle, l'esprit du mage est attiré. Notez que tant qu'elle brûle, le crâne ne peut être détruit et la flamme ne peut être éteinte. Toutes les autres sources lumineuses qui pourraient être présentes dans la salle, qu'elles soient magiques ou non, sont soufflées. Lentement, d'une manière terrifiante, l'image fantomatique du mage apparaît aux personnages. Il se désigne lui-même sous le nom de Barrik, le mage qui a construit ce donjon il y a des décennies, et dit : « Vous êtes entrés dans la demeure de Barrik, maître de l'inconnu et dompteur des ombres. Je sens une présence maléfique dans ma demeure. »

Après avoir parlé, une gerbe de flammes s'échappe des yeux du crâne et entoure un des utilisateurs de magie du groupe ou un elfe. Le personnage frappé par les flammes hurle de douleur et tombe au sol, apparemment mort. Les autres personnages peuvent de nouveau faire de la lumière par des moyens traditionnels ou magiques.

Lorsque les personnages examinent leur camarade tombé, ils s'aperçoivent qu'il est encore en vie et ne semble pas blessé. Mieux, toutes les blessures qu'il pourrait avoir subi ont disparu (il a récupéré

tous ses points de vie). De plus, si le score d'Intelligence du personnage était inférieur à 18, il est augmenté d'un point. Si son score est déjà égal à 18, le personnage entend dans sa tête la voix de Barrik qui lui révèle ses plus grands secrets magiques. Cette acquisition de connaissances se traduit par un gain immédiat de 1000 points d'expérience.

Peu de temps après que l'attaque ait cessé, le crâne se brise et explose. Traitez cette attaque comme s'il avait été endommagé.



### III/ L'ÉTUDE

Cette salle est un petit bureau. Un large écritoire de chêne est sis dans un coin de la salle, près d'une solide mais confortable chaise. Une bibliothèque s'étale contre un mur, remplie de livres de toutes formes et tailles. Un tapis vermillon occupe le centre de la pièce ; des taches noires l'ont cependant dégradé. Une vieille armure de plates ternie attend dans un coin, entourée de morceaux d'armes brisées.



*Une fine couche de poussière recouvre tout mais, étrangeté, des empreintes de pas marquent le passage récent de nombreuses créatures inhumaines dans le secteur.*

*Sur le bureau repose un gros livre ouvert. Les pages sont jaunies par l'âge et couvertes de poussière. Un marque page pourpre posé dessus indique que le livre a été ouvert sur un passage important.*

Les taches sur le tapis sont en fait du sang. C'est tout ce qui reste des créatures rats qui sont mortes de la main du gardien de la pièce. Les pièces d'armure et les armes brisées sont totalement inutilisables. Le livre sur le bureau est un des livres de sorts de Barrik. Il est entouré d'une aura magique qui le protège des créatures non loyales.

Si l'un des joueurs au moins possède un alignement neutre ou chaotique, il déclenche l'alarme magique lorsqu'il pénètre dans la pièce. Les morceaux d'armure amassés dans le coin se rassemblent et commencent à bouger. C'est une sorte de golem, une créature créée par le vieux mage Barrik pour protéger son étude. Bien qu'il soit lent et encombrant, il est très fort et porte une hache de bataille redoutable. Ce golem peut être mortel. Contrairement aux véritables golems, il n'est pas immunisé à la magie, mais il possède les mêmes résistances et immunités que les autres créatures artificielles.

Si le groupe arrive à défaire le golem, il fusionne et se fond en une flaque de métal. Un sort de *détection de la magie* révèle que le dit métal est enchanté. Si les personnages le transportent hors du donjon, ils s'apercevront qu'il peut être nettoyé et revendu pour une valeur de 500 pièces d'or. Il peut aussi être refondu pour créer une *chemise de mailles +1* ou une *cotte de mailles +1* utilisable par une créature de taille M (ou deux utilisables par des créatures de taille P). La hache n'est pas magique mais, bien qu'elle soit ternie par le temps, est toujours utilisable en combat, infligeant 1d8 points de dégâts.

Si le groupe comprend uniquement des personnages d'alignement loyal, le sort de garde n'est pas activé. Décrivez la pièce aux joueurs comme dans le passage en italique. Tant que le groupe n'altère pas l'armure, le golem n'attaque pas ; cependant, si les joueurs font quelque chose qui laissent supposer au golem qu'ils vont dégrader la pièce, ce dernier attaque comme ci dessus. De plus, si quiconque essaye d'endommager le livre de sorts, le golem attaque.

Examiner le livre de sorts est possible, si le golem a été détruit ou si les personnages sont tous d'alignement loyal et n'essaient pas de l'endommager.

Si le livre est examiné par un utilisateur de magie, ce dernier découvre qu'il contient plusieurs sortilèges simples : *charme personne*, *détection de la magie*, *projectile magique* et *sommeil*. Si le livre est emporté, il peut être utilisé comme un parchemin magique. Les personnages peuvent aussi inscrire les nouveaux sorts dans leur propre grimoire.

La bibliothèque ne contient rien de particulier, les nombreux livres n'étant pas magiques. Ils sont tous très anciens et plus en très bon état. Le bureau ne révèle rien d'important. Il contient nombre d'ustensiles d'écriture (de l'encre, une vieille plume et ainsi de suite) et une pile de vieux papiers tombés en poussière avec le temps. Des mites et des blattes courent un peu partout.

Chercher sous le tapis révèle une petite trappe dans le sol de la pièce. La trappe est fermée mais non piégée car Barrik pensait que le golem serait suffisant pour protéger la pièce. Le petit compartiment contient trois potions de soins, un sac avec 1000 pièces d'argent et un collier de platine non magique d'une valeur de 250 pièces d'or.

#### IV/ LA BIBLIOTHÈQUE

*Vous pénétrez dans une bibliothèque délabrée et en ruines. Les murs sont couverts de livres. Ces volumes de toutes formes et tailles possèdent des couvertures du cuir le plus fin et sont enluminés de lettres d'or. Sans exception, néanmoins, les livres ont tous été victimes des ravages du temps. Beaucoup sont à moitié tombés en poussières, les autres sont couverts d'une fine couche de mousse et certains ont été vandalisés gratuitement.*

Si les joueurs examinent la pièce, ils découvrent que tous les livres sont bien abîmés. Les personnages qui rechercheraient un passage secret sur le mur opposé à l'entrée pourront découvrir que l'un des livres sert en fait de coffre-fort (Fouille DD 15).

Ouvrir le coffre-fort requiert un jet de Crochetage (DD 15). Briser le coffre est possible, mais endommagera les objets qu'il contient. À l'intérieur du coffre se trouve une clef façonnée dans du cristal bleu. Si le coffre a été brisé pour être ouvert, la clef est réduite en miettes d'azur sans valeur. La clef n'est pas magique, mais est utile pour ouvrir le coffre dans la chambre de Barrik (salle 13). si les personnages décident de conserver la clef, ils peuvent la laisser dans son livre-coffre pour la protéger, s'ils ne le font pas il y a un risque de 25% que la clef soit brisée chaque fois que le porteur est blessé en combat. La clef rapporte 100 pièces d'or à la revente.



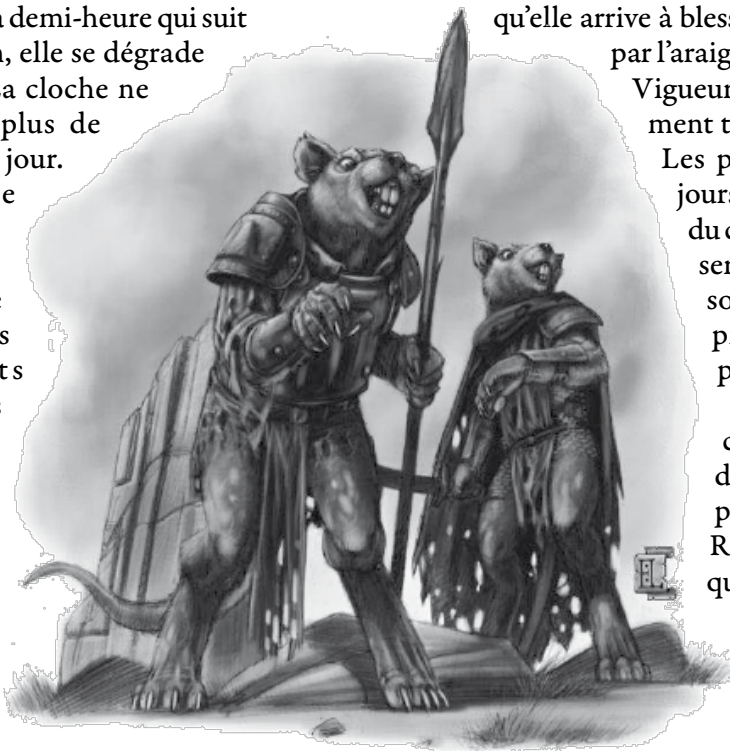
## V/ LA SALLE À MANGER

*Le centre de cette pièce est dominé par une grande table de chêne. Une fissure dans le plafond laisse passer l'air glacé du dehors jusque dans la salle. Une neige sale et huileuse tombe de la fissure et s'étale sur la table et le sol. Deux couverts sont dressés, un à chaque extrémité de la table. La vaisselle est ancienne et craquelée, mais semble de bonne qualité. Les gobelets et l'argenterie sont ternis, mais ils sont en argent et ont, sans aucun doute, une grande valeur.*

*Le long d'un des murs, une vitrine révèle une variété de porcelaines et de verroteries. Toutes ces pièces devaient être très belles, mais sont maintenant dégradées, couvertes de fines craquelures.*

La salle à manger est occasionnellement utilisée par le rat-garou et ses sbires, mais ils ne sont pas venus ici depuis des semaines. L'argenterie sur la table à une valeur totale de 1750 po et pèse 10 kg.

Si le groupe rassemble ce trésor et le charge dans un sac, le porteur découvre une petite cloche d'argent ; elle n'est pas ternie et est d'une facture superbe. Lorsque les joueurs jouent de la cloche, ils provoquent l'apparition d'un véritable festin. La nourriture est exactement celle désirée par le joueur qui a sonné la cloche et reflète ses goûts personnels. La nourriture apparaît dans un contenant adapté à sa nature (de la soupe dans un bol, du thé dans une tasse, etc.), mais ce dernier disparaît après que le repas ait été consommé. Si la nourriture n'est pas mangée dans la demi-heure qui suit son invocation, elle se dégrade rapidement. La cloche ne peut fournir plus de trois repas par jour. Durant cette aventure, quiconque sonne la cloche attire l'attention des hommes-rats qui vivent dans le donjon. Lorsque la cloche sonne, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, 1d4 hommes-rats attaquent les personnages.



## VI/ LA TOUR

*Ceci est la base d'une tour d'angle carrée. Les niveaux supérieurs se sont effondrés, laissant un gouffre béant où le vent glacial s'engouffre. Le sol est couvert de morceaux de pierre de taille variés, débris de la tour détruite. D'étranges filets de glace forment un treillis étincelant dans la pièce. Lorsque la brise souffle, ils produisent un bruit semblable à ceux d'une harpe.*

Cette salle sert de repaire à une espèce monstrueuse d'araignée connue sous le nom de veuve blanche. Contrairement aux autres araignées, elle apprécie les régions froides. Le rat-garou a obtenu cette créature particulière d'un colporteur alors qu'elle était encore jeune. Depuis il la garde comme animal de compagnie, l'utilisant pour veiller sur ses prisonniers.

La toile de la veuve blanche n'est pas utilisée pour attraper des proies, mais pour interagir avec le vent, elle crée alors un son magique. Quiconque entend ce son merveilleux doit aussitôt réussir un test de Volonté (DD 12) ou être plongé dans une sorte de léthargie. Ceux qui sont sujets à cet effet magique se déplacent alors à la moitié de leur vitesse de déplacement normal et subissent un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque et de compétence. Cependant, la toile est très fragile et un simple coup d'épée suffit à la détruire et à briser le sortilège.

La veuve blanche injecte une toxine inhabituelle qui abaisse la température corporelle de ceux qu'elle arrive à blesser. Les personnages mordus par l'araignée doivent réussir un test de Vigueur (DD 10) ou être instantanément transformés en bloc de glace. Les personnages gelés sont toujours vivants, bien qu'un examen du corps les fasse facilement passer pour morts. La veuve use de son poison pour conserver ses proies intactes et les déguster plus tard.

Si les personnages massacrent l'araignée, ils peuvent découvrir un total de 130 pièces d'or dans son autre. Rassembler ce trésor prend quelques minutes et il y a une chance sur deux que 1d4 hommes-rats de patrouille passent par là durant ce laps de temps.



## VII/ LA CUISINE

*Cette pièce est une vieille cuisine. Les murs et le plafond sont enduits de suie et le sol est couvert de cendre, semblable à de la neige noire. Deux larges tables, sûrement utilisées pour préparer la nourriture, ont leur surface entaillée par des années d'utilisation. Une cuisinière de fer sert d'hôte à un petit feu. Bien qu'il soit trop petit pour chasser le froid de la demeure, il réchauffe néanmoins la pièce.*

*Vous remarquez une paire d'horribles créatures à l'une des tables. Chacune à la taille d'un homme mais est recouverte d'une fourrure blanche. Dès qu'elles vous aperçoivent, elles abandonnent la carcasse d'animal qu'elles sont en train de découper et poussent un sifflement d'alarme. Avec horreur, vous réalisez que leur visage est celui d'infestes rats. Levant haut leurs griffes, ils se jettent sur vous.*

Ces monstres hideux sont des hommes-rats, sbires du rat-garou qui dirigent ce donjon. Ils essaieront de tuer les aventuriers pour protéger leur maître, quoi qu'il leur en coûte. Si les hommes-rats sont vaincus, les personnages peuvent fouiller la cuisine.

Ils ne découvrent cependant rien de plus que les ustensiles utilisés par les monstres pour découper leur gibier. Rien de ce qu'ils pourront prendre dans cette pièce ne vaut plus de 10 pièces d'argent.

## VIII/ LA TOMBE

*Cette sombre pièce est clairement une tombe. Les murs de pierre sont couverts de glace et l'air semble encore plus froid qu'à l'extérieur. Quatre cercueils de pin sont alignés le long du mur nord. Comme vous jetez un œil alentours, un soudain courant d'air glacé transperce vos vêtements. Vos cheveux se dressent alors sur votre tête lorsque des formes sombres commencent à sortir des cercueils.*

Les créatures sont les corps des quatre anciens apprentis de Barrik. Ils sont restés fidèles à leur ancien maître et tentent de détruire les intrus qui explorent les lieux. Trois d'entre eux sont des zombis communs, le quatrième est plus dangereux car il s'agit d'une puissante goule.

Les hommes-rats sont au courant de la présence de ces monstres, aussi évitent-ils cette salle à tout prix. Si les personnages arrivent à tuer les morts-vivants ils pourront par la suite utiliser cette pièce pour se reposer en toute quiétude. Une fouille approfondie des cercueils révèle qu'ils possèdent tous un fond creux. Chacun d'entre eux est piégé, mais un voleur peut tenter de les désarmer (Fouille puis

Désamorçage/Sabotage DD 15).

Le premier cercueil contient un piège à gaz qui remplit la pièce entière. Le gaz semble n'avoir aucun effet sur les humains, par contre il permet aux zombis de se relever une fois de plus et d'attaquer le groupe. Les monstres possèdent la totalité de leurs points de vie. S'ils sont tués une seconde fois, ils ne peuvent plus être réanimés. Dans le compartiment, les personnages peuvent découvrir un objet magique déterminé aléatoirement. Seule la goule n'est pas affectée par le gaz.

Le second cercueil est protégé par une aiguille empoisonnée qui pique le doigt de celui qui ouvre le cercueil sans précaution (voir page 71 du *Guide du Maître*). Les personnages peuvent découvrir 100 pièces d'argent et une dague en argent d'une valeur de 50 pièces d'or. Cette arme peut être utile contre les garous.

Le troisième cercueil a été piégé grâce à deux petites fioles dont les liquides se mélangent et explosent. L'explosion est similaire à une boule de feu qui remplirait la pièce, causant 3d6 points de dégâts (un jet de Réflexes DD 14 permettant de réduire les dégâts de moitié). L'explosion détruit le trésor dans le faux plancher, mais si le piège est désactivé, le groupe peut découvrir un *parchemin de soins légers*.

Le fond du quatrième cercueil est occupé par un cube gélatineux qui jaillit sur le personnage qui l'ouvre. À l'intérieur du compartiment se trouve une épée longue +1 et un écu en acier +1.



**IX/ L'ANTICHAMBRE**

*Cette pièce est vide est froide. Une longue fissure s'ouvre dans un des murs et permet à l'air d'entrer. Le sol, les murs et le plafond sont couverts de givre et votre souffle roule en petits nuages de fumée.*

Il n'y a rien à découvrir dans cette salle.

**X/ LE GARDE-MANGER**

*Cette zone est dominée par une grande étagère de stockage qui fait le tour de la pièce. De la viande fumée et autres nourritures conservées sont stockées sur les étagères ; beaucoup montrent des signes de pourriture. Bien que le froid ait chassé la majorité des insectes qui infestent habituellement ce genre d'endroit, des blattes et des mille-pattes rampent sur les morceaux de viande. Une paire de tonneaux posés sur le mur opposé à l'étagère répand un liquide clair sur le sol.*

Si les personnages n'explorent pas la pièce, ils peuvent la quitter sans encombre. Bien qu'un danger se cache ici, sous la forme de plusieurs mille-pattes géants, le groupe n'est pas attaqué s'il ne s'approche pas de la viande. Sinon les insectes attaquent, il y en a un par personnage. Les héros victorieux peuvent, s'ils le souhaitent, prendre un peu de viande ; même si elle n'est pas d'excellente qualité, elle ne les rendra pas malades.

**XI/ LA CAVE À VIN**

*La première chose que vous voyez en entrant dans cette pièce est l'étagère fixée à l'un des murs. Un assortiment de bouteilles de vin remplit les casiers de celle-ci, et le sol est couvert d'éclats de verre. Une douzaine de rats s'évanouissent dans les fissures du mur en poussant des cris de protestation.*

Explorer la pièce révèle peu d'objets de valeur. Les rats sont partout et le contenu des bouteilles est ruiné depuis longtemps.

Si les PJ optent pour se reposer ici, après avoir nettoyé un

peu l'endroit du verre et des rats, il y a une chance sur six par heure qu'1d4 hommes-rats découvrent les PJ cachés et les attaquent.

**XII/ LA SALLE DE BAL**

*Cette pièce, jadis une élégante salle de bal, est maintenant remplie de débris et d'ordures. Deux exquis chandeliers trônent encore dans la pièce et sont tout ce qu'il reste de sa grandeur perdue. L'air est chargé d'une odeur de putréfaction. Malgré le froid, les insectes bourdonnent autour de leur festin de chair.*

Cette pièce a deux utilités pour le maître des lieux. Premièrement, elle lui sert à entreposer tout ce dont il n'a pas besoin. Deuxièmement, c'est une bonne défense contre les intrus, car en plus de l'odeur atroce, elle cache un cube gélatineux. Généralement, il survit en mangeant les déchets qu'on lui donne, mais parfois, il attaque les créatures vivantes qui passent à portée.





### XIII/ LA CHAMBRE DE BARRIK

*Le sol de la pièce est jonché d'os. La plupart sont clairement ceux de petits animaux, mais quelques-uns apparaissent humains ou demi-humains. Tandis que vous regardez ces os, des rats filent à toute vitesse dans leur abris. Un grand lit, brisé et inconfortable, émerge des ossements. Le lit est couvert d'une substance huileuse et taché de matières indéterminées. Un bureau sapé et une chaise décrépite complètent le tout.*

Lorsque le rat-garou a pris possession des ruines, il a fait de cette salle son antre. Les os sont ceux de ses victimes passées. Bien qu'il ne soit pas présent ici à ce stade de l'aventure, son animal de compagnie, lui, est bien présent. Il s'agit d'un charançon géant. Le monstre a une carapace gris sombre et ses deux yeux pâles brillent dans le noir. Lorsque le groupe entre dans la salle, il est caché sous le lit ; il crache alors un jet d'acide au visage du personnage de tête, lui occasionnant 1d4 points de dégâts et une diminution temporaire d'un point de Charisme. En aucune façon il ne sort de sa cachette et les PJ doivent le déloger à la pointe de l'épée ou avec une lance. Fouiller le bureau révèle un petit coffre-fort. Si un sort de *détection de la magie* est lancé sur ce dernier, il irradie d'une puissante magie. Le seul moyen de l'ouvrir (hors Crochetage DD 35) est d'utiliser la clef de cristal trouvée dans la salle 4.

Si les personnages ont la clef, ils peuvent ouvrir le coffre sans problème ; à l'intérieur se trouvent trois objets magiques : une *dague +1*, une *baguette de détection de la magie* et un *gant de rangement*. De plus, une bourse contient 5 gemmes pour une valeur de 100 pièces d'or. Un petit coffre en bois précieux contient 500 pièces d'or.

### XIV/ LA RÉSERVE

*Cette pièce est pleine de boîtes et de caisses. Beaucoup sont brisées, résultat d'un empilement plus que bancal. Le bois pourri donne à la salle une odeur de moisissure. La plupart des caisses restantes semblent vides ou peut-être que leur contenu a disparu avec les années.*

Les boîtes contenaient les composants de sort qu'utilisait Barrik dans ses recherches. Au fil du temps, leur contenu a pourri, a été dégradé par les hommes-rats ou s'est échappé. Il n'y a plus rien d'intéressant ici.

### XV/ LE LABORATOIRE

*Cette pièce était utilisée comme laboratoire pour de mystérieuses recherches. Deux larges tables sont couvertes de gobelets, brûleurs et autres alambics bicornus. La plupart sont solidement collés aux tables par le froid. Un grand trône repose sur un piédestal dans un coin de la pièce. Le trône et le piédestal semblent avoir été sculptés dans le même bloc de glace et irradient une aura magique qui affecte toute la pièce. À l'intérieur de la glace, vous distinguez une épée d'argent.*

*Un humanoïde maigre avec de la fourrure et une tête de rat se tient assis sur le trône. Il tient dans la main un sceptre formé de plusieurs os, et une couronne de facture similaire est posée sur sa tête. Lorsque ses yeux noirs et globuleux se posent sur vous, un sentiment de répulsion s'empare de votre groupe.*

Bien qu'il ressemble beaucoup aux hommes-rats qu'ils ont déjà affrontés auparavant, le monstre que les PJ ont devant eux est en fait Keshute, le rat-garou et maître des lieux. Le garou ne se jette pas immédiatement dans la bataille, mais essaie de discuter avec le groupe.

Si les aventuriers l'attaquent, il fait son possible pour les vaincre. Sa première action (libre) est de pousser un puissant sifflement qui attire 1d4 hommes-rats qui entrent un par un dans la pièce en passant par la salle 14.

Si le groupe décide de parler avec lui, il leur révèle son nom et déclare être arrivé ici il y a deux ans. Il a amené ses sujets avec lui depuis une terre lointaine et décidé de s'emparer de ces ruines lorsqu'il les aperçut. Peu de temps après s'être installés, ils furent découverts par un duo de chasseurs qui réussirent à s'échapper.



Apparemment, les chasseurs envoyèrent une bande d'aventuriers pour les détruire, mais ses fidèles les attaquèrent et les tuèrent tous. Un des aventuriers était porteur d'une épée qui gelait tout ce qu'elle touchait. Utilisant alors les objets magiques qu'il avait découverts dans le laboratoire, Keshute créa le trône de glace et y enchassa l'épée d'argent, projetant d'utiliser ses pouvoirs pour plonger la région entière dans un hiver éternel. Son plan était de chasser les humains de la vallée de Torlynn et de réclamer la vallée entière pour lui tout seul.

La conversation de Keshute n'est qu'un piège ; en effet, durant ce temps, ses sbires ont le temps de se rassembler dans la pièce 14 et jaillissent tous les quatre en même temps dès qu'il a fini son discours.

En combat, il utilise son bâton, et sa couronne magique lui confère un bonus d'armure à la CA de +5. Pour le vaincre, les personnages peuvent utiliser la magie, la dague d'argent trouvée un peu plus tôt dans l'aventure ou retirer l'épée d'argent de sa gange de glace (elle s'appelle *Fléau des Loups*), ce qui demande de réussir un test de Force (DD 15). Aussitôt que leur maître est vaincu, les hommes-rats survivants fuient les lieux du combat.

## XVI/ LA CELLULE

*Cette cellule est remplie d'os d'animaux et d'hommes. Quatre anneaux de métal sont enfoncés dans les murs et une chaîne épaisse passée dans chacun d'entre eux se termine par des menottes, elles-mêmes fermées sur les chevilles de quatre elfes. Les elfes semblent gelés et morts. Si l'on se base sur le fait qu'ils portent tous des armes et armures, il est logique de supposer qu'il s'agit du premier groupe d'aventuriers envoyé par le bourgmestre de Torlynn.*

Bien qu'ils semblent morts, les elfes ont en fait été piqués par l'araignée de la salle 6, et toute source de chaleur magique ou non suffit à les ramener à la vie. Ranimer totalement ces individus prend environ une demi-heure par personne et la chaleur doit être maintenue constamment durant cette période.

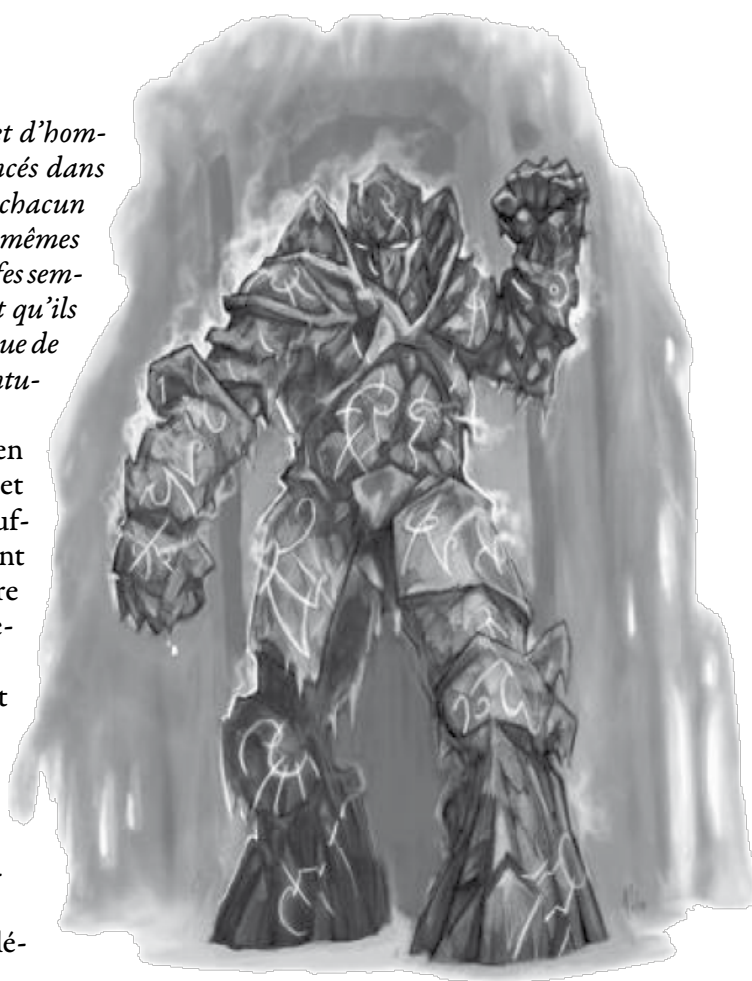
Le chef des elfes, Elladin Brèchedargent leur exprime sa gratitude pour leur aide. Il explique que lui et sa compagnie ont été pris en embuscade et capturés par les rats humains avant d'être mordus par la veuve blanche et de tomber dans un sommeil sans fin.

Lorsque Elladin entend parler de la malé-

diction, il demande à voir l'épée d'argent. Il explique que l'arme est dans sa famille depuis des centaines d'années. Lorsqu'il est amené devant le trône, il tend les mains et commande à l'arme de venir à lui. Après un court instant et quelques craquements sinistres, l'épée se libère de la glace et se fiche dans la main tendu de l'elfe. À partir de ce moment, le trône commence à fondre, libérant un puissant golem de glace. Les elfes ne peuvent aider le groupe pour ce combat, car ils sont encore trop affaiblis par leur captivité.

Quiconque est blessé par le golem doit réussir un test de Vigueur (DD 8) ou perdre un point de Dextérité temporaire à cause du froid. Chaque nouvelle blessure impose un nouveau test et la perte d'un point de Dextérité en cas d'échec. Ces points se récupèrent à raison d'un par heure passée auprès d'un bon feu.

Si le golem est vaincu, la malédiction de la vallée est levée et, après quelques jours, la neige et la glace commencent à fondre et le temps revient à la normale. Les personnages sont maintenant des héros et peuvent retourner vers Torlynn avec les elfes.





## Le peuple de Torlynn

Lorsque les personnages retournent vers Torlynn après avoir vaincu Keshute et levé la malédiction, ils sont accueillis avec des hurrahs et des félicitations, des jeunes femmes se jettent dans leurs bras et les embrassent (seulement ceux avec un Charisme d'au moins 12), on leur paye à boire et leur offre des cadeaux. A la fin de la journée, le bourgmestre les félicite personnellement.

« Mes bons amis ! s'exclame le bourgmestre à votre approche. C'est si bon de vous revoir ! J'avais peur que vous ayez été tués par ces monstres et que ma ville soit perdue ! Je ne saurais vous exprimer à quel point je suis heureux de m'être trompé !

« Quoi qu'il arrive, braves héros, vous serez toujours les bienvenus à Torlynn, où un lit, de la nourriture et à boire vous seront offerts. Nous ne vous remercierons jamais assez. »

Gustovan est sincère dans ses déclarations. La ville de Torlynn redevient rapidement le charmant village qu'elle a toujours été et les personnages peuvent l'utiliser comme base pour de futures aventures.

## Les elfes

Les elfes, comme le peuple de Torlynn, sont ravis que les héros aient réussi à les libérer des geôles de Keshute. Bien qu'ils ne soient pas aussi expressifs que les habitants du village, leur gratitude n'en est pas moins profonde. Ils reconnaissent avoir une dette d'honneur envers eux. Après qu'Elladin et son groupe ait totalement récupéré, il envoie un message aux héros, les invitant à un festin en leur honneur.

Le repas est réellement fabuleux, un cadeau des elfes à leurs sauveurs. Une fois le repas terminé, les elfes font un cadeau sous forme de trésor au groupe. Le MJ est libre d'ajuster la valeur de ce présent en la basant sur l'attitude des PJ envers les elfes.

## Après l'aventure

Le MJ a maintenant plusieurs possibilités pour de futures aventures. Par exemple, le bourgmestre Gustovan peut être développé comme une sorte de patron qui supporte les héros mais qui les considère aussi comme ses experts personnels. Il peut aussi les recommander à des amis qui ont besoin d'aide.

Elladin et ses elfes sont une autre possibilité ; ils peuvent être une source d'informations ou un moyen de les aider à contacter les communautés elfes s'ils en ont besoin. Les elfes seront plus enclins à aider le groupe si un des joueurs est lui même un membre de leur peuple.



## Annexe

**Rat géant.** FP 1/3 ; Animal de taille P ; DV 1d8+1 ; pv 5 ; Init +3 ; VD 12 m ; CA 15, contact 14, pris au dépourvu 12 ; B.B.A. +0 ; Lutte +0 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d4 et maladie) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part maladie, odorat ; Al: N ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

*Compétences\* et dons :* Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10 ; Attaque en finesse

\* Voir page 280 du *Manuel des Monstres*

**Maladie.** Fièvre des marais (cf page 394 du *Guide du Maître*).

**Armure animée.** FP 2 ; Créature artificielle de taille M ; DV 2d10+20 ; pv 30 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 19, contact 11, pris au dépourvu 18 ; B.B.A. +1 ; Lutte +2 ; Att hache (+2 corps à corps, 1d8+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part créature artificielle ; Al: N ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +1 ; For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 12, Cha 9

**Homme-rat.** FP 1/2 ; Humanoïde monstrueux de taille M ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10 ; B.B.A. +1 ; Lutte +3 ; Att grande hache (+3 corps à corps, 1d12+3) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part vision dans le noir (18 m), sensibilité à la lumière ; Al: N ; JS Réf +2, Vig +2, Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8

*Compétences et dons :* Détection +3, Perception auditive +3 ; Vigilance

**Veuve blanche.** FP 1 ; Vermine de taille P ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 ; B.B.A. +0 ; Lutte -2 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d4-2 et venin) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part vermine, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), venin (voir texte), toiles (voir texte) ; Al: N ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +0 ; For 7, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2

*Compétences\* et dons :* Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Saut -2 ; Attaque en finesse<sup>s</sup>

\* Voir page 284 du *Manuel des Monstres*

**Keshute.** Voir le rat-garou, page 176 du *Manuel des Monstres*.

Keshute utilise un bâton de maître (suffisamment léger pour permettre de lui appliquer Attaque en finesse) pour se battre et possède une couronne magique semblable à des *bracelets d'armure* +5. Il ne possède ni rapière, ni targe, ni armure.

**Golem de glace.** FP 4 ; Créature artificielle de taille M ; DV 6d10+20 ; pv 50 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +4 ; Lutte +7 ; Att coup (+7 corps à corps, 1d6+3) ; Out 2 coups (+7 corps à corps, 1d6+3) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part créature artificielle, vulnérable au feu, immunité au froid ; Al: N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +4 ; For 17, Dex 15, Con —, Int —, Sag 14, Cha 14

