

# L'OEIL DE GRUUMSH

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 1



**Scénario original :** Kimtchi

**Adaptation :** blueace

**Relecture :** boblebuter

**Plan :** Kosmic (kosmicdungeon.com)

Version du 25/05/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via  
[www.aidedd.org/site/contact/](http://www.aidedd.org/site/contact/)

Disponible en téléchargement gratuit sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE



# L'OEIL DE GRUUMSH

## CONTEXTE

U

n des personnages du groupe, si possible le plus costaud, physiquement parlant, est seul sur une route et va se faire capturer vivant par une bande d'orques.

Il ira bien entendu ensuite demander de l'aide au reste du groupe pour se sortir du mauvais pas dans lequel il va être mis.

## AU MD

Ce scénario peut être joué comme suite de l'aventure « À la chasse aux gobs ».

## ACCROCHES D'AVENTURE

Le personnage qui commence seul l'aventure peut être un nouveau joueur qui se joint au groupe.

Ou bien ce peut être un roublard qui revient d'Egonzasthan après avoir été recommandé par Gandelme à la fin du scénario « À la chasse aux gobs ».

Ou bien encore, simplement, un personnage qui est parti seul de Fial faire une petite balade dans la campagne avoisinant le village.

## LES PROVINCES DE LAELITH

Les provinces de Laelith, la ville d'Egonzasthan-la-basse et le village de Fial, qui servent de contexte géographique pour cette aventure, sont décrits en détails sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org) dans la rubrique Univers, tout comme les Pics des Mages, cité un peu plus tard.

## INTRODUCTION

Par une belle après-midi, près du village de Fial, sur la route qui mène à la ville de Fiohl (province des comtés d'Egonzasthan), un des personnages est attaqué par une bande d'orques en maraude.

Une dizaine d'orques surgissent par surprise des deux bords de la route. Nul besoin de préciser qu'ils ont l'air menaçants. Seul face à autant d'individus, le combat semble perdu d'avance. Toutefois ils ne frappent pas immédiatement. Tout laisse à croire qu'ils veulent capturer leur proie vivante.

Deux orques face à un personnage de niveau 1 ou 2 représentent une rencontre mortelle, donc face à une dizaine, notre héros devrait rapidement se rendre compte qu'il vaut mieux se rendre que de mourir bêtement.

Toutefois, s'il insiste pour se battre et tenter sa chance, jouez le combat, en prenant en compte que les orques ne frappent pas pour tuer mais seulement pour assommer. À 0 point de vie, le personnage tombe donc momentanément dans les pommes, il n'est pas tué.

## PRISONNIER

Une fois ligoté, le personnage est entraîné dans une course folle jusqu'à un discret campement situé dans la montagne, au sud de Gladz, dans le comté de l'Est d'Egonzasthan.

Le camp semble venir d'être monté et abrite une cinquantaine d'orques, tous des mâles en tenue de combat. Puis apparaît celui qui semble être le chef, un véritable colosse, qui parle un commun approximatif.

Le chef commence par se moquer du personnage, puis lui demande ce qu'ils doivent faire de sa personne. Quelle que soit la réponse, l'orque lui propose de racheter sa vie dans un duel à mort contre un des guerriers de la tribu choisi au hasard. Le sort désigne alors un guerrier **orque**, Bolrogg, puis ses armes sont rendues au personnage. Toute la tribu finit par former un cercle autour des deux protagonistes, et le combat commence. Cette fois l'orque frappe pour tuer.

Si le personnage gagne le combat, la première réaction des orques est la stupeur. Puis rapidement ils se mettent à crier et se précipitent sur le vainqueur du duel, dans l'idée apparente de le déchiqeter. C'est alors qu'une voix retentit.

S'il perd, c'est au moment où Bolrogg va porter le coup de grâce que cette même voix retentit.

Une voix autoritaire se fait entendre et tous les orques se figent, même le chef. Les regards se tournent alors vers celui qui vient de parler, un vieil orque décharné dont la stature frêle et voutée contraste avec celle, robuste, des guerriers de la bande.

Le personnage est alors de nouveau désarmé, enchaîné, et conduit jusqu'à une tente.

## LE CHAMAN

Là, il fera connaissance avec celui qui semble devoir être son sauveur et qui parle parfaitement le commun. Le vieil orque se présente comme étant Kerog Merakk, prêtre de Gruumsh, « *celui qui ne dort jamais* », divinité majeure des orques. Kerog est un orque intelligent et cultivé qui, en tant que chaman de la tribu, occupe une place très importante dans celle-ci. Comme tous les orques, il déteste les races civilisées, mais sa situation particulière ne lui laisse d'autres choix que de devoir faire appel à une de ces « *sous-races* » pour se sortir d'affaire.

Un « *bâtard puant* » nommé Naram Sark m'a dérobé quelque chose de précieux et j'ai besoin de toi pour le récupérer. Alors que je m'étais absenté de notre campement principal, ce « *rejeton d'elfe* » m'a volé un objet sacré appelé l'Œil de Gruumsh, une relique dont j'avais la garde. J'ai poursuivi le voleur jusqu'ici, mais Naram (qui est donc un demi-orque) s'est réfugié à Egonzasthan-la-basse. Et comme tu l'as vu, ma troupe est trop peu importante pour pouvoir attaquer la capitale de cette province.

Autre raison, mais qu'il n'avouera pas à son interlocuteur, est qu'il ne veut pas attirer l'attention des autres sorciers de sa tribu sur lui, car le fait est que si Kerog ne ramène pas l'objet, le crime sera découvert et le chaman sacrifié à Gruumsh afin d'expié sa faute.

Kerog offre donc la vie au personnage et lui promet la richesse (il donne à ce moment un coup de pied dans un coffre qui se renverse, révélant un monceau de pièces d'or) si celui-ci revient avec la relique. Il le jure sur Gruumsh, d'un air vraiment écoeuré. Le personnage devrait comprendre que ses choix sont relativement limités !

Le chaman décrit alors la sainte relique comme étant un œil énorme d'environ 30 centimètres de large et serti d'une énorme gemme couleur rouge sang. Et comme il ne lui fait pas confiance, il prendra une petite précaution vis-à-vis du personnage en lui faisant avaler de force une étrange graine qui ressemble à un noyau de pêche poilue.

Tu n'as pas toute la vie pour me ramener mon bien. La grosse graine que tu viens d'avalé est un poison mortel, et si tu n'absorbes pas l'antidote que je suis le seul à posséder dans les cinq jours qui suivent, tu disparaîtras de cette terre dans une mort lente et douloureuse.

Le personnage a donc cinq jours pour remplir sa mission.

### LA GRAINE DE NICOLAK

Ingestion – Toxine

Appelée aussi « graine du démon jardinier », cette étrange semence est le fruit des travaux d'un chaman du Decharnath, Nicolak. Une des particularités de cette graine est que bien qu'étant un végétal, elle a besoin d'un organisme animal pour se développer. Une fois implantée dans un être vivant donc, elle se met à germer entre le quatrième et le cinquième jour après son absorption. Puis en l'espace de 12 heures elle absorbe les substances vitales environnantes et provoque une mort lente et très douloureuse. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou prendre 3 (1d6) dégâts de poison. Ce jet doit être lancé toutes les heures durant 12 heures.

À noter que Nicolak a également conçu une substance appelé « lait de dragon », un liquide laiteux et pâteux au goût immonde qui, s'il est absorbé avant que la graine ne commence à germer, la détruit dans l'organisme, tout en provoquant une forte diarrhée. La créature prend un niveau d'épuisement jusqu'à son prochain repos long.

Puis Kerog, dans sa grande bonté, donne au personnage un moyen de repérer Naram, un objet aussi utile qu'esthétique : une main humaine coupée au niveau du poignet et dont le majeur indique la direction dans lequel se trouve le voleur ! Le chaman possède un sens de l'humour assez macabre, mais l'objet fonctionne. De toute façon, il pourra facilement reconnaître Naram, celui-ci est borgne et possède une énorme cicatrice sur sa joue gauche.

Enfin, Kerog l'informe que Naram, malgré son sang elfe, est quelqu'un d'assez retors. Il lui conseille donc d'engager quelques sbires pour l'aider dans sa tâche, et à cette fin il lui jette une bourse contenant près de 50 po.

## RETROUVAILLES

Fial est une charmante bourgade située à deux jours d'Egonzasthan-la-basse à marche forcée. Soit notre héros connaît déjà les autres membres du groupe, et c'est donc naturellement qu'il va les retrouver. Soit Fial est le premier village sur sa route. Quoi qu'il en soit, le reste du groupe est à l'auberge du Taureau Gris. Mis à part les personnages, il y a quelques paysans qui boivent et se racontent les derniers potins du coin.

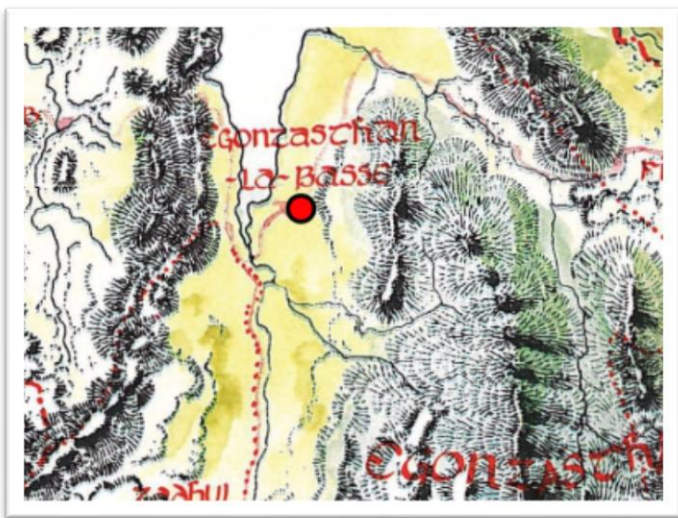
Sur ce, l'ex-prisonnier fait son entrée. Les autres personnages remarqueront



qu'il est épuisé, que ses vêtements sont en lambeaux et qu'il a l'air hagard. Si le groupe ne prête pas attention au nouveau venu, une bagarre d'ivrognes pourrait montrer à notre victime que les personnages sont des hommes qui savent se battre et qu'ils pourraient l'aider fortement à remplir sa mission et ainsi lui sauver la vie. Après tout, le chaman ne l'a-t-il pas encouragé à s'entourer de bras forts pour retrouver Naram ? Le combat, si combat il y a, devrait normalement se dérouler à mains nues. Un mort serait très mal vu par les villageois, même par ceux qui ne sont pas à l'auberge à ce moment-là. Quoi qu'il en soit, le groupe devrait être formé maintenant !

## EGONZASTHAN-LA-BASSE

Une fois le groupe formé et le but de la mission expliqué à tous, les personnages devraient logiquement se mettre en route pour Egonzasthan-la-basse. Le temps presse, l'estomac de l'un d'eux commence à montrer de petits signes inquiétants.



La capitale de la fédération des comtés d'Egonzasthan est une grande ville à la foule aussi grouillante que bigarrée. Les personnages peuvent y acheter ce qu'ils veulent, armes, armures, équipement divers. Une foule a toujours profité aux roubards, mais une milice attentive patrouille en ville, donc prudence. Une fois en ville donc, la main permet aux personnages de trouver leur proie. Toutefois c'est un objet qui peut être difficilement utilisé en plein jour et qui n'est pas très précis. La main les conduit à travers les quartiers chauds de la ville, et après quelques heures ils finissent par trouver ce qu'ils cherchent, du moins ce qu'il en reste, dans une auberge sordide du quartier des Sonneurs [repère 7 sur la carte de la ville]. Naram a été sauvagement tué et son cadavre est froid. La relique n'est bien entendu plus en sa possession.

Si la logeuse, une vieille femme un peu folle, est interrogée, elle révélera que « *Mr Kapa* » (le pseudonyme de Naram) a reçu la visite d'un homme « louche » il y a trois jours de cela, et qu'il l'a brutalement expulsé en hurlant « *va dire à cette salope de Mez'Arate que je lui arracherai la gorge avec les dents s'il s'approche* ». Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15 permet d'apprendre que « Mez' » est un préfixe utilisé pour qualifier le rang des magiciens dans la tour de l'échec des Pics des Mages à Laelith !



## L'HISTOIRE

La province maléfique du Decharnath est située au cœur du Shaar occidental et s'étend sur les collines du même nom et le bois de Channath. Elle constitue la plus grosse communauté du Shaar, mais sûrement pas la plus organisée. C'est en effet une communauté orque, bien qu'on y trouve également quelques rares sorciers humains, et une terre où règnent les intrigues, les assassinats et les trahisons. Le dieu Gruumsh est bien entendu la divinité suprême dans cette province.

Kerog est un personnage influent du Decharnath. Il le doit à sa position de chaman d'une des plus grandes tribus de la communauté, mais surtout au fait que c'est lui qui a découvert lors de l'une de ses expéditions « l'Œil de Gruumsh », véritable relique pour les adorateurs du chef du panthéon orque. Naram, lui aussi prêtre de Gruumsh, est alors devenu féroce jaloux de Kerog. Il était, avant cela, celui des deux qui avait le plus d'influence sur la tribu, mais depuis que Kerog a ramené son trophée, le rapport de force s'est inversé. Vu la nouvelle situation privilégiée de Kerog, il lui était devenu difficile de l'assassiner, alors Naram a dérobé l'Œil et l'a caché. Mais sa victime, grâce à la sorcellerie, a découvert l'auteur du larcin et ce pauvre Naram n'a eu d'autres choix que de s'enfuir précipitamment du Decharnath avec son butin. Kerog, à la tête d'une bande d'orques dévoués, l'a poursuivi et allait réussir à le capturer quand Naram s'est réfugié en désespoir de cause dans la ville d'Egonzasthan-la-basse.

Malheureusement pour lui, il a été remarqué par un espion de la tour de l'échec de Laelith, Mez'Arate. Intrigué par la présence d'un demi-orque seul dans la capitale d'Egonzasthan, le mage a envoyé un de ses sbires aux nouvelles. Mais Naram, craignant qu'on ne lui vole sa relique, a violemment repoussé l'intrus, ce qui a encore plus excité la curiosité de Mez'Arate. Ce dernier a donc envoyé dès le lendemain toute sa bande cette fois lui ramener la brute, et ceux-ci l'ont cueilli au moment même où il terminait de boucler son sac. Une rapide et sanglante échauffourée s'en est alors suivie dans laquelle Naram a trouvé la mort.

Mez'Arate, qui surveillait l'opération de loin, est ensuite reparti avec son précieux butin pour sa demeure au sud de la ville, après avoir laissé sur place trois de ses hommes pour surveiller le coin, par précaution.

## SURVEILLÉS

En sortant, dépités, de la chambre du défunt, les personnages seront filés par les trois hommes de main que Mez'Arate a laissés par-là (1 **malfrat** et 2 **bandits**). Mais ils ne sont pas très habiles pour la filature. Un score de Sagesse (Perception) passive de 12 ou plus permet au groupe de s'apercevoir qu'ils sont filés.

Il est préférable pour les personnages de leur tendre une embuscade pour les capturer vivant et les faire parler. S'ils y parviennent, les sbires lâcheront le nom de leur patron et l'endroit où il réside actuellement. Dans le cas contraire, l'affrontement n'effraiera pas les hommes. Ils ont chacun 8 po et 15 pc sur eux.

Notez que si les personnages les tuent tous les trois avant de les interroger, ils seront mal pour la suite de l'aventure. Ça leur apprendra, à D&D on ne fait pas que tuer des monstres !

# LE REPAIRE DU MAGICIEN

Le repaire de Mez'Arate est situé dans un endroit reculé à un peu moins de trois heures de marches au sud d'Egonzasthan-la-basse, dans un vallon appelé le Creux du Géant. Le magicien, originaire de cette province et employé par la tour de l'échec comme espion, s'y est installé il y a un peu plus de deux ans et l'a depuis aménagée à sa convenance.

Par chance pour les personnages, Mez'Arate est absent. Il est retourné à Egonzasthan-la-basse afin de régler les derniers préparatifs de son voyage pour Laelith. L'espion-magicien a en effet l'intention de ramener l'Œil à ses maîtres de la tour de l'échec. Nul doute qu'ils le récompenseront grassement pour son geste. Mez'Arate a emmené avec lui trois de ses meilleurs hommes. Les autres sont restés dans son repaire.

## ENTRÉE

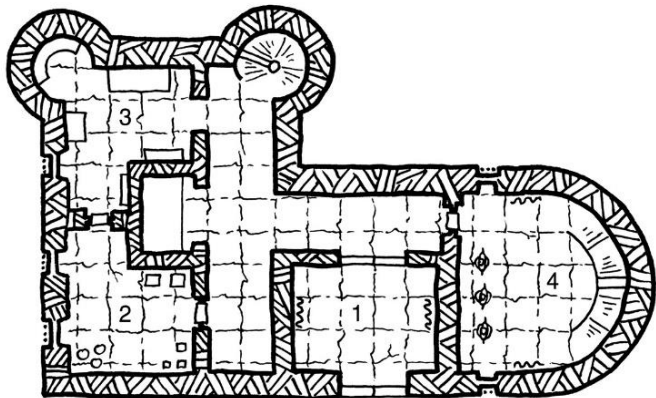
La maison est protégée par un mur d'enceinte de trois mètres de haut. L'entrée est fermée par une grille en fer, près de laquelle a été construite une petite cabane. Une centaine de mètres à peine sépare la grille d'entrée de la maison. Un autre bâtiment, qui semble être une écurie, se dresse au bord du chemin qui relie l'entrée à la demeure.

À l'intérieur de la cabane réside en permanence 2 gardiens (**bandits**), relayés de façon régulière chaque soir et chaque matin, et accompagnés de 2 **molosses**. La cabane contient deux lits, une table, un poêle et une corde actionnant une cloche installée sur le toit. Les hommes ont respectivement dans leurs poches 17 pa et 22 pa. Même de nuit, les gardiens sont éveillés.

En ce qui concerne l'écurie, celle-ci contient quatre boxes. Mais, comme indiqué précédemment, Mez'Arate est parti avec trois de ses hommes. Les boxes sont donc vides ; il n'y a aucun cheval, que du foin et une fourche.

Le chef étant absent, les gardes ne portent aucune attention particulière à la surveillance de l'entrée. Mais si les chiens entendent du bruit, ils se mettront à aboyer, ce qui attirera forcément l'attention des hommes. Ils sortiront de la cabane en tenant les deux chiens en laisse, et ils ne les lâcheront que si les personnages ont une attitude hostile. Ils n'actionneront la cloche que s'ils se sentent en danger.

## REZ-DE-CHAUSSÉE



Le toit de cette grande demeure toute en pierre est en chaume. Le bâtiment possède trois niveaux. Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée sont munies de barreaux et aux deux étages de lourds

volets en bois ferment toutes les ouvertures depuis que le maître des lieux est parti.

### 1. HALL

La porte d'entrée est en chêne massif de 5 cm d'épaisseur renforcé de gros clous de fer. Elle est fermée de l'intérieur par une solide barre transversale en métal. Impossible de la crocheter donc. Si les personnages ne se débrouillent pas pour qu'on ouvre la porte de l'intérieur, il va leur falloir réussir un jet de Force DD 25 pour l'enfoncer, ce qui inmanquablement fera intervenir les gardes de la salle 4.

Le hall donne sur un couloir qui possède une imposante cheminée et un escalier en colimaçon qui monte au premier étage et descend à un sous-sol.

### 2. RÉSERVE

Un garde-manger qui contient de la nourriture pour dix personnes pour au moins une semaine. Principalement de la viande salée, du fromage et du pain.

### 3. CUISINE

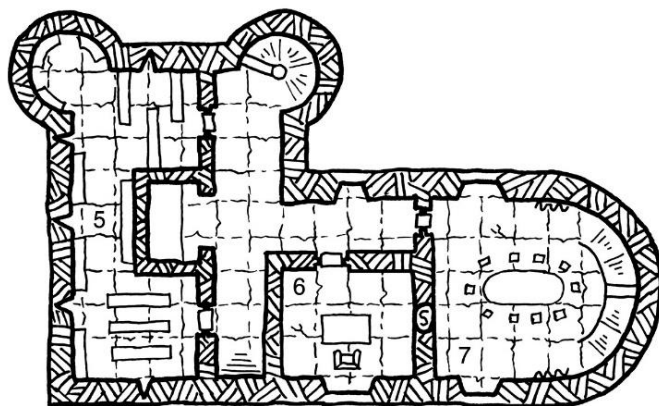
Cette petite pièce est équipée de tout le nécessaire pour se concocter de bons petits plats, dont un fourneau de taille moyenne qui siège au milieu de la salle.

### 4. SALLE DE GARDE 1

C'est ici que logent la plupart des hommes que Mez'Arate a laissés sur place durant son absence. De jour, ils passent leur temps ici à parler et à boire de la bière et du vin. À partir de minuit et jusqu'au lendemain 7 heures, ils dorment.

5 hommes de main (**bandits**) sont présents et l'un d'eux possède la clef qui ouvre la porte de la cave. Ils ont respectivement sur eux 10 po, 11 pa, 10 pe, 8 pe et 12 pa. À part cinq paillasses, il n'y a rien de très intéressant ici. Si les personnages les interrogent sur l'Œil de Gruumsh, ceux-ci savent que leur employeur est arrivé à la maison avec, mais reparti sans. Il est donc dans la maison, mais ils ne savent pas où.

## PREMIER ÉTAGE



## 5. BIBLIOTHÈQUE

Cette grande bibliothèque abrite une multitude de livres, d'histoire pour la plupart. On peut y apprendre de nombreuses choses intéressantes sur le royaume, notamment la reconstruction de Laelith suite au Châtiment, et la création des provinces. Aucun livre ne traite de magie.

## 6. BUREAU

Un seul meuble ici, un très beau secrétaire en acajou.

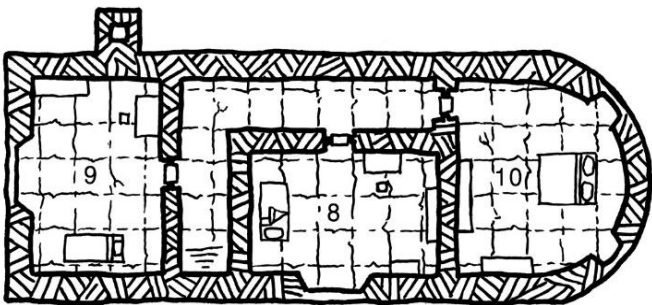
Dans les tiroirs on peut trouver une vingtaine de feuilles de parchemins vierges, des plumes et diverses encres.

## 7. SALLE DE GARDE 2

Semblable à la salle de garde du rez-de-chaussée, il y a ici aussi cinq paillasses. C'est là que dorment les meilleurs mercenaires du magicien, mais il n'y a actuellement que 2 hommes de main (**malfrats**), les trois autres étant à Egonzasthan-la-basse avec Mez'Arate. L'un possède 24 pc, l'autre 3 pp.

## DEUXIÈME ÉTAGE

Les appartements de Mez'Arate se situent au deuxième étage de la maison. Les trois portes de cet étage sont fermées à clef (Dextérité DD 15 pour les ouvrir, à condition d'avoir des outils de voleur).



## 8. CHAMBRE 1

Une chambre à coucher au mobilier dépouillé mais de goût. Elle semble toutefois ne pas être habitée.

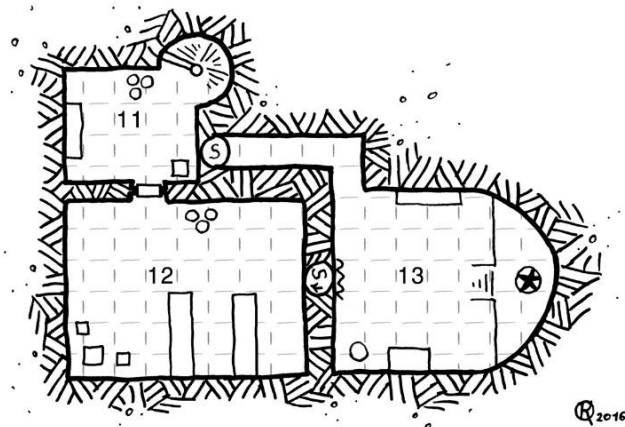
## 9. CHAMBRE 2

Autre chambre à coucher qui ne semble pas être occupée.

## 10. CHAMBRE DE L'ESPION-MAGICIEN

Peu de meubles dans cette pièce, mais tous sont de très bonne qualité. À part des vêtements de rechange de taille humaine et deux sacs contenant 600 pa, 100 po et 6 gemmes de 4 po chacune, rien d'autre d'intéressant.

## SOUS-SOL



## 11. CELLIER

Cette cave abrite trois tonneaux de bière et une étagère contre le mur sur laquelle reposent une douzaine de bouteilles de vin rouge de qualité médiocre.

Le passage secret du couloir qui provient de la salle 13 ne s'ouvre que de l'autre côté. Impossible de le détecter ou de l'ouvrir depuis la cave.

## 12. CAVE

La porte de cette salle est fermée à clef. L'un des gardes de la salle 4 la porte sur lui. Sinon, le DD est de 12.

À l'intérieur de cette grande pièce reposent de nombreuses bouteilles de vins fins ainsi que trois grands tonneaux de bonne bière. Mez'Arate semble être un homme de goût qui aime à ne manquer de rien mais n'est pas prêt à partager avec tout le monde.

Si un personnage effectue une fouille, le DD du jet de Sagesse (Perception) est de 5. En cas de réussite, il remarque que cette deuxième cave est de facture récente. En cas de réussite de 10 ou plus, il constate également qu'une brique du mur n'est pas scellée et semble légèrement enfoncée dans le mur (appuyer dessus ouvre le passage secret). Et en cas de réussite de 15 ou plus, il remarque même la présence d'un trou dans le mur ouest face au passage secret.

Dans ce dernier cas, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 15 réussi permet de déduire la présence d'une plaque de pression au sol, devant le passage secret. Coincer un piton de fer ou tout autre objet sous la plaque empêche le piège de s'activer. De même, boucher les trous avec du tissu ou de la cire empêche les fléchettes d'être lancées.

Si on marche sur la plaque devant la porte secrète sans avoir désamorcé le système, un jeu de ressorts propulse 4 fléchettes (+8 au toucher. *Dégâts*: 2 (1d4) dégâts perforants chacune) et fait sonner une cloche dans le couloir au rez-de-chaussée. Mais, ne connaissant pas l'existence de cette alarme, les gardes ne savent pas où aller !

### 13. L'ANTRE DU MAGICIEN

Cette grande salle est d'un aspect sinistre, et d'étranges odeurs flottent dans l'air. Sur les multiples tables et étagères se trouve ce qui semble être l'Œil de Gruumsh ainsi que deux potions, un grimoire et diverses composantes matérielles. Dans un bocal posé sur une table, une main droite d'elfe. Et au sol, un gros coffre en fer fermé à clef.

Alors que les personnages seront sûrement occupés à se remplir les poches, 7 grosses **araignées** vont s'en prendre à eux. Leur morsure ne représente pas un grand danger ; le problème avec ces petites bestioles c'est leur venin.

Les potions sont une *potion d'escalade* et une *potion de soins*. Le grimoire est un livre de sorts de magicien (volé) qui contient tous les sorts de niveau 1 et 2 de l'école d'enchantement, avec toutes les composantes matérielles nécessaires à ceux-ci. La main droite d'elfe ne sert à rien. Mez'Arate a par contre la main gauche sur lui. Il a réussi à y faire fixer le sort *main de mage*, ce qui lui permet d'avoir un sort mineur à volonté supplémentaire.

Ouvrir le coffre après l'avoir croché (jet de Dextérité DD 15) permet d'y trouver environ 2100 pa.

#### L'ŒIL DE GRUUMSH

Cette relique tirée des abysses du temps n'a pas grande valeur pour un être humain, mise à part peut-être la gemme qui se révélera être un magnifique rubis d'au moins 1000 po ! Une personne tentant de retirer la gemme de l'Œil devra réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 30 (DD 10 pour les orques, DD 20 pour les demi-orques) ou prendre 5d10 dégâts de foudre.

## RETOUR À LA CASE DÉPART

Une fois la relique en leur possession, les personnages devraient effectuer le trajet inverse pour la rendre à son « légitime » propriétaire. L'estomac de la victime commence en effet à faire des siennes.

Une fois au campement des orques, si le personnage est seul, il sera conduit jusqu'à la tente du chaman, sans même être désarmé ni brutalisé. Kerog a du mal à contenir son excitation et arrache la relique des mains du personnage avant de pousser un soupir de soulagement. Puis il se tourne vers lui, un sourire sarcastique aux babines, et lui demande d'une voix cruelle : « *Tu n'es pas malade ? Je te trouve un peu pâle* ». Ensuite, d'un air à la fois écoeuré et résigné, il cherche dans sa tente une petite bouteille en verre remplie d'un liquide laiteux et le tend au personnage : « *Bois ça, c'est l'antidote* ». La boisson est infâme mais efficace. D'un air méprisant, il lui signifie alors qu'il peut déguerpir.

Si ce dernier lui rappelle ses promesses de richesses, Kerog lui demande si la plus grande des richesses n'est pas la vie ! Puis il

éclate de rire et ordonne au personnage de filer avant qu'il ne change d'avis et ne le fasse écorcher vivant. S'il parle l'orque, le personnage peut ensuite entendre le chaman donner des ordres à sa troupe afin de démonter le campement et se préparer à partir.

Si par contre tout le groupe accompagne le personnage au campement, tous seront désarmés. Puis le principal intéressé sera conduit seul sous la tente du chaman avant d'être éjecté du camp manu militari, l'antidote en main. Mais la promesse de vie était pour lui, pas pour le reste du groupe. Ceux-ci devront donc déployer des trésors d'imagination pour s'en tirer vivant. Laisser une partie de leur équipement aux orques pourrait être une bonne idée.

Si les personnages ont alerté les autorités du coin au sujet de la présence d'une bande d'orque sur leur territoire, il y a de fortes chances pour que Kerog et sa tribu soient défaits. Mais Kerog emportera avec lui dans sa tombe l'antidote. L'avenir de notre héros de la première heure est alors bien compromis.

## CONCLUSION

À son retour chez lui, Mez'Arate entrera dans une colère immense en constatant qu'on lui a volé sa relique, que sa maison a été pillée, et que ses hommes ont été massacrés.

Heureusement pour lui, il reçoit régulièrement des fonds de la tour de l'échec de Laelith. Il ne se retrouve donc pas si démuné que ça, ce qui lui permettra d'embaucher rapidement de nouveaux hommes de main.

Retrouver les auteurs du crime deviendra sa priorité. Il obtiendra la description du groupe par la logeuse de Naram. Ensuite son réseau d'informateurs aura vite fait de retrouver leur piste. Mez'Arate, qui ne connaît pas l'existence des orques de Kerog, est persuadé que cela est un coup des érudits du Pic des Mages. Il est donc convaincu que son trésor est en ce moment même en route pour Laelith. C'est là qu'il portera son attention, et sûrement là qu'un jour ou l'autre il retrouvera leur piste.

## PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 200 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont bien rendu l'œil à Kerog, ajoutez 50 PX par personnage. S'ils ont effectué la mission dans les temps, avant que le poison ne fasse effet, ajoutez 50 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)