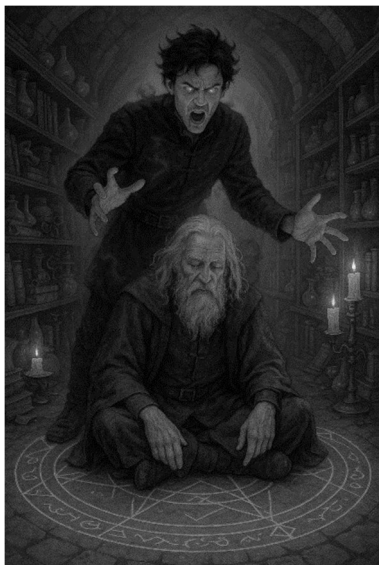




## Module d'Aventure

Par MAG





### Introduction

Cette aventure destinée à être utilisée avec les règles de base de Donjons & Dragons ou les règles Donjons & Dragons BECM1. Ces produits sont soumis aux licences de Wizards of the Coast. Ce module ne peut être utilisé à fins commerciales.

L'aventure est prévue pour un groupe d'aventuriers de bas niveaux, cumulant environ un total 6-8 niveaux .

Le module se déroule dans Karameikos, mais peut être positionné où vous le souhaitez.

C'est un module court destiné aux novices de jeu de rôle.

## Sommaire

Chapitre ??.		<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Chapitre ???.	Table des matières	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
A Vielo sous chap.		<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
L'auberge		3
La cariole renversée		3
La tour 2		5
L'extérieur		5
Conclusion		6

### Synopsis

Le mage Alderic, protecteur d'un hameau de paysan avait commencé des recherches pour invoquer des êtres extérieurs mineurs pour aider ses féaux dans leurs tâches. Malheureusement, son apprenti, Yval, a tenté d'utiliser à l'insu de son maître le portail. Un être démoniaque a pris possession du jeune homme, et a tenté d'attaquer le mage. Ce dernier s'est protégé dans un pentacle dont il n'ose sortir pour l'instant, cherchant une solution à cet épineux problèmes.

Une horde de petits démons ailés ont accompagné l'être extraplanaire et ont commencé à attaquer ce qui se trouvait autour de la tour, étant bloqué comme leur maître à rester peu éloigné du portail d'invocation.

Les héros arrivent au hameau le surlendemain, trouvant une population inquiète...

## A Vielombre

Vielombre, petit hameau forestier d'une trentaine d'âmes, construit sur la vieille route secondaire reliant **Kelven** à **Valbourg**, blotti dans une **vallée couverte de chênes sombres et de broussailles**. Le nom vient de la manière dont les nuages et les arbres jettent une ombre perpétuelle sur le lieu, même en plein jour. Quelques **maisons de bois**, un **pressoir à vin de pomme**, un petit **temple de campagne** (dédié à Zirchev)

**Auberge** : À la Chope de Lierre  
L'unique auberge du hameau. Une bâtisse en bois sombre, couverte de lierre jusqu'à l'enseigne, où l'on distingue une **chope sculptée en relief** (le bois a verdi avec le temps).  
L'intérieur est **chaud, encombré, rustique** : des poutres basses, des bancs inégaux, une vieille cheminée. La nourriture y est simple mais copieuse (ragoût, vin de pomme, pain aux noix).

### L'auberge

#### Introduction narrée – Arrivée au hameau

##### 📍 Contexte :

Fin d'après-midi. Les PJ, fatigués par le voyage sur la vieille route poussiéreuse entre **Kelven** et **Valbourg**, arrivent dans un petit **hameau forestier, Viélombre**, niché entre les collines boisées. Un ciel voilé par les nuages teinte le paysage d'une lumière dorée et inquiétante.

#### 🎭 Scène 1 – L'auberge

« Une enseigne branlante grince au vent : une chope de bois peinte maladroitement. L'unique auberge du hameau, construite en rondins et torchis, dégage une odeur réconfortante de soupe chaude et de feu de bois. À l'intérieur, une poignée de paysans lèvent les yeux, surpris par votre arrivée. »  
L'aubergiste s'agite, ravi d'avoir des clients.

« Des voyageurs ? Ici ? Bienvenue, messires et mesdames ! Asseyez-vous, la soupe est prête ! J'vous sers un pichet de vin de pomme ? Eh, Bran, cours chercher le bourgmestre ! »

L'aubergiste : Rorek, homme large et jovial, moustache broussailleuse

Un jeune commis s'élançe à l'extérieur.

#### 🎭 Scène 2 – Le chef du village arrive

Quelques minutes plus tard, un homme essoufflé, la cinquantaine, entre en frottant ses mains tremblantes : **Maeric**, bourgmestre du hameau. Il a l'air inquiet, et va droit au but :

« Pardon de vous déranger, mais vous tombez à pic. Voilà deux jours qu'on n'a plus de nouvelles du mage Alderic. Il habite dans la tour là-haut, vous l'avez peut-être vue en arrivant. Son apprenti, Yval, devait recevoir un panier de

vivres hier matin, comme tous les deux jours... mais son père n'est pas revenu. Et cette nuit... on a entendu des bruits. Des hurlements, comme des rires... ou des bêtes.

»

Il baisse les yeux, gêné.

« On n'est que de simples villageois, et la tour... eh bien... on n'y va jamais. Mais si vous pouviez y monter... voir ce qu'il se passe... et écarter tout danger... »

Il sort une petite bourse qu'il serre à deux mains.

« On vous offrira 50 pièces d'or. C'est beaucoup pour nous... mais si la tour cache un mal, on ne survivra pas une semaine. »

#### Maeric :

**Nom complet** : *Maeric Troken*

**Âge** : environ 50 ans

**Taille** : petit et sec, le dos légèrement voûté.

**Visage** : ridé, barbe poivre et sel mal taillée, yeux bleus très clairs.

**Voix** : grave, un peu rauque. Il **avale certains mots** quand il est stressé.

**Tic de langage** : il dit souvent "hein ?" à la fin de ses phrases, comme pour s'assurer qu'on le suit.

« *C'est dangereux, tout ça, hein ? Mais faut bien qu'un s'y colle, pas vrai ?* »

« *On vous embête pas trop, hein ? J'peux vous resservir un peu de ragoût ?* »

Il porte une **veste de velours râpé** avec des boutons trop grands et un chapeau informe qu'il tripote nerveusement. Il essaie d'avoir l'air digne, mais transpire dès qu'il s'adresse à des étrangers. Il tient beaucoup à la sécurité du hameau, qu'il considère comme sa "famille".

#### 📌 Points à souligner aux joueurs

- L'offre est importante : **50 PO pour tout le groupe**, une vraie somme pour un hameau paysan.
- Personne ne peut les accompagner.
- Le hameau est sous la **protection du mage Alderic** depuis des années ; sa disparition est inquiétante.
- **La tour se trouve à une heure de marche**, sur les hauteurs visibles depuis la taverne.

### La cariole renversée

#### 📍 Lieu

À environ 15–20 minutes de marche de la tour, sur un **chemin forestier en pente douce**, bordé de rochers moussus et d'arbustes épineux. Le vent est tombé, et le silence de la forêt est seulement troublé par les craquements de branches.

#### 📖 Description à lire ou paraphraser aux joueurs :

« Le chemin devient plus étroit, et soudain, entre les arbres, vous apercevez une cariole renversée. Ses roues arrachées sont fichées dans le sol comme des bras brisés. Du côté bâché, la toile a été lacérée de part en part, et le

contenu — caisses, paniers, morceaux de tissu — jonche le sol.

Mais le plus terrible... c'est le corps. Un homme d'une trentaine d'années, éventré, les bras tordus, les yeux révulsés, gît à demi sous la carriole. Sa chair porte des marques profondes de griffes et de crocs, irrégulières, comme si une meute s'était acharnée sur lui.

Pas de traces de cheval, pas de traces de roues ou de pas autour, hormis quelques taches sombres sur les cailloux.

»

#### 🔍 Éléments d'observation :

- **Jet de Sagesse / Perception** (facile, ou auto si on fouille) :
  - Le cadavre a été **attaqué violemment depuis les airs** (griffures sur les épaules, lacérations verticales).
  - Aucune trace de bottes, ni de sabots. Le **cheval a fui** (marques désordonnées dans une direction opposée à la tour, mais très anciennes).
  - Le corps semble être **celui du père de l'apprenti Yval** : il porte un petit médaillon en bois gravé « Y » (facile à deviner ou à demander aux villageois après).
- **Contenu de la carriole** :
  - Un panier éventré contenant des vivres : pommes, fromage, pain, un petit pot de miel cassé.
  - Une lettre froissée dans un coin : liste de course et consignes données par Alderic au père (« ...n'oubliez pas les racines d'aconit et la bière de mûres. »)

## La tour 2



### L'extérieur

#### Description à lire ou paraphraser aux joueurs :

« Après une dernière montée entre les arbres tordus et les fougères humides, vous débouchez sur une clairière étroite. Là, dressée sur un socle de pierre noire, se tient la tour du mage Alderic.

Elle s'élève sur trois niveaux, bâtie en pierre sombre couverte de mousse, comme si elle avait poussé là naturellement. Des fenêtres étroites, semblables à des meurtrières, percent les murs, mais aucune lumière ne filtre de l'intérieur.

Au sommet, une météorite gravée ou un ancien ornement magique trône, émettant par moment de faibles éclairs bleutés. Une girouette rouillée tourne lentement... sans vent.

La porte principale, en bois renforcé de métal, est entrouverte. Les gonds grincent légèrement, comme si quelqu'un — ou quelque chose — était récemment entré... ou sorti.

Autour de la tour, le silence est oppressant. Pas un oiseau, pas un insecte. Juste la sensation étrange que la forêt vous observe. »

#### 🔍 Si les joueurs examinent les alentours :

- **Jet de Sagesse / Perception :**

- Des marques de griffes anciennes sur un pan de mur (démons ?).
- Un **nid de corbeaux vides** dans un arbre voisin (signe que même la faune a fui).

#### • **Jet d'Intelligence / Magie :**

- Un **résidu magique diffus** entoure la tour, particulièrement autour du toit (le portail de la cave influence toute la structure).
- Une **protection passive** autrefois posée par Alderic semble affaiblie ou fissurée.

## Rez-de-chaussée – Cuisine & chambre de l'apprenti

#### ♀ Description générale :

Vous entrez dans une pièce désordonnée, mêlant ustensiles de cuisine éparpillés et coussins de paille retournés. Des odeurs mêlées d'herbes, de soufre et de fromage tourné flottent dans l'air. Une lanterne magique suspendue au plafond vacille, projetant des ombres mouvantes sur les murs. La pièce fait environ 6x6 mètres.

#### 🗡️ Éléments notables :

- **Table renversée** avec des assiettes fêlées, de la soupe figée, un grimoire de cuisine magique (avec des recettes aux effets étranges).
- **Armoire entrouverte** contenant :
  - des vêtements usés,
  - une petite bourse de pièces (12 PO),
  - un flacon de parfum à base de mandragore (objet mineur utilisable comme potion de Charme).
- **Lit de paille** défait, avec un carnet personnel (griffonné d'insultes contre "ce vieux radin de maître").
- **Escalier en bois** vers l'étage supérieur.
- **Trappe au sol**, grinçante, menant à la cave et fermée à clef.

#### 👹 Rencontre :

**8 petits démons farceurs** (type diabolotins, ou "gremlins du plan des illusions").

- Ils renversent les objets, cassent les fioles, jettent des fruits pour faire trébucher.
- Peu dangereux mais fortement charognard
- Jet de sauvegarde contre sorts pour résister à une **illusion de double de soi-même**.

Diabolotin (5)					
INT	14	AI	C	AC	5
Dep	12(V)	DV	1*	Pvie	6
Thac0	19	#Att	1	Moral	10
Dégât	2 Griffures (D3)				
Note	Capable de créer une illusion d'eux-même (JS charme pour éviter)				

XP	15
----	----



## Cave – Stock et Portail

### ♀ Description générale :

La trappe grince en s'ouvrant, et l'humidité monte à votre nez. Des étagères de bois gondolées s'alignent le long des murs de pierre brute, recouvertes de bocaux étranges contenant des organes conservés, des racines, des poudres. Au fond, un faible miroitement bleuté pulse faiblement derrière une pile de tonneaux.

### 🔍 Éléments notables :

- **Stock de fioles et ingrédients magiques** : herbes séchées, yeux de crapaud, eau bénite (1 fiole), poussière de fée (potion de lévitation).
- **Conserve et victuailles** : vieux pain, fromage sec, tonneaux de vin, quelques rations consommables.
- **Portail magique** : un **cercle de pierre verticale**, gravé de runes bleues. Le centre est un voile miroitant, semblable à une surface d'eau gelée qui vibre.
  - Il pulse au rythme de la voix de l'apprenti (à l'étage).
  - Jet d'Intelligence ou de Sagesse pour comprendre que le **portail le lie au plan de l'entité**.
  - Si le portail est détruit (par désactivation des glyphes ou bris brutal), l'entité perdra son ancrage.

### 🎲 Mécanique possible :

- Jet d'INT (bonus magique ou runes) pour désactiver.
- Jet de FOR ou dégâts (AC 5, 20 PV) pour le casser à coups d'armes.
- Danger : si attaqué, il relâche une vague d'énergie (jet de sauvegarde contre souffle pour moitié dégâts – 1d6 dégâts de force). L'être extérieur qui a incarné Yval ressentira l'attaque et viendra défendre le portail dont il sait dépendre pour l'instant.

## Étage supérieur – Atelier et chambre du mage

### ♀ Description générale :

Un parfum d'encens froid et de cire consumée flotte dans l'air. Cette pièce circulaire, au plafond voûté, est baignée d'une lumière surnaturelle. Des étagères surchargées de parchemins, fioles et mécanismes étranges bordent les murs. Au centre, un pentacle tracé à la craie argentée contient le vieux mage Alderic, assis, les yeux mi-clos, marmonnant des mots dans une langue inconnue. Devant lui se tient son apprenti, Yval, les yeux noirs, sa voix déformée par un second timbre, surhumain. Il hurle au mage de "le délier de l'emprise" qu'il subit, menaçant, implorant, luttant intérieurement.

### 🔍 Éléments notables :

- **Bureau encombré** : journal de bord, notes sur les portails, potions incomplètes, gemmes magiques (valeur 100 PO).
- **Armoire verrouillée** : contient une cape de protection (CA +1), baguette d'étourdissement (1d6 charges – cible rate un jet de sauvegarde ou est paralysée 1 round).
- **Fenêtre ouverte** : vue sur la forêt, possible issue.

### ✖ Combat final :

- **Yval, possédé** :
  - HP 16, CA 3, attaque magique 1d6 (flammes noires ou projection psychique).
  - Peut invoquer 1 Ombre si le combat dure plus de 3 rounds.
  - Jet de Sagesse pour tenter de parler à Yval avant le combat (ou pendant).
- **Condition de victoire** : si le **portail en bas est détruit**, l'entité est expulsée dans un cri déchirant, laissant Yval évanoui.
- Sinon, il faut **vaincre Yval**, ce qui risque de tuer son corps (sauf si assommé ou désarmé).

## Conclusion

### Conclusion possible :

- Si les PJ sauvent le mage, il les remerciera (offre un objet magique mineur chacun).
- Ils peuvent être nommés **protecteurs temporaires de la tour**, ou recevoir une lettre de recommandation.
- S'ils échouent, l'entité est libérée... et la suite serait une campagne.

