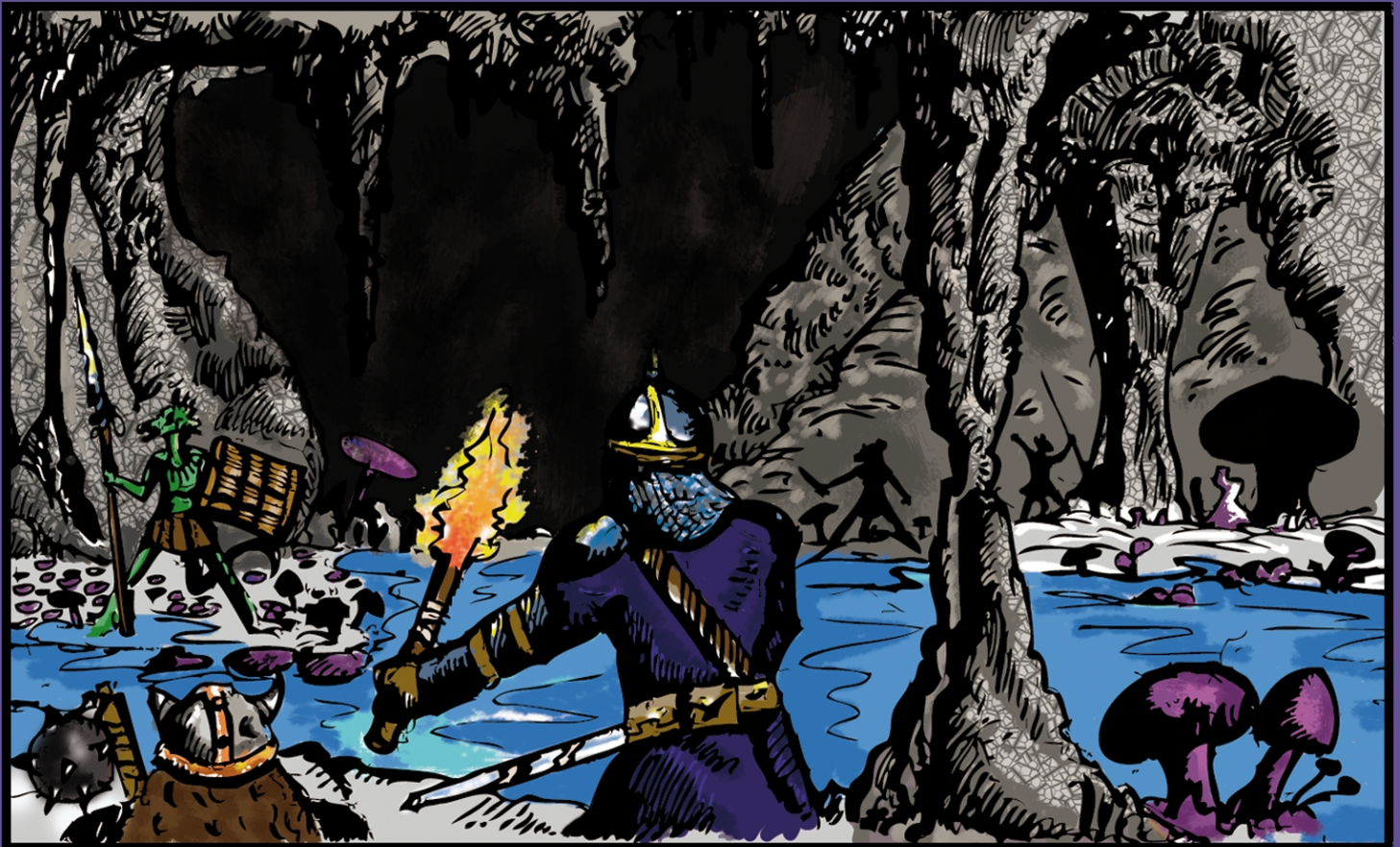


Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

Module d'Aventures - Niveau Débutant

Le destin des monstres
Par Helowyn



"Un village minier lointain et isolé, un mal mystérieux, un meurtre déjà résolu... Voici une enquête mêlée d'exploration pour 4 à 6 aventuriers de bas niveaux : sauvez-vous le village d'Abondance ?"



TSR Hobbies, Inc.

DONJONS & DRAGONS est une marque déposée et la propriété de TSR Hobbies, Inc.
DONJONS & DRAGONS is a trademark owned by TSR Hobbies, Inc.



Une Aventure pour 4 à 6 Personnages de niveau 1-3

Le destin des monstres

Par Helowyn / Illustrations Poulpar

Introduction

« Votre périple vous amène dans une vallée profondément encaissée, dans laquelle serpente une grande rivière à l'eau claire. En descendant le long d'un sentier aménagé depuis le sommet d'une montagne qui couronne la vallée, vous pouvez apercevoir au fond de celle-ci un hameau d'une centaine d'habitations entouré de champs et de vergers. »

Voici un endroit paisible qui recèle une désolation et un mystère auquel les joueurs doivent tenter d'apporter des réponses.

Cette aventure, conçue pour **3 à 6 personnages de niveaux 1-3**, fait appel aux talents d'investigation, d'exploration, et d'infiltration des joueurs. Les PJ sont invités à mener une enquête principale, et seront confrontés à une seconde s'ils désirent comprendre la véritable origine du drame.

Les aventuriers s'y rendent par le biais de l'escorte d'un petit convoi de denrées alimentaires à destination de la vallée, ou bien suite à la requête d'un ancien habitant inquiet du devenir du village, ou bien encore dans le cadre d'une investigation plus officielle suite à des rumeurs sur mystérieuse épidémie dans la vallée.

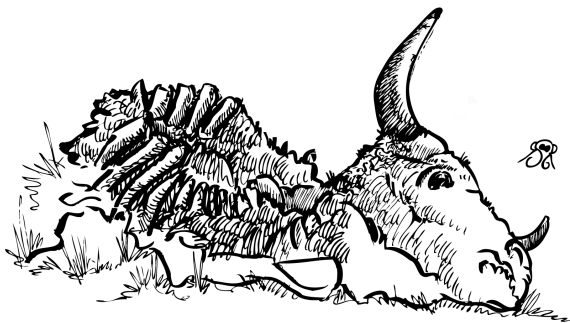
Table des matières

Arrivée des aventuriers au village.....	6
L’histoire véritable (réservée au MD).....	8
Idées de suite au scénario.....	10
Lieux remarquables :.....	10
Objets précieux et magiques.....	20
PLAN DES GROTTES DES KOBOLDS.....	24
FRESQUE DE LA GROTTE S1 DES KOBOLDS.....	25
LE VILLAGE D’ABONDANCE.....	26

Arrivée des aventuriers au village

En s'approchant du **hameau Abondance**, les PJ s'aperçoivent que le nom semble bien mal choisi : Des bêtes faméliques se tiennent dans des enclos boueux où le peu d'herbe affiche une couleur verte à la pointe mais aussi un noir inhabituel à la racine. Ici et là, des carcasses de vaches et de chèvres pourrissent sur place sans que visiblement personne n'ait cherché à s'en occuper.

Les champs sont nombreux mais seuls quelques un semblent encore cultivés, notamment du blé. Toutefois une bien faible récolte s'annonce au vu de la petite taille des épis chétifs.



Certains champs sont recouverts d'un curieux dispositif : d'immenses toiles de plusieurs dizaines de mètres carrés sont percées d'un trou de 30cm de diamètre en leur milieu et étendues sur pilotis en forme d'entonnoir.

A l'endroit où la toile est percée, une énorme barrique repose sur le sol. Il y a un peu d'eau dans certaines barriques, d'autres sont presque pleines. Un réseau élaboré d'irrigation depuis la rivière et desservant les champs semble complètement bouché et à l'abandon.

Quand le groupe de PJ entre dans le village, quelques enfants émaciés s'approchent d'eux en silence, la main tendue, mais sont bien vite chassés par ce qui semble être un garde local, plutôt maigre pour sa fonction.

Le milicien affiche une mine sombre et hautaine et ne souhaite pas répondre aux questions, mais transmet une invitation du « seigneur d'Abondance » dans sa maison et les y conduit s'ils le désirent.



quelques enfants émaciés s'approchent d'eux en silence, la main tendue...

La rue principale est pavée, et une grande prospérité émane des lieux (décorations, qualité des matériaux...) bien que les nombreuses maisons vides et des réparations non effectuées dernièrement semblent indiquer que la situation s'est dégradée depuis plusieurs mois déjà.

Rencontre avec le Seigneur,

Début de l'enquête :

Dieppé Fetucci (voir **description des PNJ**) accueille les PJ poliment, sans plus.

Il invite les PJ à s'asseoir autour d'une table richement décorée, et leur offre un repas très frugal comparé à la magnificence de la vaisselle dans laquelle il est servi ! Dieppé finit le repas par quelques fruits rabougris accompagnés de gouttes de liqueur en se délectant de ce dessert. Puis il raconte que la rivière est empoisonnée et souhaite confier l'enquête aux PJ.

Il explique en ignorer la cause, mais promet une forte récompense aux personnages de l'ordre 1000po par tête s'ils déterminent la cause et la solution à leurs malheurs. Il pense que remonter la rivière est une bonne piste.

Dieppé ne donne pas plus de détail sur l'histoire, estimant que les PJ doivent faire leur preuve, et les congédie « tant qu'ils n'auront pas des éléments concrets à lui rapporter ».

Si les PJ reviennent avec des questions plus précises, Dieppé restera évasif jusqu'à ce qu'il soit acculé à des évidences : il parlera de l'expédition punitive en représailles à l'assassinat de Falevarde en minimisant l'extermination des kobolds, puis orientera les PJ vers une vengeance des kobolds. Il leur donnera même **une avance de 200 po**.

Dieppé ne mentionnera pas l'accord conclu avec les Kobolds

« Vous savez, c'est le destin des monstres de mourir ! » lance-t-il aux aventuriers quand ils repartent à l'issue de leur seconde rencontre.

Dieppé n'a pas l'intention de payer les aventuriers et se prépare à les chasser une fois qu'ils auront élucidé le mystère de la rivière.



Dieppé Fetucci

L'histoire véritable (réservée au MD)

Il y a trente et un ans, un groupe de colons armés découvrit cette vallée et ses terres fertiles au pied des montagnes dont ils espéraient exploiter les richesses minérales. Ils s'installèrent aussitôt, mais subirent dès lors des attaques répétées de groupes de kobolds qui résidaient dans les cavernes environnantes.

Les colons repoussèrent aisément les créatures et fondèrent le hameau d'Abondance. Toutefois le harcèlement des kobolds était une source de tension permanente pour les habitants. Aussi montèrent-ils une expédition sous l'impulsion de leur chef **Falevarde** et s'enfoncèrent jusque dans les grottes habitées par les kobolds.

Ceux-ci s'étaient bien préparés à leur venue et une embuscade accueillit les hommes, qui se replièrent en désordre. Séparé de la troupe, Falevarde fut capturé et amené à leur chef nommé **Glok**. Celui-ci semblait d'une intelligence supérieure à la moyenne, et possédait des rudiments du langage commun.

Il était désireux de se faire comprendre de Falevarde et les deux finirent par communiquer.

Glok lui révéla le secret de la vallée : les eaux constituant la rivière étaient naturellement empoisonnées. Mais la tribu de *Glock* possédait **un champignon géant violet** qui avait la particularité de filtrer l'eau impure et la rendre potable. Le cours d'eau, traversait une forêt de champignons après laquelle l'eau ressortait purifiée.

De nombreux Kobolds entretenaient cette forêt en nettoyant la tête des champignons qui exsudaient le poison régulièrement, une espèce de mousse grise à l'odeur âcre. *Glok* expliqua que si les colons persistaient à attaquer et tuer les kobolds, les champignons mourraient et ne filtreraient plus l'eau. La rivière finirait par être à nouveau empoisonnée dans la vallée, tuant tous ses occupants.

Falevarde comprit le message et conclut un accord : les colons fourniraient une fraction de leurs récoltes aux créatures, en échange de

l'arrêt des attaques et de l'entretien du système de filtrage de l'eau de la rivière. Par ailleurs, *Falevarde* obtint également que les kobolds procurent aussi aux colons les minerais extraits des cavernes en échange du respect du territoire des créatures, à savoir l'ensemble des cavernes de la vallée. *Falevarde* et *Glok* scellèrent l'accord en échangeant leurs armes, le colon laissant une splendide épée à la garde dorée contre le poignard du chef kobold incrustée de rubis étincelants.

Quand *Falevarde* revint libre au village au bout de deux jours, les villageois furent heureux de retrouver leur chef qu'ils pensaient mort, mais se montrèrent sceptiques et réticents quant à la possibilité d'un accord avec des gobelinoïdes. *Falevarde* exposa alors les minerais de métaux, et même de l'or et des pierres semi-précieuses. Il leur expliqua que les kobolds échangeaient ces ressources mais détenaient aussi la clé de l'abondance de la vallée. Les colons, fascinés par ces richesses, n'écoutèrent que la partie concernant les minerais et les pierres précieuses et acceptèrent une trêve pendant quelques mois sous réserve que les **kobolds livrent d'autres pierres précieuses en échange de boisseaux de blé et de sacs de pommes de terre**.

Glok tint parole et *Falevarde* s'assura que les colons respectent leur part malgré leurs hésitations. L'accord se révéla fructueux, et pendant trente années, le village se développa dans la prospérité et l'abondance espérée. Seul *Falevarde* garda en mémoire l'origine de l'accord.

Puis un nouveau groupe de colons arriva à Abondance. Ils furent accueillis chaleureusement, de nombreuses terres demandant à être défrichées. À leur tête se trouvait un jeune homme ambitieux, **Dieppé Fetucchi**, qui se montra particulièrement utile au développement de la colonie de par ses nombreuses idées ingénieuses comme l'irrigation des champs, et par son entrain. Il ne tarda pas à séduire les villageois ainsi que leur chef âgé de près de 70 ans *Falevarde* qui vit en lui un successeur tout désigné.

Dieppé était en fait avide de richesses des kobolds, dont la dague sertie de rubis que *Falevarde* portait dans les grandes occasions lui faisait entre voir l'immensité supposée. Mais jamais les kobolds n'avaient livré aux colons de telles joyaux, aussi *Dieppé* conçut un plan pour arriver à ses fins sans plus attendre. Une nuit, il s'introduisit dans la maison de *Falevarde* et l'assassinat avec le poignard, tout en laissant suffisamment d'indices pour faire croire à l'irruption de kobolds dans la maison. Il assomma la femme mais se retint de la tuer, pensant qu'une veuve éplorée galvaniserait encore plus sûrement les colons. Il trouva la dague ornée de rubis et s'en empara, mais bien que cela signait son crime, le voleur ne put s'empêcher de conserver l'arme magnifique.

Dès le lendemain *Dieppé* harangua la foule ivre de colère et monta aussitôt une expédition punitive. Ce fut un massacre brutal, les kobolds étant complètement pris par surprise cette fois.

La petite troupe menée par *Dieppé* pilla les grottes, mais personne ne trouva de rubis. Quelques mois plus tard (8 mois avant la venue des PJ), l'eau devint de plus en plus claire, rendant malades bétail et les colons, jusqu'à les faire mourir. Plusieurs jours s'écoulèrent avant que le lien ne soit établi avec la rivière, mais le mal était fait : une partie des champs était empoisonnée et la majorité du bétail était à l'agonie, et surtout plus d'une centaine de colons étaient déjà morts. *Dieppé* mit rapidement au point un moyen ingénieux de récolter de l'eau potable en étendant des toiles de tissu, mais l'eau ainsi recueillie s'avéra en trop petite quantité pour alimenter tous les champs et le village. La moitié des habitants périt dans l'année.

Dieppé a bien envoyé des gardes enquêter (trois il y a 8 mois, trois autres le mois d'après), mais nul ne revint des grottes, et les gardes restant refusèrent de s'y rendre, tandis que le restant de la population étant bien trop affaiblie pour s'occuper d'autre chose que de leur survie au quotidien. Surgissent alors les PJ, parfaits candidats à une mission suicide.

Le pot aux roses, une conclusion possible

Quand les aventuriers auront compris la véritable histoire du poison de la rivière, et/ou l'assassinat de *Falevarde* (au MD de voir, selon leur avancement sur le meurtre), *Dieppé* les fera arrêter par les gardes (3 par personnage, G1 épée longue 1-8, CA 5, pv 6).

Si le groupe massacre les gardes, ils seront vite entourés par la centaine d'habitants. *Dieppé* se montrera et tentera de monter les villageois contre les aventuriers en les accusant d'avoir pris l'or d'Abondance, sans rien avoir résolu à la situation.

Un procès est improvisé dans la grande salle du manoir, *Dieppé* pensant ainsi mettre un peu de vernis officiel sur l'expulsion qu'il a déjà programmée (ou l'exécution, si les PJ ont massacré des habitants). Le prêtre et quelques vieillards notables font office de jury, avec *Dieppé* en premier magistrat.

Aux PJ d'arriver à faire entendre la vérité aux colons, à savoir qu'ils ont provoqué leur perte et que rien ne permet de purifier l'eau de la rivière : si ces derniers comprennent la situation, ils abandonneront leur chef et chacun préparera ses bagages pour quitter la vallée.

Sinon, les PJ seront pendus comme pillards, ou devront s'enfuir.

Le MD peut faire intervenir un « avocat » si nécessaire tel que *Devonat*, pour aider les PJ ou éviter l'enlèvement. Voici des exemples de preuves à exhiber :

- démonstration des effets de la mousse grise issue de la caverne mélangée dans de l'eau potable sur un rat, description fresque kobolde (si un PNJ du village participe, cela peut aider), épée de *Falevarde* avec les initiales F.A gravées...

- Témoignages enquête A : Si la veuve de *Falevarde* a retrouvé la raison, elle racontera l'origine de l'accord entre *Falevarde* et *Glok*, puis en concluant : « *Les vrais monstres, c'est nous ! Et voilà notre destin !* » en désignant le grand cimetière visible depuis le manoir de *Dieppé*.

- Témoignages enquête B : Les récits du prêtre et de l'enfant peuvent être suffisants avec la dague de *Glok*, mais les PJ devront se montrer

des orateurs de talent, autrement le journal privé de Dieppé achèvera de convaincre le prêtre et la foule fidèle à son prêtre, ou Deko l'authentifiera.

Si le meurtre de Falevarde par Dieppé est prouvé aux habitants, la foule lynchera l'homme sans autre forme de procès, et sans intervention des gardes.

Note : La récompense éventuelle offerte aux PJ dépendra de leur comportement. S'ils ont malmené des colons, ou pillé le coffre communal,

Idées de suite au scénario

- Les PJs recherchent le champignon violet façon « into the depths of the earth » sous la montagne, pour purifier à nouveau la rivière. Des svirfneblins en cultivent comme mets de luxe, et ils ne sont pas partageurs...

Mais les champignons viennent en réalité des hommes fungus ou myconides (MMII p94), seulement où se cachent-ils?

- Des kobolds d'une colonie voisine attaquent en masse pour venger leurs cousins! Il faut défendre le village (pourquoi pas introduire un peu de Battlesystem ?)

- Les habitants quittent le village, avec tous leurs biens précieux. Les PJ escortent le convoi massif, cible facile et attrayante pour les bandits de grand chemin... Une gigantesque embuscade se prépare, en plusieurs attaques pour disperser les défenseurs.

Lieux remarquables :

Cimetière : Tombeau de Falevarde Avin

Description : Parmi les innombrables tombes fraîchement creusées à la hâte et tout juste munies d'une planche de bois gravées du nom des défunts en guise de stèle, une véritable monument funéraire se distingue de suite au centre du cimetière.

Taillé avec soin dans une pierre blanche, le caveau est muni d'une porte menant par un

escalier étroit à une petite pièce dans laquelle se trouve une tombe de nouveau en pierre.



Le froid anormal de la pièce est le signe de la présence d'un esprit, apparemment trop faible pour se matérialiser ou nuire réellement aux intrus. Il ne se manifestera

que si les PJ tentent d'ouvrir la tombe, laquelle ne contient qu'un squelette vêtu d'habits de grande qualité, mais rien d'autre. L'arme de **Falevarde** ne s'y trouve pas. L'esprit cherche l'aide des PJ, et tendra ses bras vers celui qui semble le plus apte à le comprendre (prêtre, personnage avec intelligence > 15...) son message.



Spectre de Falevarde Avin

Si les PJ pensent avoir à faire à un mort-vivant, tous devront faire un JP contre la peur ou s'enfuir du tombeau, sous l'effet de leur propre autosuggestion.

- **Indice A1:** inscription tombale « Trahi par les monstres, les tiens t'ont vengé »

- **Indice B1:** si les PJ lui demandent pourquoi il hante ces lieux, l'esprit révèle « un monstre m'a assassiné avec mon arme, mais ce n'était pas mon arme, et ce n'était pas un monstre »

- **Indice B2:** si la dague de Glok lui est présentée, l'esprit révélera « l'assassin me l'a volé, rétablissez la vérité pour que je puisse reposer en paix ». Si les PJ demandent très précisément « comment prouver que Dieppé est l'assassin », l'esprit révélera que « l'assassin a écrit son crime »

- **Indice B3:** si l'épée de Falevarde lui est présentée, il dira « c'est mon arme, donnez-la à mon épouse pour guérir son esprit »

Taverne de la richesse

Description : Endroit agréablement décoré et encore très fréquenté. Les boissons sont hors de prix (multipliez par 5 les prix usuels) car toutes importées hors de la vallée désormais. Le sujet principal de discussion est bien sûr la rivière empoisonnée. Tous semblent d'accord pour dire que Dieppé fait tout ce qu'il peut pour sauver le village.

- **Indice A2:** les anciens sont les plus bavards, et feront allusion à un événement survenu il y a un an.

Les conversations cessent si le mot kobold est prononcé. Aucun villageois n'est fier de ce qui s'est passé...

- **Indice A3:** six gardes ne sont jamais revenus des grottes. Ils enquêtaient sur le poison de la rivière

- **Indice B4:** la vieille folle qui erre dans le village est néanmoins très respectée : c'est

la veuve du fondateur du village, Falevarde Avin, assassiné l'an dernier.

Maison principale d'Abondance

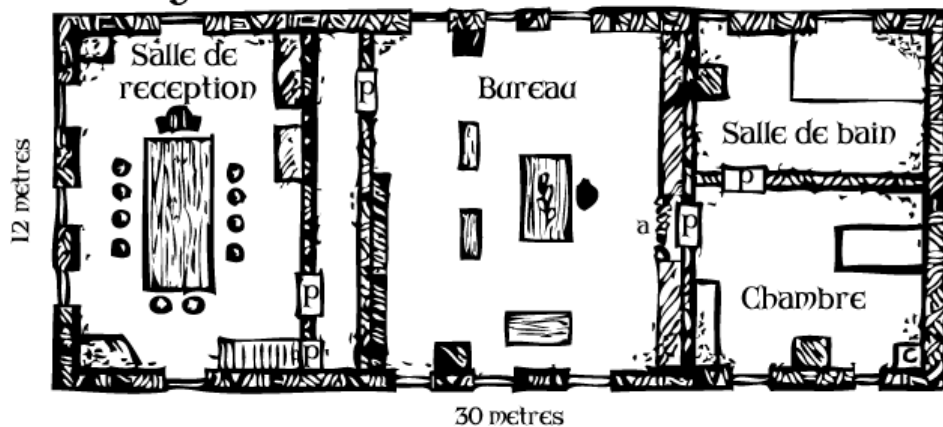
Description : Demeure à un étage magnifiquement décorée de fresques à l'or fin, les meubles sont en acajou et les fauteuils tous en cuir. Une grande salle de réception occupe les deux tiers du bâtiment de 30m de long. Elle sert de tribunal à l'occasion, sinon de salle des fêtes (qui n'ont plus lieu depuis le début de la désolation).



De la poussière et quelques parties abîmées (carreau cassé, tuile du toit manquante) semblent indiquer que l'entretien du manoir s'est quelque peu dégradé depuis peu.

Maison Principale d'Abondance Demeure de Dieppe

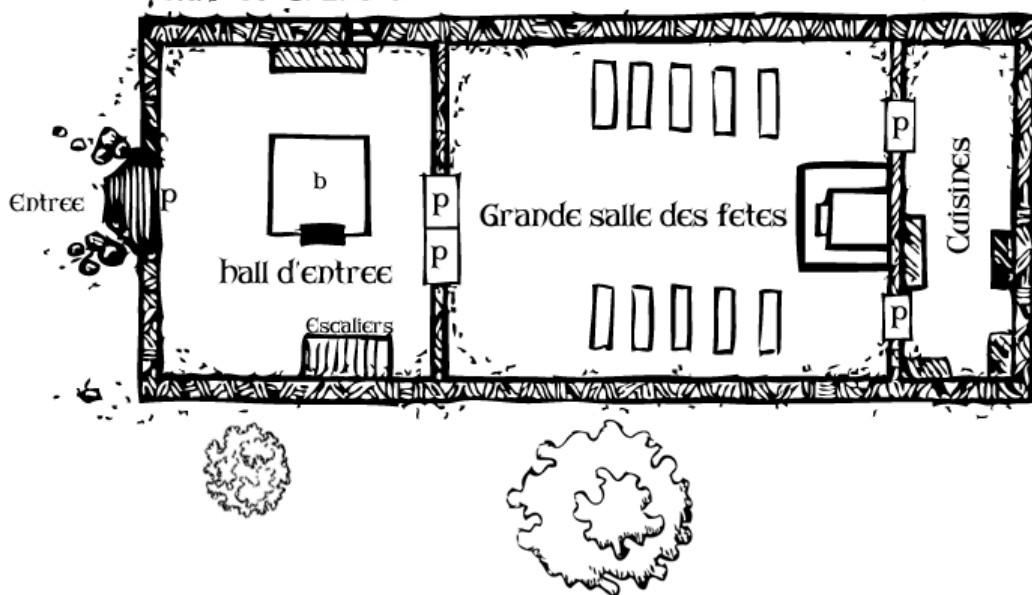
1er Etage



Legende :

- a Rideaux
- b Reserve
- c Coffre
- P Porte

Rez-de-Chausse



Le coffre du manoir contient des sacs d'or et de platine constituant le trésor communal (26000 PO, 3000 PP) et des livres de compte.

La porte du coffre semble surdimensionnée par rapport à l'espace disponible. Un examen attentif révèle un double fond contenant la dague incrustée de rubis. Un piège à aiguille protège la serrure sur le coffre mais le poison

s'est en partie évaporé, JS+2 contre le poison, 1D4+2 de dégâts en cas d'échec (1pv sinon)

Le journal de bord (cf B6) est simplement rangé dans la bibliothèque du bureau : Personne ne prends le temps de lire des vieux bouquins dans le village à part Dieppé et le prêtre (et Devonat), et ce dernier ne fréquente jamais cette pièce.

C'est le livre le moins poussiéreux, car le seul que Dieppé compulse régulièrement.

Le bureau est recouvert de papiers de factures diverses, de comptes rendus sur l'entretien du village, mais une lettre fraîchement rédigée est située sur la partie servant d'écritoire (cf A4).

- **Indice B5:** dague incrustée de rubis, avec des runes formant le mot 'Glok' en kobold
- **Indice A4:** courrier sur le bureau adressé à un ami à propos de « l'expédition punitive de l'an dernier qui a peut-être provoqué les déboires du village »
- **Indice B6:** journal intime, qui à la date du meurtre présente une page blanche à l'encre sympathique. Dieppé y raconte que *« c'est fait, maintenant c'est moi le chef. J'ai épargné la femme, mais le coup pour l'assommer semble lui avoir dérangé la tête. Sa blessure a toutefois su convaincre les récalcitrants qu'il fallait détruire les monstres. Je vais devenir riche et quitter ce trou à kobolds »*. La page du jour d'après raconte (encre normale) l'expédition punitive et la destruction du nid kobold .

Chapelle

Description : Dédié à Lathandre, c'est une bâtisse de quelque 15m de long, avec une pièce principale permettant le déroulement des cérémonies. En pierre avec un joli toit de bois , la chapelle est tout autant richement décorée que le manoir.

- **Indice A5:** Le prêtre se confessa à un prêtre du groupe qu'il a participé au massacre des kobolds mâles ou femelles, petits compris. Il peut révéler l'existence d'un lieu étrange, le bassin aux champignons, dans les grottes.
- **Indice B7:** si questionné le prêtre peut expliquer qu'il a constaté que Falevarde était mort d'un coup de dague dans le cœur. Celle-ci n'a jamais été retrouvée. Si interrogé précisément (le prêtre est un peu âgé) Falevarde en possédait une incrustée de rubis mais le prêtre ne se souvient pas de ce qu'elle est devenue, peut-être est-elle enterrée avec Falevarde.

Maison des orphelins

Description : ancienne demeure d'un riche commerçant de la ville décédé l'an passé, c'est un ensemble de bâtiments désormais géré par une paire de veuves qui semblent ne permanence débordées, mais toujours promptes à attendre qu'on leur verse une obole pour nourrir les enfants.

- **Indice B8:** si les PJ aident un des enfants ou donnent de la nourriture, l'un deux leur racontera qu'il rêve d'être riche comme Dieppé, et qu'il espère un jour avoir une «épée aux pierres rouges étincelantes » comme celle que l'enfant a aperçue il y a plusieurs mois alors qu'il s'était faulilé denuit pour chercher de la nourriture dans le manoir du seigneur.

Il ne sait pas à qui est l'arme, elle était posée sur un bureau. L'enfant s'est enfui quand il a fait tomber l'arme par terre, et il a eu la peur de sa vie car plusieurs gardes ont ensuite patrouillé dans la ville à la recherche du « voleur » et interrogé de nombreux habitants.

- **Indice B10 :** Si interrogé sur le phénomène spectral, des enfants peuvent indiquer avoir vu des lueurs étranges en forme de spectre dans le cimetière la nuit. Aucun adulte ne veut en entendre parler.

Maison de Livéa, la veuve de Falevarde

Description : intérieur à l'image de la folie de son habitante, très humide à cause de la proximité de la rivière et l'obturation de toutes les fenêtres

- **Indice B9:** Si l'épée de Falevarde lui est rapportée, elle retrouvera en bonne partie la raison et racontera l'accord passé avec Glok, et l'échange de l'épée contre la dague. Elle ne sait pas ce qu'est devenue la dague, peut-être est-elle dans le tombeau. Elle sent que retrouver cette dague est important et supplie les PJ d'essayer. Puis elle retombera à moitié dans ses délires de « *monstres qui l'entourent en permanence* »
- **Indice A12 :** une étagère avec un livre rongé par le mois, avec le titre « journal de bord ». Impossible à déchiffrer, mais un morceau subsiste (plan de la grotte complet,

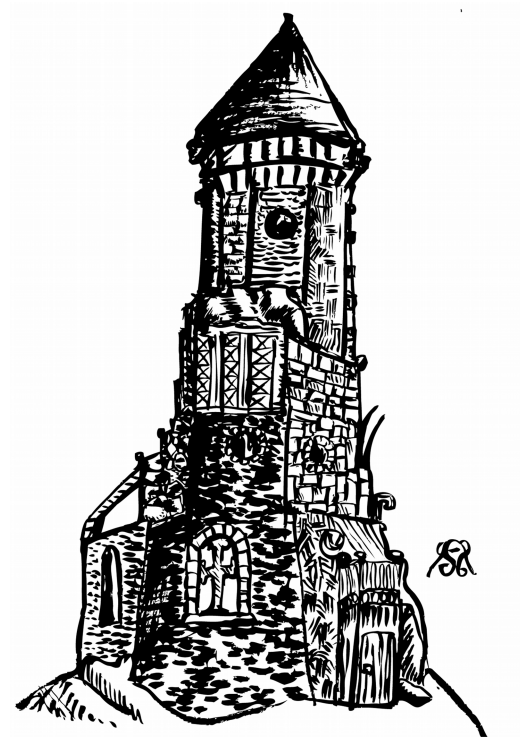
à moitié effacé, montrant notamment la salle S8 mais pas en tant que salle secrète)

Tour du mage Devonat

Description : Bâtiment carré à 2 étages, la porte d'entrée ne comporte pas de serrure et une bouche magique au ton assez désagréable fait office de majordome Devonat. Cf section PNJ remarquables.

Le mage les recevra dans son espace de travail, bien encombré. Une bibliothèque contenant de nombreux manuscrits, un établi comportant chaudrons, alambic, cornue, éprouvettes et flacons divers, et des bocaux au contenu non identifiables. Face aux PJ, un bureau couvert de parchemins, et derrière un homme de petite taille, pourtant clairement humain, se déplaçant difficilement avec une canne. Son expression ne semble jamais se départir d'un léger sourire, et ses yeux observent les PJ avec acuité.

Devonat se présente comme un mage installé depuis deux ans à Abondance dans le but unique de retrouver une gemme qu'il a localisé à proximité, précisément dans la grotte des kobolds. Blessé grièvement à la jambe (et mal soigné!) lors de l'expédition punitive, il propose au groupe de l'aider en échange de ses services et bien entendu de la gemme.



Tour du mage Devonat

Grottes des kobolds (1 demi-journée de marche)

S11 : Entrée de la grotte. Chaud, humide, bruit d'écoulement d'eau faible au loin, odeur fétide et pourriture, sombre, squelettes de kobolds, nombreux débris éparpillés (lampes à huiles, épées brisées...). Traces de petits pas. L'esprit de Falevarde, flotte immobile.
L'esprit disparaît. Un PNJ du village peut le reconnaître si le groupe en comporte, et entraîner le groupe à rendre visite au cimetière...

S1 : Salle principale. Chaud, assez sec, bruit d'écoulement d'eau faible loin au sud, odeur de pourriture, aucun squelette, tables détruites, âtres, sacs éventrés. Au nord charrette endommagée et sacs du village vides. Grande fresque sur le mur nord-est, masquée par la poussière (1 chance sur 6 de remarquer qqch, 100% en cas d'examen de la paroi avec des torches)

- **Indice A10:** Une charrette visiblement faite de main d'homme, contenant des sacs et quelques traces de grains moisies. Parmi les sacs éparpillés, une note dans une poche en cuir, indiquant livraison N°387, Sept boisseaux de blé, 1 sac de farine, 9 sacs de pommes de terre, 2 sacs de viande salées, 1 panier de poissons séchés.

- **Indice A9:** Une fresque (cf annexe) d'un kobold racontant l'eau qui tue, puis la découverte d'un champignon, et le bassin, puis l'eau qui est bue sans danger. Le dessin est assez maladroit et il faut un peu d'imagination de la part des PJ pour en comprendre la signification...

S5 : Cuisines. Chaud, sec, pas de bruit d'eau, odeur épouvantable. Cadavres de 1 garde et de 2 rats

rats x 10 (pv 1,1,1,1,1,1,4,4,1,1) CA 7 D 37m, ATT 1 (1-3)+maladie : ils encerclent les PJ et attaquent

S9 et S10 : Réserves. Froid sec, sacs éventrés, odeur épouvantable, bébés rats inoffensifs

S12 : Passage vers la caverne aux champignons. Chaud, humide, bruit modéré d'écoulement d'eau au loin

1 criard CA 7 pv15 => Si déclenché, 50% de chances d'attirer les rats de la salle 5

S13 : Paniers déchirés avec quelques minerais de métal. Si recherche attentive, 1 minéral d'or peut être trouvé (valeur 40PO)

S15 : Salle aux œufs de kobolds. Chaud, humide, coquilles cassées en gd nombre, toiles d'araignées obstruant le passage est. Quelques toiles dans le passage ouest. Corps de 3 gardes (ou ce qu'il en reste). Bruit d'eau fort au sud. Odeur chair en putréfaction

Araignées grandes x4 (PV 3, 4, 2,4,) CA 8 D 18*45m, ATT 1 (1pv+poison à JS+2) côté passage est, elles n'attaquent que si les PJ viennent examiner les toiles de leur côté, ce qui a permis aux kobolds en S4 de les contourner. Si les corps sont examinés, visiblement deux sont morts autrement que par une piqûre d'araignée, par armes blanches.

S7 : Débris, ossements kobolds. Chaud, humide Bruit d'eau très fort. Air frais venant du sud.

S3/S2 : Écoulement de la rivière vers l'extérieur. Eau claire, empoisonnée (JS poison mort immédiate en cas d'échec, 10PV de dégât en cas de réussite). Air frais, odeur de moisi venant de l'est. Bruits à l'est.

S4: Bassin aux champignons violets, presque entièrement recouverts de mucus gris à l'odeur âcre. Outils racloirs éparpillés, paniers remplis de mucus renversés... Corps décomposés de 2 gardes dans un coin.

10 créatures à tête de chien sont en train d'examiner les champignons, ils attaquent dès qu'ils aperçoivent les PJ.



Kobolds x10 (pv 1,2,3,3,1,3,3,2,2,4) CA 7 (CA 6 leader), D 18m, ATT 1 (épée courte 1-6, gourdin 1-6).

Le leader a sur lui un bout de parchemin (idem celui de la veuve Falevarde) à moitié effacé décrivant le plan de la caverne, et indiquant l'emplacement de S8 (mais pas en tant que salle secrète). Si interrogés, les kobolds prisonniers parleront sous la contrainte. Ils expliquent venir de l'autre côté de la montagne. Ils sont venus plusieurs fois en reconnaissance, n'ayant plus de nouvelles de cette colonie. Ils ont tué quelques humains la dernière fois, et préparent bientôt une attaque sur le village. Ils ne savent rien des champignons (ils pensent que les humains ont empoisonné la rivière).

● **Indice A11** : Le bassin aux champignons. Si les PJ n'ont pas découvert la fresque, ils peuvent penser que les restes de champignons sont à l'origine de la pollution de la rivière. Goûter l'eau en amont du bassin devrait convaincre les PJ survivants que ce n'est pas la bonne explication (JS poison mort immédiate en cas d'échec, 10PV de dégât en cas de réussite).

Lancer un sort de *purification de l'eau et des aliments* sur un champignon détruit le mucus mais le moignon restant de champignon sous le mucus se désintègre dans l'eau.

S4 Au sud-est, puits rempli de mucus + limon vert recouvrant le tout+ limon présent au-dessus de la fosse : 80% de chances de s'abattre sur le personnage plus près

Limon vert (pv 7, 4), CA 9, insensible sorts, armes. Vulnérable feu, froid exorcisme. Transforme en limon vert la victime en 1-4 rounds

Les limons ont été attirés par le mucus, qui semble constituer un met de choix.

S8 : Chambre secrète de Glock. sec, propre, non découvert par les villageois. Squelette d'un kobold avec 2 flèches plantées dans le dos (Glock)

● **Indice A8/B10**: Chambre secrète contenant l'épée de Falevarde. L'entrée peut être forcée (force cumulée de 30), sinon la dague de rubis s'insère au fond d'un orifice de 15cm de diamètre et de 60cm de profondeur creusé à proximité. Insérer autre chose que la dague dans le trou fait sortir des dizaines de pointes en métal dedans (Jet sous DEX, échec 2d4 pv réussite 1pv de dégât). Glock n'avait jamais refermé l'entrée depuis l'échange avec Falevarde, ce n'est que lors de l'attaque de Dieppé qu'il s'y est réfugié et enfermé, mortellement blessé.

Coffre solide (la clé est autour du cou de Glock) contenant 14 gemmes : 5x500 PO (aiguemarine, topaze jaune), 5x100 PO (alexandrite, vert foncé), 4x50PO (héliotrope, noir à reflets rouges). Potion de couleur blanches de soins légers x2. *Bracelets d'archer, gemme de perspicacité* (voir rubrique objets magiques) => il s'agit de la gemme convoitée par Devonat le magicien

S6/S14 : Grottes vides

Points d'expérience par joueur

Remise de l'épée de Falevarde à la veuve de Falevarde : +50XPs

Pour chaque indice découvert : +10xp

Enquête résolue partiellement (la rivière est naturellement empoisonnée): +100xp

Enquête résolue avec l'histoire complète découverte (la rivière est naturellement empoisonnée, mais les kobolds savaient purifier la rivière avec les champignons) : +400xp

Les aventuriers persuadent les colons de quitter le village : +100xp

Les aventuriers prouvent aux villageois que Dieppé a assassiné Falevarde : +400xp

PNJs remarquables

Veuve Falevarde , 70 ans: appelée par tout le monde de cette façon (ou « la vieille folle »), son prénom est Livéa. Elle erre dans le village, répétant une seule phrase sans cesse (« Des monstres, partout ! Oui ils sont partout, partout, partout... »), en invectivant tous ceux qui osent soutenir son regard. Seule la vue de l'épée de son défunt époux peut lui rendre en partie la raison (cf indice B9). Elle fera cadeau de l'épée au PJ apte à la manier à la fin de l'histoire, en guise de remerciements, ainsi que la dague au PJ ayant le plus contribué à résoudre l'affaire. Elle aidera les PJ s'ils sont malmenés par Dieppé et si elle a retrouvé la raison avec le retour de l'épée de Falevarde.



La Veuve Falevarde

- **Devonat** (recrutable) , Magicien niv4, 40 ans. AI LN, F13 I18 D10 S8 C13 Ch 16, CA 8; PV 9; Sorts niv 1 x3 ; niv 2 x 2

* *Livre de sorts* : Lecture de la magie, Sommeil, Projectile magique, mains brûlantes, détection de la magie, Escalade d'araignée, Saut, Eau de feu, Monture, Disque flottant de Tenser, Compréhension des langues, Message, Marque du magicien, Armure, Bouclier, Rire incontrôlable et hideux de Tasha, Image miroir, détection de l'invisibilité, bouche magique, verrou magique , ouverture, Identification

* *Anneau de protection* +2

* *Boule de cristal* lui ayant permis de localiser la gemme (cf rubrique **Objets précieux et magiques**).



Le mage Devonat

Arrivé à Abondance depuis 2 ans, Devonat s'est installé dans un but précis, trouver une gemme puissante dont les kobolds seraient les détenteurs (*gemme de perspicacité*, cf la rubrique **Objets précieux et magiques**).

Il a participé à l'expédition punitive en endormant les gardes kobolds de l'entrée de la caverne, mais n'a pas pu explorer entièrement cette dernière, ayant été gravement blessé par un kobold. Il n'est remis que depuis un mois,

mais garde une démarche un peu raide. Il offrira ses services quand il apprendra la prochaine expédition des PJ vers les grottes. Tant que les PJ ne l'ont pas contacté, il les observe par le biais de sa *Boule de cristal*. Devonat fera le maximum pour récupérer la gemme. Il tentera de s'en emparer par l'astuce plutôt que par la force, en les rendant débiteurs de son aide, notamment. En tout dernier recours, il négociera un échange d'objets magiques, ou se débrouillera pour faire confisquer la gemme par les autorités (et la récupérer ensuite à titre de paiements...)

Ribald Veneto (recrutable) le forgeron/armurier, 45 ans, Guerrier niv 2 AL LN ; F14 I11 D16 S11 C16 Ch 11, CA 3 (plates); PV 9;

Établi depuis 5 ans dans le village, Ribald se soucie de l'avenir du village. Il a vu trop d'habitants mourir, et aimerait lui redonner son éclat d'antan. Ayant participé au massacre des kobolds, Ribald espère aussi effacer ce souvenir désagréable. Il n'a pas d'état d'âme à tuer des monstres, étant un ancien mercenaire, mais il n'a pas pu se voiler la face sur le fait que certains kobolds étaient des enfants ou des femelles bien inoffensifs. Il n'a pas vu la caverne aux



Le forgeron Ribald Veneto

champignons lors de l'expédition, ayant été sollicité pour traquer les kobolds enfuis dans les bois près de la caverne.

- **Mezze Blacchi**, le prêtre de Lathandre, AL LN, 70 ans, Clerc niv 3 (2 sorts niveau 1, 1 sort niv 2)

Un des rares citoyens d'Abondance à avoir conservé un peu d'embonpoint, il est très pieux et d'intelligence limitée. Il a béni les citoyens lors du massacre des kobolds, puis soigné leurs blessures. Il est l'un des très rares habitants encore vivants à avoir vu les champignons dans les cavernes, à l'exception de Dieppé lui-même, tous les autres étant morts depuis. Il est très écouté des habitants, ses prêches sont très appréciés, et il n'hésite pas à créer de la nourriture et de l'eau pour les orphelins quand il le peut. Le drame le dépasse, pourtant il y voit la main de Lathandre, dieu du changement et du commencement, agir sur ce hameau. Quant à savoir quel changement est attendu, le prêtre est un peu perdu... Il a entendu des rumeurs de spectre dans le cimetière, mais les réfute catégoriquement car il a béni le cimetière à sa création (oubliant que la surface consacrée ne représentait qu'un vingtième de la superficie actuelle)

- **Deko Mele**, l'assistant de Dieppé, 65 ans, AL LN

Homme discret et effacé, il sert le maître des lieux (Falevarde avant Dieppé). Il gère l'approvisionnement du village, et ne se pose que peu de questions, mais son honnêteté est irréprochable. Il n'a pas participé au massacre des kobolds, mais il a perçu la gêne des habitants quand ils sont revenus. Si les PJ exhibaient le journal de Dieppé, et que les PJ aient montré un comportement correct, il n'hésiterait pas à l'identifier comme tel. Il n'a jamais vu la dague depuis la mort de Falevarde autrement il se serait interrogé sur le fait que Dieppé soit en sa possession !

- **Sergent Grenal** (recrutable), G2 AL LN. CA 4 (cotte de mailles + bonux dex) PV 23 ; épée longue deg 1-8+1 (force) ; F17 D15 I10 S8 Ch 11 C 17



Un peu bourru comme il se doit, il a accompagné le dernier convoi de denrées à destination d'Abondance et reste quelques jours à l'auberge en attendant le départ de la caravane. Son seigneur lui a commandé d'enquêter officieusement sur les événements, mais il n'est pas très malin et a passé le plus clair de son temps à la taverne. Bon combattant quand il n'est pas ivre, il est prêt à se joindre aux PJs afin d'enquêter pour de bon. Deux soldats l'accompagnent, visiblement les pires recrues dont on ne confierait rien d'important à faire, de par leur stupidité et leur faible aptitude à manier les armes. Grenal est néanmoins attentif à les garder en vie.

- **Dieppé Fetuchi**, 31 ans, voleur niv 5, AL LM F 9 I 16 D 17 S8 C 15 Ch 16, PV 25

* *Anneau de bouclier mental* (cf **Objets précieux et magiques**)

C'est un homme avenant au visage juvénile, très intelligent, dont le corps bien portant contraste avec la maigreur de ses gardes et des enfants du village. Il prélève une partie des denrées reçues par les convois pour cela. Il partage l'air un peu hautain des habitants et semble persuadé qu'il est un important seigneur. Il est venu s'installer il y a 5 ans dans le village, avide des richesses supposées

d'Abondance.

Il porte sous ses gants de soie un anneau magique qui lui permet de masquer ses véritables intentions. C'est un objet qu'il a dérobé à l'ancien mage du village.

Bien que déçu par les quantités d'or et de gemmes partagées par les Kobolds, la dague sertie de rubis de Falevarde l'a fasciné au point d'en devenir une véritable obsession.

Il a su séduire les habitants du village par son ingéniosité et son apport à la collectivité, au point de les conduire à massacrer les kobolds une fois débarrassé de Falevarde.

Il est pourtant perçu comme le sauveur d'Abondance, ayant réussi à faire survivre une partie des villageois malgré le poison de la rivière. Quand les PJ arrivent, Dieppé est en fait sur le point de s'enfuir de la vallée avec l'or restant, pour refaire sa vie ailleurs. Il compte se débarrasser des PJ d'une manière ou d'une autre pour ne pas les avoir à ses trousses, mais sa position publique rend difficile une action violente ou trop directe telle qu'un empoisonnement.

Il espère que la caverne, dont six de ses gardes ne sont jamais revenus, constituera une solution, ou bien une accusation en bonne et due forme et un procès expéditif lui paraissent de bonnes options, car il est persuadé que les PJ ne trouveront pas de solution au problème, devinant que les kobolds détenaient la clé du phénomène.

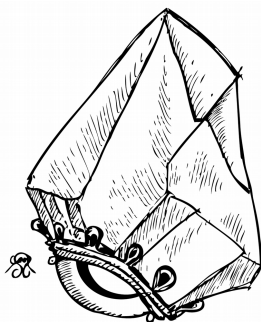
Dieppé conserve la dague dans son coffre-fort, bien qu'il soit conscient du risque, mais il est bien trop fasciné par les rubis pour la jeter. Il la sort de temps en temps pour l'admirer, et se rappeler pourquoi il est venu dans cette vallée perdue.

Objets précieux et magiques

Gemme de perspicacité (Arcanes exhumés VF, page 90) valeur xp 3000

Ce bijou ressemble à une pierre bien taillée valant au moins 5.000 po et irradie une faible aura *d'enchantement*. Le personnage en sentira les effets après l'avoir porté au moins une semaine. Après deux semaines, il réalisera qu'il peut comprendre les concepts plus facilement, a plus de perspicacité et de mémoire, etc.

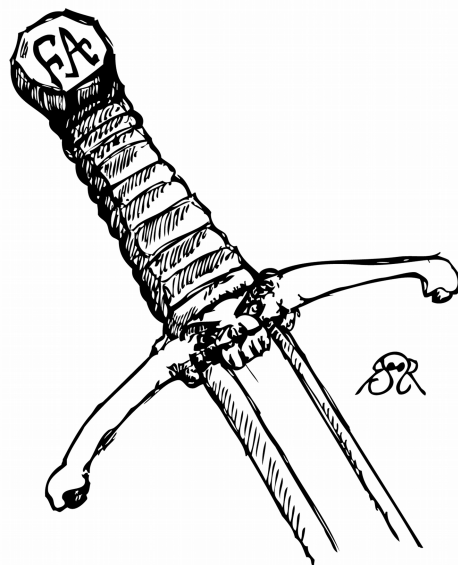
En fait, la possession de la gemme durant plus de 3 mois accroîtra de 1 son intelligence et sa sagesse. S'il ne conserve pas la gemme après cette période de trois mois, il perdra le point de sagesse mais conservera le point d'intelligence.



Une gemme de perspicacité ne fonctionne qu'une fois tous les 50 ans. Si le personnage en acquiert une seconde, celle-ci n'aura aucun effet, même si la sagesse n'avait pas été affectée d'une manière permanente par la première gemme.

Épée de Falevarde Avin
valeur xp 700

Épée longue magique +1, +3 contre les gobelinoïdes (orcs, gobelins, hobgobelins, kobolds). La garde est dorée et les initiales « F.A » y sont gravées au niveau du pommeau.



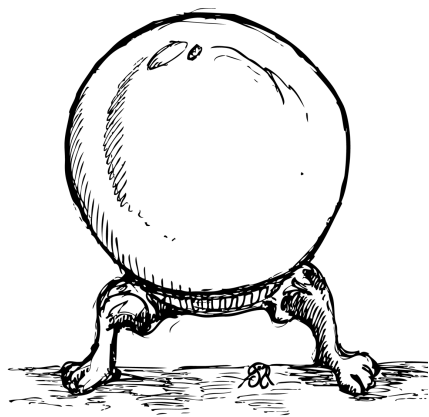
Falevarde a reçu l'épée en mains propres de la part du magicien du roi, en gage des services rendus par le passé, ainsi qu'en raison du côté périlleux du projet.

- **Boule de cristal** (GdM VF, p136)
valeur xp 1000

Moyen de localisation le plus courant, il s'agit d'une sphère en cristal de 15cm de diamètre.

Un magicien peut utiliser l'objet pour voir effectivement à n'importe quelle distance et même dans les autres plans d'existence.

L'utilisateur d'une boule de cristal doit connaître le sujet qu'il cherche à voir. Cette connaissance



peut être personnelle, ou encore se traduire par la possession d'un objet lui appartenant, une reproduction de l'objet ou une série de renseignements.

Cette connaissance est le paramètre déterminant des chances de succès de la localisation, et non la distance : (voir tableau ci dessous)

Sujet	Chances de localisations (*)
Bien connu personnellement	100%
Peu connu personnellement	85%
Décrit ou reproduction	50%
Partie en possession	50%
Vêtement en possession	25%
Série de renseignements précis	25%
Série de renseignements imprécis	20%
Sur un autre plan	-25%

La chance de localisation détermine aussi la

durée maximale d'observation possible pour le magicien, à la fois en ce qui concerne la durée de la période et sa fréquence :

Chances de localisation	Période d'observation	Fréquence
100% ou plus	1 heure	3 fois par jour
99% à 90%	½ heure	3 fois par jour
89% à 75%	½ heure	2 fois par jour
74% à 50%	½ heure	1 fois par jour
49% à 25%	¼ heure	1 fois par jour
24% ou moins	1/6 heure	1 fois par jour

Une observation plus longue ou plus fréquente oblige le magicien à effectuer un jet de protection contre la magie à chaque round. En cas d'échec, le personnage perd 1 point d'intelligence de manière permanente, et le rend, de plus, fou jusqu'à l'application d'un sort de guérison.

Certains sorts lancés sur l'utilisateur d'une boule de cristal peuvent augmenter ses pouvoirs. Il s'agit de : compréhension des langues, lecture de la magie, infravision, langues.

Deux sorts peuvent lancés à travers une boule de cristal, avec 5% de chances par niveau du magicien de fonctionner correctement: *détection de la magie, détection du bien/mal.*

Seules les créatures possédant une intelligence supérieure ou égale à 12 peuvent remarquer qu'elles sont observées. Les probabilités de base dépendent de la classe :

Guerrier 2% Voleur 6%
Paladin 6% Assassin 5%
Ranger 4% Moine 1% Barde 3%

Pour chaque facteur d'intelligence supérieur à 12, la créature possède une chance cumulative supplémentaire, progressant arithmétiquement et commençant à 1% (1%, 3%, 6%, 10%, 15%, 21% à 13, 14, 15, 16, 17, et 18 d'intelligence). Ces créatures possèdent aussi 1% de chances par niveau de détecter l'observation. Prenez les monstres en compte dans la classe la plus appropriée.

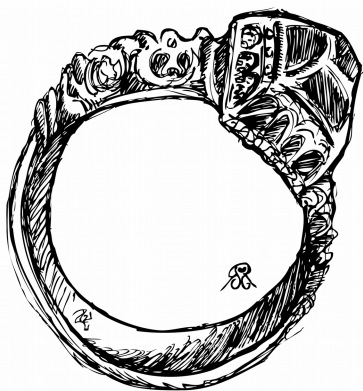
Vérifiez à chaque round d'observation ; si le

pourcentage est inférieur, le sujet est conscient d'être observé. Si un lanceur de sort (clerc, druide, magicien ou illusionniste) est observé, utilisez la table DETECTION DE L'INVISIBILITE à la place des pourcentages précédents pour déterminer si l'observation est détectée, en tirant à chaque round.

Une dissipation de la magie neutralise les pouvoirs de la boule de cristal pour une journée. Les protections diverses contre les observations à l'aide d'une boule de cristal laissent l'objet brumeux et l'empêchent de fonctionner .

- **Anneau de bouclier mental** (Arcanes exhumés VF, p90) valeur xp 500

Ce type d'anneau magique finement travaillé a été taillé dans l'or massif. Son porteur est totalement immunisé contre les sorts *ESP*, *détection des mensonges*, *perception des alignements*, et contre la lecture télépathique de l'esprit.

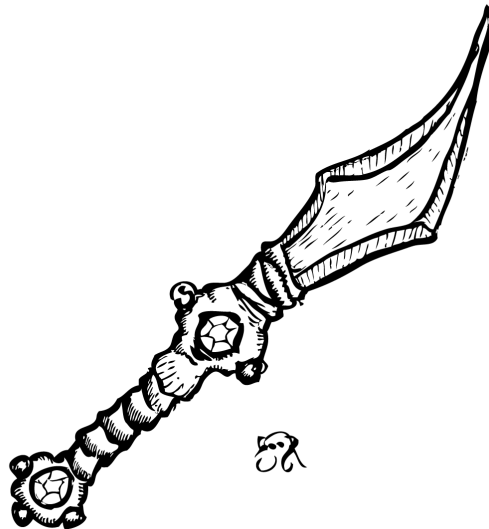


Si le porteur possède également des capacités psi, il bénéficie de *l'écran de concentration* comme défense, sans avoir à dépenser de points, et tous les dégâts psi sur le porteur de l'anneau sont ajustés à -2.

De plus, si le porteur de l'anneau est non psi, il est capable de faire face à une *explosion* psi comme attaque, gagnant +1 sur son jet de sauvegarde; dans le cas contraire (le porteur est psi), -3 en ajustement sur les dégâts

- **Dague de Glock**

Non magique, elle est sertie de rubis d'une valeur totale de 5000PO

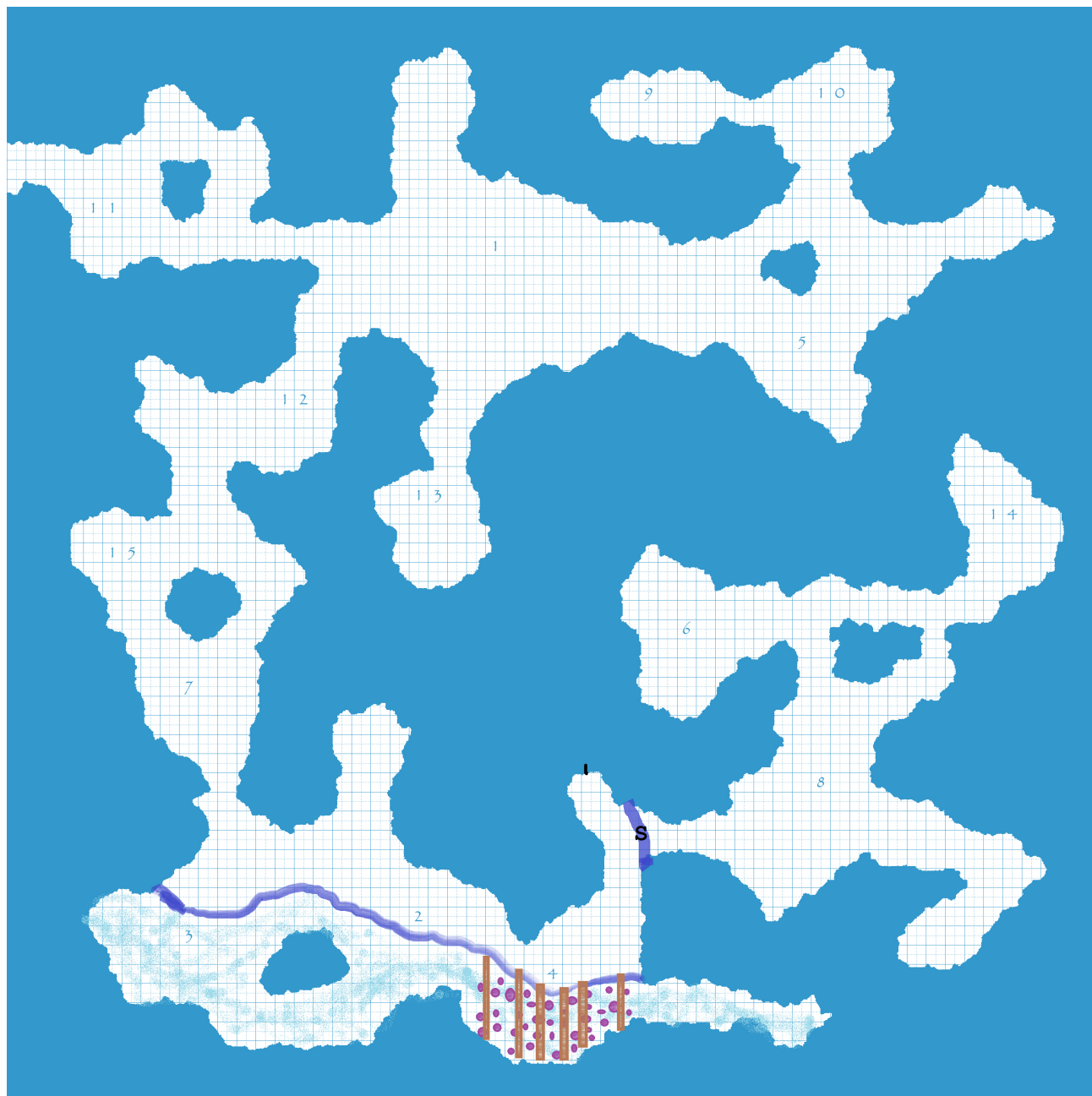




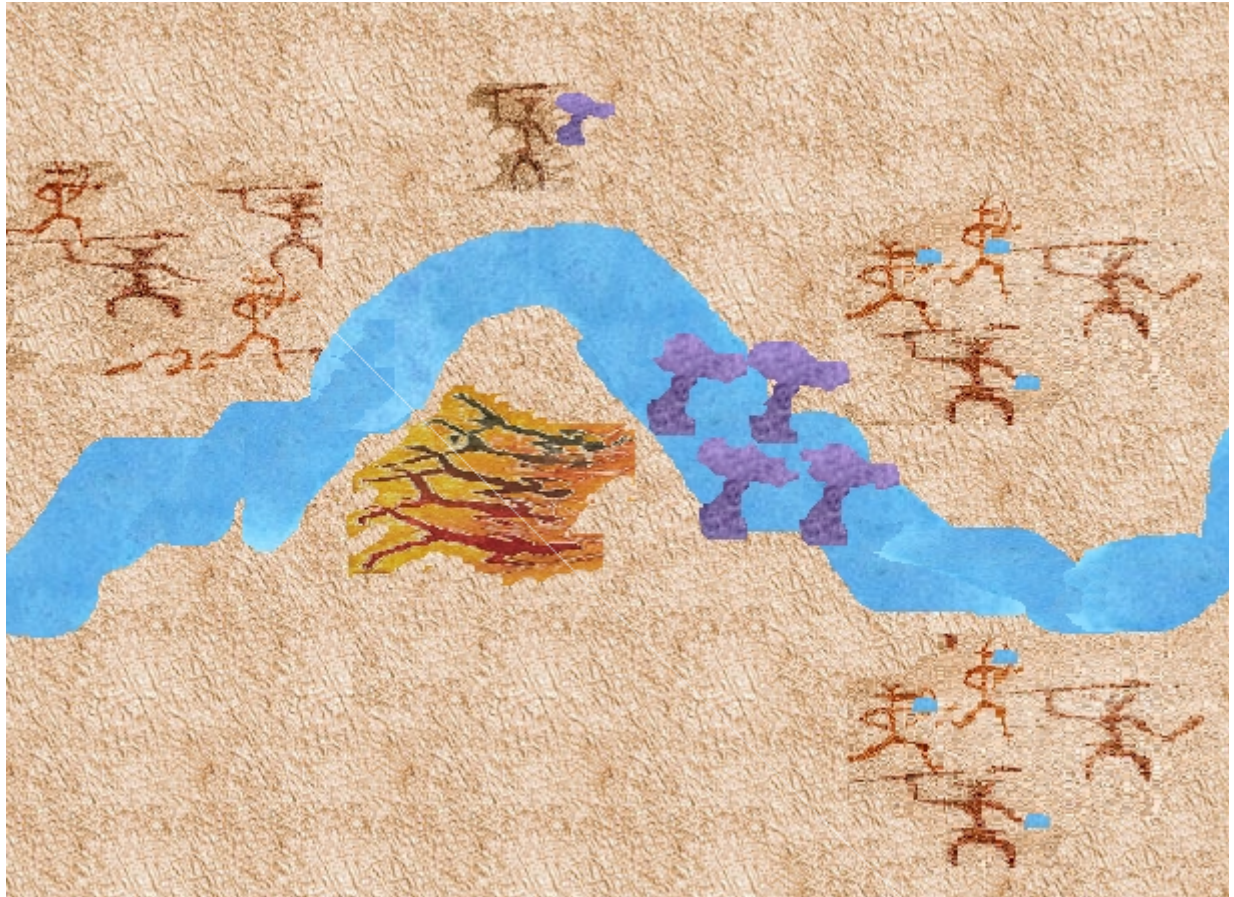
Illustrations Poulpar

Tous droits réservés @2016

PLAN DES GROTTES DES KOBOLDS



FRESQUE DE LA GROTTE S1 DES KOBOLDS



LE VILLAGE D'ABONDANCE

