

LA TOUR AUX CROASSEMENTS

UNE COURTE AVENTURE POUR DRAGONBANE



A SUPPLEMENT FOR
DRAGONBANE

By Matthew Cooper

Traduction française par Armellica

DÉDICACE

Aux nouveaux MJ de ce merveilleux nouveau système.



Scénario entièrement écrit par Matthew J Cooper - 2 Juin 2024

Cartes réalisées par Dyson Logos (<https://www.dysonlogos.com/>). Tous droits réservés.

Les illustrations seront attribuées à leur créateur.

*Le scénario La Tour aux Croassements est disponible gratuitement
pour une utilisation non commerciale.*

Traduction française par Armellica avec l'aimable autorisation de Matthew J Cooper.



CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ

*La Tour aux Croassements n'est ni affilié, ni sponsorisé, ni approuvé par Fria Ligan AB.
Il est créé sous licence Dragonbane Third Party Supplement License de Fria Ligan AB.*

SOMMAIRE

PRÉAMBULE

APERÇU DE L' AVENTURE

L'histoire modifiée :

La situation :

Les événements aléatoires :

Lieux

0 - Les cartes :

1 - La cour intérieure :

2 - L' entrée :

3 - Le rez-de-chaussée :

4 - La chambre :

5 - La salle de garde :

6 - L' armurerie :

7 - La salle d'étude :

8 - Le chemin de ronde :

9 - Le souterrain :

10 - La chambre funéraire :

11 - Le bassin souterrain :

12 - L'étroit boyau :

13 - La prison du démon :

Fin de la Quête ?

Le Chevalier Emrys :

Jed :

Lothar :

Jogriduun :

4 *À toutes celles et ceux qui ne souhaitent pas découvrir d'informations sur l'histoire officielle de la campagne Dragonbane de Free League, «Le secret de l'Empereur Dragon», ne lisez pas ce qui suit.*

5 Personnellement, j'ai toujours trouvé que le
6 début de la campagne «Le Secret de
7 l'Empereur Dragon» manquait quelque peu
8 d'intérêt. L'accroche principale est basique
9 pour la motivation des joueurs : «il y a de
10 l'aventure et des trésors à Valbrume, allez les
11 chercher!» Bien que cela soit parfait pour
12 débiter dans le jeu de rôle, j'ai remarqué une
13 tendance chez d'autres meneurs de jeu à
14 Dragonbane : faire jouer une aventure unique
15 et si les joueurs apprécient le système et l'ambiance, ils enchaînent avec la campagne complète du Secret de l'Empereur Dragon.

13 Cette aventure propose à votre groupe une
14 accroche solide pour voyager vers Valbrume.
15 Elle illustre également les trois principaux
16 piliers d'un JDR sur table, à savoir l'**Exploration**,
17 le **Combat** et le **Rôleplay**. Enfin, elle
18 donne aux joueurs un coup de pouce à leurs
19 débuts avec de l'or et des trésors, les motivant
20 à poursuivre l'aventure.

Mener cette aventure permet :

- d'amener vos joueurs vers la campagne proprement dite en fournissant une raison crédible de voyager vers Valbrume et Lisière.

- de mettre en valeur l'un des personnages que vos joueurs découvrent une seule fois au cours de la campagne et qui devient ici un personnage récurrent avec lequel vos joueurs interagissent avant qu'il ne rencontre son terrible destin.



APERÇU DE L'AVENTURE

Au sud des Monts Kummer se trouve la Tour aux Croassements, bâtie avant la Passe de Drakmar. Elle doit son nom aux croassements inquiétants que les voyageurs disent entendre près de la tour.

Ce scénario est une aventure courte idéale comme point de départ alternatif pour la campagne le Secret de l'Empereur Dragon, un lieu parfait pour des nouveaux joueurs désireux de tester le jeu de rôle Dragonbane de Free League.

Attention, ce fichier est réservé au MJ.

Si vous avez l'intention de profiter de l'aventure en tant que joueur, arrêtez de lire maintenant, au risque de gâcher le suspense et le mystère pour vous et le reste de votre groupe.

L'HISTOIRE MODIFIÉE

Les informations suivantes ne doivent pas être communiquées aux joueurs car elles risquent de leur gâcher l'aventure, mais pour le meneur de jeu, l'histoire de ce monde peut être modifiée de la manière suivante.

Autrefois, la Tour aux Croassements abritait l'Oratrice Hanawyn dont on dit qu'elle était le bras droit et l'amie d'Eledain, l'Empereur Dragon. D'après la légende, elle parlait l'ancienne et étrange langue des Dragons depuis sa naissance. L'Oratrice Hanawyn était responsable de la diplomatie d'Eledain et l'a aidé à forger de nombreuses alliances avec les Anciens Peuples et les Dragons pour lutter contre Azrahel Koth et Sathmog. La tour abritait également les Vierges du Dragon, exclusivement des femmes chevaliers, au service d'Hanawyn, qui surveillaient l'ancienne vallée où Azrahel Koth était emprisonné.

Un jour, la tour devint une prison pour le démon Jogriduun le Mimique, dont les marchandages et les arrangements tordus conduisirent de nombreuses personnes à se retourner contre Eledain avant que Jogriduun ne soit arrêté par Hanawyn. On pense qu'alors qu'Eledain se méfiait de tout le monde et forgeait l'épée Um-Durman pour défendre son pouvoir, Hanawyn abandonna son ami et s'enfuit vers l'Est à dos de dragon. La tour fut laissée à l'abandon, Jogriduun toujours prisonnier à l'intérieur.

LA SITUATION

La Tour aux Croassements se dresse dans les montagnes, à environ une journée de marche avant la Passe de Drakmar. Cette aventure peut servir d'introduction à la campagne Le Secret de l'Empereur Dragon en menant les aventuriers vers la scène d'ouverture officielle.

Le groupe a été engagé par le **Chevalier Emrys** (p.110 du livret d'aventure de Dragonbane) pour retrouver une amulette dans la tour et la lui livrer à Lisière.

Lorsque les personnages arrivent à la tour, ils découvrent qu'ils ne sont pas seuls : deux personnages, **Lothar**, un cultiste démoniaque qui cherche secrètement à apprendre la langue des Dragons, et **Jed**, un jeune mage qui, fuyant Lothar, s'est enfermé dans le dernier étage de la tour.

Les personnages doivent pénétrer dans la tour, trouver le passage en dessous et finalement conclure un accord ou tuer le démon Jogriduun pour obtenir l'amulette qu'ils recherchent et ensuite voyager jusqu'à Valbrume.

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Pour chaque période que les PJ passent dans une pièce, à la fouiller ou à se reposer, vous pouvez effectuer un jet sur les tables ci-dessous.

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES DANS LA TOUR - D12

Jet Événement

1-7 Aucun événement.

8 **Chute de pierres.** Sans avertissement, des pierres et du vieux bois se détachent du plafond. Un PJ doit réussir un jet d'ESQUIVE ou subir 2D6 points de dégâts contondants.

9 **Des chauves-souris.** Cet étage de la vieille tour est devenu le refuge d'une nuée de chauves-souris, réveillée par les déplacements des PJ. Les chauves-souris tournoient autour du groupe à un rythme effréné. Chacun doit réussir un jet de VOL pour résister à la terreur (page 52 du livre de règles). L'événement ne peut se produire qu'une seule fois.

10 **Plancher cassé.** (se produit uniquement aux étages au-dessus du rez-de-chaussée) Dans un bruit de craquement sinistre, le vieux plancher de pierre cède sous vos pieds. Chaque PJ doit réussir un jet d'ESQUIVE ou suivre les règles de Chute de la page 53 du livre de règles. La chute est de 6 mètres sur le sol en contrebas.

11 **Des ombres.** Les PJ ressentent une brise froide dans leur cou lorsque des ombres noires surgissent de la pierre. Il y a une ombre tous les 2 PJ. Les ombres utilisent les caractéristiques des Fantômes de la page 87 du livre de règles, sauf qu'elles ne disposent d'aucune immunité.

12 **Un croassement?** Le son étrange d'un croassement mêlé à des rires est entendu par toutes les personnes présentes dans la pièce. Il semble provenir des sous-sols. Les victimes doivent réussir un jet de VOL pour résister à la terreur (page 52 du livre de règles).

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES SOUS LA TOUR - D8

Jet Événement

1-4 Aucun événement.

5 **Des squelettes.** Le bruit de pieds traînants se fait entendre, alors que du chemin menant plus loin dans le passage souterrain, un squelette par PJ s'approche (page 96 du livre de règles, dont au moins un est un archer).

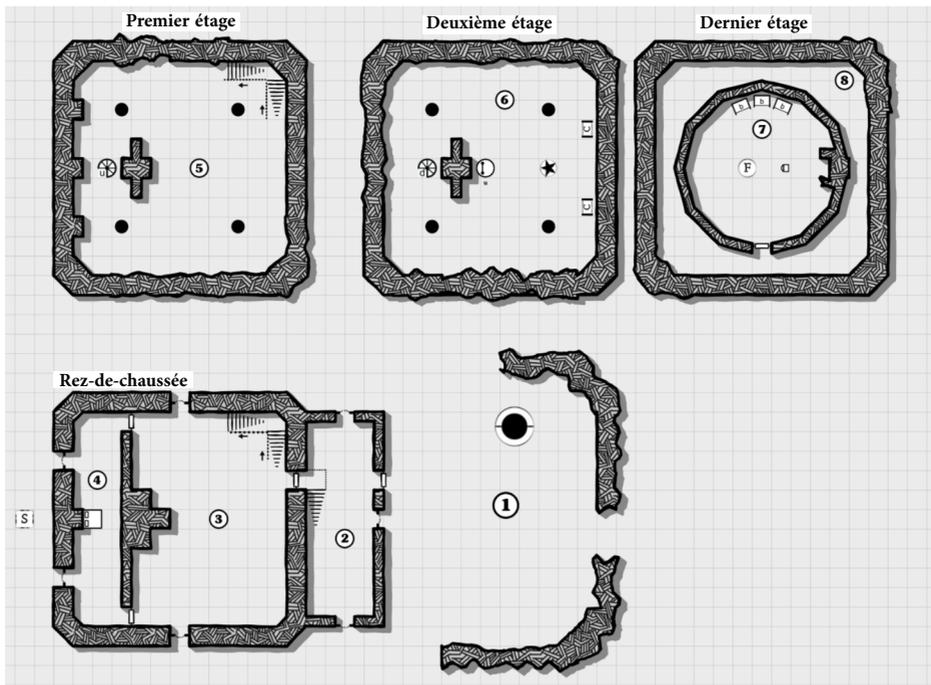
6 **Chute de rocher.** Des pierres tombent du plafond du passage souterrain. Un PJ doit réussir un jet d'ESQUIVE ou subir 2D4 dégâts de contondant.

7 **Mystérieuse moisissure.** Une moisissure sombre et nauséabonde s'est installée sur le mur de pierre du passage souterrain, elle crache des spores toxiques. Un PJ est exposé à un **poison mortel** d'une **Toxicité** de 12 (page 52 du livre de règles).

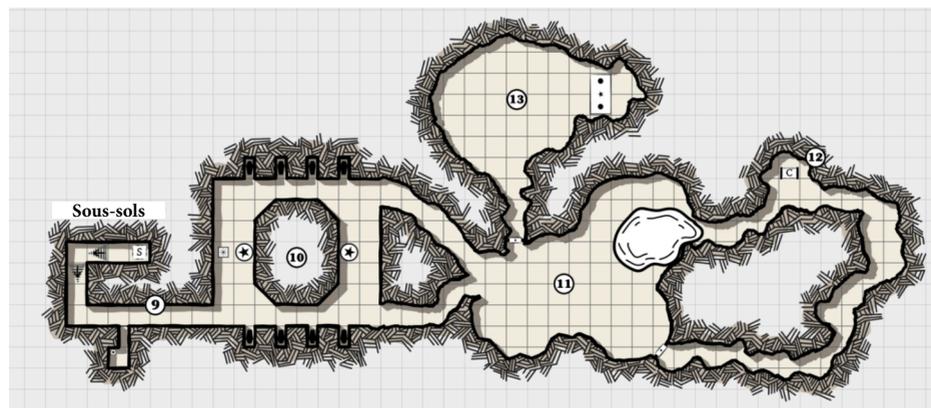
8 **Une voix.** Les murs du passage tremblent tandis qu'un rire profond retentit, suivi d'une voix inquiétante : « Venez, venez, trouvez la clé. Libérez-moi ». Les personnages doivent effectuer un jet de VOL pour résister à la terreur (page 52 du livre de règles).

CARTES

La tour en surface. Essayez de créer une atmosphère mystérieuse, en décrivant l'air vicié et l'impression que la construction en pierre se craquelle et croule sous le poids. Comme si la vieille tour luttait pour supporter son propre fardeau après de longues années d'abandon.



Les sous-sol de la tour. Avant l'affrontement avec le démon, essayez de créer une atmosphère pesante, comme dans un film d'horreur. Utilisez des événements comme la voix de Jogriduun pour déstabiliser les PJ alors qu'ils s'enfoncent dans les ténèbres. Ils peuvent entendre au loin des pas lourds, traînants et les cliquetis des cottes de mailles des quelques Servantes du Dragon relevées d'entre les morts.



1-LA COUR INTÉRIEURE

Au-delà de l'arche en ruine d'un mur croulant se trouve une ancienne cour au pied de la tour. Les chemins de terre et d'herbe, autrefois impeccables, ont été remplacés par des plantes épineuses, des mauvaises herbes et des ronces terriblement envahissantes. Un sentier traversant les ronces mène d'une vieille arche à la tour.

- **Arche** : Construite en pierre taillée, usée par le temps. Reliée à ce qui reste d'un vieux mur. Vieilles inscriptions gravées dans l'arche. Jet de **LANGUES** réussi : «La Tour de la Grande Oratrice d'Eledain, Empereur du Monde. Dame Hanawyn.»

- **Vieux puits** : Situé au nord de la cour, conçu en pierre, envahie par de vieilles plantes grimpanes. Jet de **PERCEPTION** : l'une des lianes est une corde attachée à une vieille boîte. La boîte contient un trésor équivalent à deux cartes Trésor.

- **Trappe secrète** : Au pied du côté ouest de la tour, cachée sous des ronces et des plantes grimpanes, se trouve une entrée cachée et verrouillée. Elle mène au Souterrain (lieu n°9). Jet de **PERCEPTION** avec Fléau pour la repérer ou il n'est pas nécessaire de faire un jet si Jed les a informé de son emplacement. Jed en possède la clé. Jet de **DEXTÉRITÉ** avec Fléau pour l'ouvrir.

- Il est également possible de l'ouvrir en lui infligeant 24 points de dégâts et son Indice d'armure est de 6. Ce faisant, Jogriduun sera alerté. Alors que la trappe est détruite dans un fracas, un rire démoniaque fait trembler violemment les murs du souterrain et réveille les Vierges du Dragon enterrées dans le sous-sol de la tour.

2-L'ENTRÉE

Une petite pièce qui semble avoir été conçue pour que les hôtes y déposent leurs bagages, le sol étant fait de terre tassée. Des fenêtres donnent sur la cour et un petit escalier mène à la tour principale.

- **Sac jeté** : Petit sac à dos en cuir. Contient 1d6 rations, de la corde de chanvre, une flûte et un ensemble de petits vêtements en fourrure (taille d'un enfant de 15 ans). Appartient à Jed qui demandera qu'on le lui rende s'il voit les PJ le transporter.

- **Fantôme** : Assis dans la pièce, regarde par la fenêtre - s'il est vu, le fantôme parlera au groupe. Un jet de **LANGUES** réussi permet aux personnages de lui parler, d'apprendre qu'elle s'appelle Nirya et d'en savoir plus sur les Vierges des Dragons d'Hanawyn. Si le groupe demande plus d'informations sur la tour, en réussissant un jet de **PERSUASION**, il en apprendra plus sur Hanawyn, y compris sur Jogriduun piégé sous la tour.

Nirya demandera si les PJ sont des agents du mal. S'ils ne répondent pas ou annoncent qu'ils le sont, elle les attaquera.

NIRYA

Nirya apparaît sous la forme d'une belle femme guerrière translucide et scintillante, vêtue d'une cote de mailles et de plaques de fer. Elle semble concentrée mais inquiète. Si elle attaque, elle se transforme en une ombre noire sans visage. Nirya utilise les statistiques d'un fantôme, disponible à la page 87 du livre de règles.

3-LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Avec ses dalles fissurées, ce grand hall mesure environ 5 mètres de haut. Dans le coin nord-est se trouve un escalier qui mène à l'étage. Un mur de séparation avec deux portes au centre de la pièce abrite une grande cheminée. Une personne est assise devant la flamme allumée et crépitante, marmonnant.

- **Événement aléatoire** : Jet sur la table des **Événements aléatoires dans la tour** pour chaque période que les PJ passent ici (seuls les événements aléatoires n°8, 11 et 12 peuvent se produire).
- **Un sinistre étranger** : Assis devant la cheminée au centre de la pièce, marmonne comme quelqu'un qui tente de résoudre une énigme. Prétend être à la tour pour arrêter un nécromancien caché au sommet et qui a invoqué des ombres, menaçant Valbrume. En réalité, Lothar est un cultiste démoniaque qui recherche d'anciens écrits d'Hanawyn dans l'espoir d'apprendre l'ancienne langue des dragons. Il espère ainsi pouvoir libérer Sathmog et devenir le nouvel émissaire du prince démoniaque.

Si Lothar obtient ce qu'il veut, le MJ pourra remplacer Azrahel Koth par Lothar lors de la rencontre à la fin de la campagne de l'Empereur Dragon. Le groupe devra vaincre un émissaire de Sathmog plus puissant.

LOTHAR

Homme d'âge moyen, s'exprime poliment, visage et voix sinistres. Porte des vêtements de prêtre, signes évidents de voyage qui laissent ses vêtements et ses cheveux dégradés par le temps. Brûlure rouge récente sur le visage. Tatouage sur le bras d'une étrange marque à deux branches ressemblant à une tête de démon (le symbole de Sathmog).

Déplacement : 10 **Bonus aux Dégâts** : FOR +D4

Armure : Cuir clouté (2) **PS**: 16 **PV**: 12

Compétences : Intuition 12, Esquive 12, Bagarre 14, Persuasion 14

Capacités Héroïques : Défense, Vétéran

Armes : Lance courte (niv. 15, dégâts D10), Épée large (niv. 12, dégâts 2D6), Petit bouclier

4-LA CHAMBRE

Une chambre à coucher étrangement vide, une odeur de naphthaline et de vieux tissus dans l'air. Au centre de la pièce se trouve un grand lit double. Bien que délabré par de longues années, le lit semble avoir été fait mais n'avoir jamais été utilisé.

- **Coffre** : petit coffre en bois sous le lit (jet de **PERCEPTION**). Contient une potion de soin, des bandages et un Grimoire d'Animisme.
 - Le grimoire contient le sort d'Animisme **Soin des Blessures**, et les sorts de Magie Universelle **Protection**, **Détection de la Magie** et **Lumière**. (Les joueurs peuvent apprendre ces sorts s'ils possèdent l'école de magie Animisme en suivant les règles d'apprentissage page 61 du livre de règles).
- **Événement aléatoire** : Jet sur la table des **Événements aléatoires dans la tour** pour chaque période que les PJ passent ici (seuls les événements aléatoires n°11 et n°12 peuvent se produire).

5-LA SALLE DE GARDE

Les quelques gardes que cette tour abritait pour surveiller l'entrée de la Passe de Drakmar, que ce soit à l'époque de l'Empire du Dragon ou après, on ne saurait le dire. Aujourd'hui, seuls des ossements sont éparpillés dans la pièce, certains gisant sur le sol, d'autres dans des lits ou affalés sur des chaises.

- **Des squelettes** : Un de plus que le nombre de PJ, attaquent immédiatement lorsque le groupe atteint l'étage (page 96 du livre de règles).
- **La cuisine** : Située dans le coin sud-est de la pièce, de nombreuses casseroles rouillées et de vieux ustensiles. À côté, ensemble de vieilles caisses et de tonneaux, dont le contenu est soit pourri depuis longtemps, soit infesté de coléoptères. L'un des tonneaux contient du vin qui a vieilli. Équivalent à 9 bouteilles de vin - chaque bouteille vaut 2 po. Un PJ qui boit le vin doit faire un jet de CON, en cas d'échec il gagne une condition de son choix.

6-L'ARMURERIE

Le deuxième étage de la tour, dont les murs sont fissurés et presque entièrement écroulés par endroits, laisse entrer l'air frais de l'extérieur par les brèches dans les murs. Les murs sont décorés de tapisseries représentant des dragons et des guerriers.

- **Événement aléatoire** : Jet sur la table des **Événements aléatoires dans la tour** pour chaque période que les PJ passent ici (seuls les événements aléatoires n°8 et n°9 peuvent se produire).
- **Vieille forge** : Sur le mur nord de la pièce se trouve une vieille petite forge dont le feu s'est éteint. De vieux outils sont éparpillés, ainsi que des ébauches d'armes inachevées. Si le groupe parvient à allumer son foyer, il découvre que la forge est exceptionnellement chaude, ce qui permet de travailler rapidement le métal. Une fois la forge en marche, un personnage doté de la Capacité Héroïque **Maître forgeron** peut fabriquer une arme de maître pour seulement la moitié du coût en PV d'une arme standard. La forge s'éteindra juste après et ne pourra plus jamais être rallumée.
- **Statue d'Eledain** : Une vieille statue représentant un homme coiffé d'un casque à hautes cornes, entouré d'un dragon dont la tête est posée sur le sol. Dans la gueule du dragon se trouve un grand bol en or. Dans le bol, les joueurs peuvent trouver d10 po et 2d6 pa. Cependant, les prendre fait exploser les coffres enchantés situés derrière la statue.
 - **Coffres enchantés** : Derrière la statue se trouvent deux petits coffres en pierre portant une inscription. Avec un jet de **LANGUES** réussi, on peut lire «Rendez hommage à l'Empereur du Monde». Les joueurs doivent d'abord rendre hommage à Eledain. Chaque coffre contient l'équivalent de deux cartes Trésor. Dans le coffre nord se trouve une petite dague gravée d'un dragon. Cette dague inflige 2 points de dégâts supplémentaires aux démons et aux morts-vivants. Si vous ne rendez pas hommage à Eledain avant d'ouvrir les coffres, ceux-ci se fissurent et explosent, détruisant leur contenu. Tous les personnages se trouvant à moins de 10 mètres de l'un ou l'autre des coffres doivent effectuer un jet d'**ESQUIVE** sous peine de subir d6 dégâts contondants.
 - **Échelle** : Situé au centre de la pièce, mène à une trappe. La trappe est verrouillée sans serrure visible. Le verrouillage est magique et peut être rompu avec le sort **DISSIPATION** niveau de puissance 1. La trappe peut être brisée (jet de **FOR** avec un Fléau). En toquant à la trappe, le groupe entendra le cri de surprise de Jed. Un jet de **PERSUASION** réussi peut faire réagir Jed et le convaincre d'ouvrir la trappe de lui-même.

7-LA SALLE D'ÉTUDE

Une pièce circulaire et ouverte, deux fenêtres enchâssées dans le toit de la tour, des lucarnes solitaires à l'est et à l'ouest pour laisser entrer la lumière du soleil levant ou couchant dans un bureau pittoresque.

- **« Archimaître »** : Possède la clé du passage souterrain (lieu n°9). Déclare qu'il a trouvé la trappe et qu'il a paniqué puis a verrouillé le passage après avoir entendu des rires dans le passage. Donnera la clé sans avoir besoin d'être persuadé.

- **Anciennes archives dispersées** : De vieux documents écrits dans une langue ancienne contenant les notes méthodiques de quelqu'un d'autre, traductions de l'ancienne écriture. Un jet de **LANGUES** réussi (avec Aubaine si les joueurs sont aidés par Jed), permet d'apprendre qu'Hanawyn a combattu le démon Jogriduun. Il a tenté de la duper et Hanawyn l'a emprisonné sous la tour en utilisant l'ancienne langue des Dragons.

- Un jet réussi de **MYTHES & LÉGENDES** permet au groupe d'en savoir un peu plus sur Jogriduun le Mimique.

- S'il en a l'occasion, Lothar tentera de voler les archives et les notes et s'enfuira de la tour avec son butin. Si les joueurs le surprennent en plein vol et l'en empêchent, il réagira violemment. Lothar ne peut pas être persuadé mais peut être dupé.

- **Cheminée** : Cachée sous la vieille suie et les cendres, les PJ peuvent trouver une petite clé (jet de **PERCEPTION**), c'est du fer brut, si brut qu'on le prend d'abord pour de la pierre.

- **Étagères de livres** : L'étagère est remplie de vieux livres écrits dans une langue ancienne. Un PJ qui fouille l'étagère doit réussir un jet de **LANGUES** pour déchiffrer le livre. (Jed n'aidera pas à déchiffrer, prétextant ne pas être intéressé par son contenu). Une fois déchiffré, le joueur peut passer une journée à retranscrire le livre dans sa propre langue en réussissant un jet d'**INT** (le temps peut être réparti entre les différents Intervalles).

- Lancez un d6 pour déterminer le livre trouvé et ses avantages une fois traduit :

- **Les Vertus du Troc** : Accorde une Aubaine aux jets de **MARCHANDAGE** d'un joueur pour acheter et pour vendre.

- **Trucs & Astuces d'Éclaireur** : Accorde une Aubaine aux jets de **SURVIE** d'un joueur.

- **Les Merveilles de la Chair** : Accorde une Aubaine aux jets de **SOINS** d'un joueur pour soigner les autres.

- **Contes & Légendes d'Alabaster Clairesprit III** : Lecture obligatoire pour un conteur en devenir - accorde une Aubaine aux jets de **PERFORMANCE** à un joueur pour chanter des ballades et aux jets de **MYTHES & LÉGENDES** concernant les héros historiques.

- **Conseils Avisés pour la Chasse** : Accorde une Aubaine aux jets de **CHASSE ET PÊCHE** à un joueur.

- **Deux Dragons, un Roc** : Accorde une Aubaine aux jets de **CONNAISSANCE DES BÊTES** à un joueur.

Ces livres NE PEUVENT PAS être utilisés en combat.

« ARCHMAÎTRE » JED

Un garçon âgé de 15 ans, bien qu'il soit catégorique sur le fait qu'il est un adulte. Mince et grand, peau cuivrée pâle, des yeux sombres et des cheveux mi-longs en désordre avec une frange, visage sévère et angoissé. Porte un petit « bâton » mal taillé qui, honnêtement, ressemble plus à une brindille sèche et noueuse.

Jed est, ou plutôt s'est proclamé comme, le prochain Archimaître et a annoncé qu'avant son 25e anniversaire, il deviendrait si puissant qu'il aurait le pouvoir de vie et de mort. Est venu à la tour dans l'espoir d'apprendre la langue des Dragons pour sa magie.

Son intérêt pour la langue des dragons a alerté Jogriduun et le garçon entend maintenant des chuchotements et des voix sous la tour.

Jed a brûlé Lothar alors qu'il essayait d'entrer dans le bureau. Jed a verrouillé la trappe et depuis lors, Lothar essaie d'entrer mais n'a pas pu franchir le sort Fermeture.

Déplacement : 12 **Bonus aux dégâts :** ____

Armure : ____ **PS :** 8 **PV :** 14

Compétences : Intuition 12, Esquive 14, Discrétion 12, Élémentalisme 8, Mentalisme 12, Langues 17

Sorts : Lumière, Dissipation, Enflammer, Nuage de fumée, Boule de feu, Ouverture/Fermeture

Armes : « Bâton » (niv. 8, dégâts D4), Fronde (niv. 12, dégâts D8)

8-LE CHEMIN DE RONDE

Les hauteurs de la tour sont encerclées de créneaux. La brise fraîche les traverse en sifflant à travers les petites statues de dragons des angles de la tour.

- **Statues de Dragon :** Postées à chaque coin de la tour trônent de petites statues de dragons délabrées. Une petite boîte à serrure se cache sous une fausse pierre rouge sous la statue du nord-est. À l'intérieur se trouve une note - un test de **LANGUES** réussi révèle qu'elle a été laissée par un garde il y a longtemps. Elle contient également toutes ses économies dont 1 po, d6 pa et d12+4 pc. En ce temps, les hommes étaient soit mal pcyés, soit mauvais pour économiser.

- **Porte :** Mène à la salle d'étude de la tour (zone n°7). Elle est déverrouillée.

9- LE SOUTERRAIN

Un conduit souterrain s'ouvre sous la petite trappe. La lumière extérieure n'y révèle qu'un virage à gauche dans le puits. Une odeur de renfermé, d'air vicié et de cadavres desséchés s'élève et se répand.

- **Événement aléatoire :** Jet sur la table des **Événements aléatoires sous la tour** pour chaque période que les PJ passent ici (seuls les événements aléatoires n°6 et n°8 peuvent se produire).

- **Porte secrète :** Après le deuxième virage, sur le mur sud du passage, se trouve une porte secrète. Un jet de **PERCEPTION** réussi permet aux PJ de déceler le contour d'une porte. Elle peut être poussée facilement.

- Dans l'un des coins de la pièce se trouve une petite statue de dragon (poids 2 et valant 10 po une fois vendue, 30 po si l'on trouve un collectionneur d'antiquités). Au centre, un cercle magique irradie de chaleur et des fragments d'œufs anciens sont éparpillés. Un jet de **CONNAISSANCE DES BÊTES** réussi permet de découvrir que ces éclats d'œufs proviennent d'œufs de dragon.

10-LA CHAMBRE FUNÉRAIRE

Une vaste salle ouverte disposant de nombreuses alcôves dans les murs nord et sud. À l'intérieur des alcôves, des cercueils en pierre sont superposés, certains brisés depuis longtemps, d'autres encore scellés.

- **Statues de vierges** : De grandes statues représentant ce que l'on pourrait croire être un chevalier, mais qui se révèle être une vierge protectrice, portant un bouclier en forme de tête de dragon et une longue lance.
- **Piège paralysant** : Au pied de la première statue se trouve une plaque de pression décelable en réussissant un jet d'INTUITION. Un joueur qui marche sur la plaque fait jaillir trois fléchettes empoisonnées : une de la statue et une de chaque pan de mur de part et d'autre de l'alcôve. Les fléchettes contiennent un **Poison Paralysant** d'une **Toxicité 14**. Le piège peut être désarmé en réussissant un jet de **DEXTÉRITÉ**, ce qui récompense le joueur de 3 doses de **Poison Paralysant**.
- **Cercueils** : Chaque alcôve est composée de 2 cercueils superposés, séparés d'une épaisse couche de pierre. À l'intérieur se trouvent les restes d'anciennes Vierges du Dragon. De nombreux cercueils sont endommagés, laissant les squelettes exposés à la dégradation. Un jet réussi de **PERCEPTION** ou de **DEXTÉRITÉ** permet aux PJ de piller soigneusement les cercueils dans l'alcôve (il s'agit de piller l'ensemble des alcôves et non chacune individuellement). Sur un jet réussi, le MJ lance un d6 : sur un résultat pair, les PJ trouvent l'équivalent d'une carte Trésor. Sur un résultat impair, ils trouvent 1d6 pc. En cas d'échec, les squelettes se réveillent et attaquent : l'équivalent de 1d6-1 squelettes (page 96 du livre de règles).
- **Gravures murales** : L'énorme pilier central est recouvert d'une gravure qui illustre une scène où des dragons parlent avec des humains, où des œufs éclosent, puis s'envolent à nouveau pour répéter le cycle. Un jet de **MYTHES & LÉGENDES** réussi permet aux PJ d'en apprendre plus sur les « Vierges du Dragon d'Hanawyn ». Une faction moins connue de l'ancien empire du dragon d'Eledain : les Vierges du Dragon partaient souvent en quête d'œufs de dragon abandonnés pour les ramener à la tour d'Hanawyn. Elles les protégeaient jusqu'à leur éclosion. Impossible de déterminer les statuts des dragons pour les hommes. Étaient-ils traités comme des dieux, des armes, des montures, des animaux de compagnie, des outils ou autres ?

11-LE BASSIN SOUTERRAIN

La salle est étouffante et sent le renfermé. À vos pieds se trouvent de nombreux fragments d'os, trop endommagés et fissurés pour que l'on puisse dire s'il s'agit des restes d'une personne ou d'une bête. Au nord se trouve une porte argentée. À l'extrême est une chute d'eau se déverse dans un bassin d'eau noire, dont un rebord mène vers un autre passage. Au sud du bassin se trouve un petit portail en acier.

- **Portail** : Constitué de barreaux d'acier, fermé et verrouillé. Au-delà, un passage continue tout droit.
- **Le bassin** : Profond et rempli d'eau glacée, alimentée par la petite cascade. Au fond du bassin se trouve la clé du portail verrouillé. Quiconque passent un tour dans l'eau glacée doit faire un jet de **CON** pour éviter de subir des dégâts de d6 **PS** et **PV**.
 - **Passage au-delà du bassin** : Il est possible de nager au-delà du bassin jusqu'au rebord. Néanmoins, un siphon aspire tout nageur en contrebas. Un jet de **NATATION** réussi avec **Fléau** permet de traverser le siphon jusqu'à l'autre côté. En cas d'échec, le personnage perd d6 **PS** et **PV** à chaque round jusqu'à ce qu'il soit sauvé. Si les **PS** tombent à zéro, le personnage se noie.
 - **La Porte du Corbeau** : Une porte verrouillée en argent brillant, illustrée d'un petit corbeau en vol et la mâchoire d'un dragon sur le point de s'abattre sur lui. - La clé se trouve dans le coffre de pierre de la zone 12. La porte NE PEUT PAS être forcée.

12-L'ÉTROIT BOYAU

Humide, malodorant et étroit. Si étroit à certains endroits que le plus gros membre du groupe doit rentrer son ventre pour pouvoir passer. Les araignées, les mille-pattes et autres bestioles rampantes sortent de chaque petite fissure du mur de la caverne pour se précipiter sur vos pieds ou votre poitrine.

- **Événement aléatoire** : Lancez 1d6+4 sur la table des **Événements aléatoires sous la tour** pour chaque période que les PJ passent ici (seuls les événements aléatoires n°6, n°7 et n°8 peuvent se produire).
- **Coffre en pierre** : Un petit coffre en pierre avec une serrure. A l'intérieur, se trouve une petite clé d'argent dont la tête ronde est gravée sous la forme d'un petit corbeau devant la lune. Cette clé permet de déverrouiller la porte du Corbeau dans la zone 11. Le coffre peut être ouvert de trois façons :
 - Tout d'abord, avec la clé se trouvant dans la cheminée de la Salle d'étude (zone 7).
 - Deuxièmement, le coffre peut être déverrouillé en réussissant un jet de **DEXTÉRITÉ**.
 - Enfin, le coffre peut être brisé. Il a un **indice d'armure 8** et s'ouvre en lui infligeant **20 points de dégâts**.

13-LA PRISON DU DÉMON

L'obscurité... oppressante... si sombre qu'elle assombrit le cœur... comme si aucune lumière n'avait jamais été accueillie à l'intérieur de cette salle ou que la lumière elle-même avait peur d'y pénétrer. Soudain deux lumières blanches jaillissent dans la salle, suivies d'un ricanelement croassant : « Voulez-vous négocier avec moi ? »

- **La prison** : La pièce est si sombre qu'il est impossible de voir à l'intérieur sans une source de lumière. Dès qu'un joueur déclenche une source de lumière, il découvre Jogriduun debout sur un petit perchoir au centre de la pièce. Un perchoir qui, lorsqu'on y regarde de plus près, s'avère être l'os d'un bras dépassant de la terre et de la roche.
- **Jogriduun** : Lors de la première rencontre, Jogriduun tentera de convaincre le groupe d'accepter un marché. En échange de son aide pour le libérer de sa prison, il offrira au groupe une récompense sous la forme d'une petite amulette qu'il a trouvée, fabriquée à partir d'une écaille de dragon (l'amulette recherchée par les PJ), et la promesse d'un petit anneau. Si les PJ le libère, qui sait ce qu'il pourrait faire une fois libre, lorsqu'il pourra quitter ce lieu et changer de forme à nouveau. Les PJ peuvent également tuer Jogriduun pour obtenir l'amulette, mais n'obtiendront pas l'anneau en bonus.
 1. **L'amulette du Dragon** : Objet minuscule. Une fois par jour, son porteur, ou une personne visible dans un rayon de 12 mètres, peut récupérer **3 PS ET PV**.
 2. **L'anneau du Démon** : Objet minuscule. L'anneau est fait de fer noir et recouvert de peau de démons majeurs. Jogriduun ne sait ni ne peut expliquer comment l'anneau a été fabriqué. L'anneau confère à son porteur une Aubaine à toutes ses attaques contre les Dragons et lui permet d'infliger d6 points de dégâts supplémentaires aux Bêtes et aux Dragons. (Jogriduun gardera secret le fait que l'anneau permet également au démon de savoir précisément où se trouve son porteur à tout moment).
- **L'autel** : Sur l'autel, un petit crâne de corbeau en argent est posé sur une table. C'est ce crâne qui a piégé Jogriduun sous la tour et sous la forme d'un corbeau. Jogriduun lui-même ne peut pas faire de mal à cette idole, mais si elle est brisée, Jogriduun sera libre à nouveau.

JOGRIDUUN LE MIMIQUE

Jogriduun le Mimique, est un démon métamorphe et un négociateur. Personne ne peut vraiment dire quelle est sa véritable forme, mais il aime prendre la forme d'araignées, d'oiseaux, de serpents, voire de bagues, de colliers, de coffres et d'autres choses banales. Actuellement, Jogriduun est piégé sous l'apparence d'un corbeau avec comme signe distinctif des points blancs dans ses orbites. Jogriduun a été piégé par Hanawyn il y a longtemps sous la tour et son seul but est de trouver un moyen de sortir.

Férocité : 2 Taille : Petit

Mouvement : 16 Armure : __ PS : 40

Ailes : Les ailes de Jogriduun lui permettent de se déplacer librement dans les airs.

Petite cible : La petite taille de Jogriduun et sa rapidité de déplacement lui permettent de s'éloigner d'un adversaire sans subir d'attaque gratuite.

Nocturne : En plein soleil, Jogriduun subit un Fléau à tous ses jets, ainsi que D6 points de dégâts par période. Une épaisse couche de nuages suffit à éviter cet effet.

1 Cri strident ! Jogriduun ouvre son bec et pousse un long cri plaintif. Toute personne se trouvant dans un rayon de 6 mètres subit D6 points de dégâts et prend l'état Étourdi.

2 Attaque de griffes ! Jogriduun fonce sur la victime et la frappe de ses griffes, infligeant D8 points de dégâts tranchants.

3 Provocation démoniaque ! Jogriduun laisse échapper un rire moqueur anormalement profond. Toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres doit effectuer un jet de VOL pour résister à la peur (page 52 du livre de règles).

Malédiction ! Les yeux de Jogriduun scintillent en direction d'un PJ situé dans un rayon de 10 mètres et prononcent une ancienne malédiction. L'attaque ne peut être esquivée, mais toutes les malédiction peuvent être levées avec **DISSIPATION** (niveau de pouvoir 1). Lancez un D4 :

1. La victime subit une condition au hasard.
2. La victime est frappée d'amnésie et oublie son propre nom et l'identité des autres PJ. Lancez un D4 à chaque intervalle. Sur un 1, la victime retrouve sa mémoire.
3. Vous voyez le monde au-delà du voile et vous vous rendez compte de votre insignifiance. Vous vous sentez Découragé.
4. Le bras dominant de la victime est douloureux et devient d'un noir pourri horrible. Chaque matin, la victime subit d4 points de dégâts.

5 Vent du sommeil ! Jogriduun déploie ses ailes noires et vole au-dessus des têtes en une ligne parfaitement droite. Tous les adversaires pris dans la ligne doivent faire un jet de VOL ou tomber dans un profond sommeil pour une durée d'une période. (Suivre les règles du sort SOMMEIL Page 65)

6 Meurtre ! Jogriduun déploie ses ailes noires, dont les nombreuses plumes se transforment en minuscules corbeaux qui fondent sur un adversaire dans un rayon de 10 mètres. La victime subit D10 points de dégâts et prend l'état Furieux.

FIN DE LA QUÊTE ?

Une fois l'amulette récupérée, il existe plusieurs développements possibles. Tout d'abord, conduire le groupe vers la Passe de Drakmar en direction de Valbrume, ce qui mène parfaitement à la scène d'ouverture officielle de la campagne de l'Empereur Dragon. En ce qui concerne les nouveaux PNJ et les changements dans l'histoire, c'est à vous, en tant que meneur de jeu, de décider comment ces changements affectent l'histoire.

Voici quelques idées possibles :

CHEVALIER EMRYS

Le groupe trouvera le chevalier Emrys à l'auberge des Trois Cerfs à Lisière. Vous pouvez l'utiliser de deux façons. Tout d'abord, si vous voulez qu'il soit intimidant et menaçant, il peut connaître les PJ de vue et les approcher lui-même lorsqu'il les croise. Deuxièmement, vous pouvez le présenter assis à une table discutant avec Alfilia Shadowleaf. Il ne cachera pas son identité et si les PJ lui donnent l'amulette, il leur paiera l'équivalent de 3 cartes Trésor. Les PJ perdront l'amulette. Toutefois, l'amulette peut être récupérée lors de la dernière aventure de la campagne lorsqu'ils retrouvent Emrys. Les deux options permettent au MJ de faire d'Emrys quelqu'un qui connaît la légende d'Um-Durman et d'en faire un personnage récurrent que les joueurs rencontrent au cours de leurs aventures. Il peut devenir un allié puissant ou une épine dans leurs pieds.

JED

Si Jed survit à l'aventure, et surtout à Lothar, vous pouvez présenter le jeune homme en train de changer radicalement. Ne se faisant plus appeler Archimaître, il dit qu'il va retourner auprès de son père dans l'Ouest et reprendre ses études. En fin de compte, c'est vous qui décidez. Il peut aussi mentir et entrer dans Valbrume, transformant un mage talentueux, bien que jeune et sans formation, en un personnage auquel vos joueurs pourraient s'attacher. Peut-être même un personnage qu'un joueur pourrait incarner à l'avenir.

LOTHAR

Si Lothar survit à l'aventure, celle-ci peut prendre deux directions. Tout d'abord, s'il obtient les mémoires qu'il recherchait, il peut devenir un puissant sorcier que votre groupe devra affronter. Peut-être renversera-t-il Azrahel Koth et le groupe devra-t-il affronter le nouveau héraut de Sathmog, un prêtre puissant maîtrisant la langue des Dragons. Autrement, s'il s'enfuit sans les mémoires, il peut devenir une nuisance pour le groupe. Il apparaîtra toujours au moment où ils s'y attendent le moins pour se mêler de leurs affaires et rendre leur aventure plus difficile. Ou bien il pourrait espionner les PJ et transmettre toute information à Koth d'une manière ou d'une autre.

JOGRIDUUN

Idéalement, les joueurs tueront Jogriduun. Si au contraire ils acceptent son marché, ce dernier, sans être un démon très puissant, deviendra un ennemi redoutable pour les PJ. Surtout s'ils conservent l'anneau du Démon : il aura une vision totale du porteur de l'anneau à tout moment. Grâce à ses pouvoirs de métamorphose, Jogriduun peut être n'importe qui ou n'importe quoi. Il peut apparaître à n'importe quel moment. En tant que MJ, vous pouvez jouer Jogriduun selon vos goûts : il peut être proche de Sathmog et travailler à la libération de ce dernier, ou il peut vouloir usurper la place de Sathmog. Jogriduun, en tant que menace itinérante pour le groupe ou pour Lisière elle-même, peut être un élément intéressant pour créer de nouvelles aventures traitant de la menace du vieux démon métamorphe.

MERCI DE VOTRE LECTURE