

EKBS3- 02

L'Appel du Bassin

Une Mini - Aventure Living Greyhawk en 1 Round

Scénario Régional - Ekbir

Version 1.1

par Pierre Couture

Bien qu'originaire d'Ekbir, vos pas vous ont mené aux quatre coins du Flanaess. Loin de du Califat vous vous sentez souvent coupé de vos racines, mais il y a un lieu vos compétences sont maintenant reconnues: L'Auberge du Dragon Tortue dans le quartier des étrangers de Greyhawk. L'auberge est une parcelle de territoire bakluni dans un monde étranger, tous les érudits, les marchands et les mercenaires qui transitent par Greyhawk s'y arrêtent au moins pour prendre des nouvelles.

Un étrange message vous y attend...

L'Appel du Bassin est une aventure Donjons & Dragons pour un groupe de personnage de niveau 3 à 7. Cette aventure est conçue comme préambule à l'aventure métarégionale VFT3-01: Nor Crystal Falls. Les joueurs et les MD sont encouragés à consulter *l'Atlas de Greyhawk* et le *Guide d'Ekbir* pour avoir une meilleure idée de Greyhawk et d'Ekbir.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system license, please visit www.wizards.com/d20

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Introduction

This is an RPGA® Network scenario for the Dungeons & Dragons® game. A four-hour time block has been allocated for each round of this scenario, but the actual playing time will be closer to three and a half hours. The rest of the time is spent in preparation before game play, and scoring after the game. The following guidelines are here to help you with both the preparation and voting segment of the game. Read this page carefully so that you know and can communicate to your players the special aspects of playing an RPGA scenario.

Preparation

First you should print this scenario. This scenario was created to support double-sided printing, but printing it single sided will work as well. There is enough room along the inside margin to bind the adventure, if you desire.

Read this entire adventure at least once before you run your game. Be sure to familiarize yourself with any special rules, spells, or equipment presented in the adventure. It may help to highlight particularly important passages.

When you run an RPGA D&D adventure we assume that you have access to the following books: the *Player's Handbook*, the *Dungeon Master's Guide*, and the *Monster Manual*. We also assume that you have a set of dice (at least one d4, d6, d8, d10, d12, and d20), some scrap paper, a pencil, an RPGA scoring packet, and your sense of fun. It is also a good idea to have a way to track movement during combat. This can be as simple as a pad of graph paper and a pencil, as handy as a vinyl grid map and chits, or as elaborate as resin dungeon walls and miniatures.

Instruct the players either to prepare their characters now, or wait until you read the introduction, depending on the requirements of the scenario as described in the introduction.

Keep in mind that you must have at least three players (not counting the DM), for the game session to be a sanctioned RPGA event. As well, you cannot have more than six players participating in the game.

Once you are ready to play, it is handy to instruct each player to place a nametag in front of him or her. The tag should have the player's name at the bottom, and the character's name, race, and gender at the top. This makes it easier for the players (and the DM) to keep track of who is playing which character.

The players are free to use the game rules to learn about equipment and weapons their characters are

carrying. That said, you as the DM can bar the use of even core rulebooks during certain times of play. For example, the players are not free to consult the Dungeon Master's Guide when confronted with a trap or hazard, or the Monster Manual when confronted with a monster.

Some of the text in this scenario is written so that you may present it as written to the players, while other text is for your eyes only. Text for the players will be in gray boxes. It's strongly recommended that you paraphrase the player text instead of reading it aloud. Some of this text is general and must be adapted to the specific situation or to actions of the player characters.

Scoring

After the players have completed the scenario or the time allotted to run the scenario has run out, the players and DM score the game. The RPGA has three ways to score its games. Consult your convention coordinator to determine which method to use for this scenario:

1. No-vote scoring: The players write their names and RPGA numbers on the scoring packet grid. You fill in the top of the grid. That is all. No one is rated. This method is used for people who are just playing for fun.
2. Partial scoring: The players rate the game master and the scenario on their player voting sheet, and provide personal information, but don't vote for other players. The game master rates the scenario and completes personal and event information, but does not rate the players as a team or vote for players. This method is used when there is no competition, but the event coordinator wants information on how the game masters are performing, or the game master wants feedback on his or her own performance.
3. Voting: Players and game masters complete the entire packet, including voting for best player. If this method is used, be sure to allow about 15-20 minutes for the players to briefly describe their characters to the other players, and about 5-10 minutes for voting. This method is used when the players want to know who played the "best" amongst the group, or when the adventure is run in tournament format with winners and prizes.

When using voting, rank the players in order of your voting choice while they are completing their forms, so that you are not influenced by their comments on your abilities. It's a good idea to have the players

vote while you determine treasure and experience awards for the scenario. After voting, give the Scoring Packet to your event coordinator.

This is a LIVING GREYHAWK Adventure. As a LIVING adventure it is expected that players bring their own characters with them. If players do not have a LIVING GREYHAWK character generated, get a copy of the current LIVING GREYHAWK character generation guidelines, and a character sheet from your convention coordinator or the RPGA Web site, and then have any players without a character create one. Once all players have a LIVING GREYHAWK character, play can begin. Along with the other materials that you are assumed to have in order to run a D&D game, it is also recommended that you have a copy of the *LIVING GREYHAWK Gazetteer*.

Living Greyhawk Levels of Play

Because players bring their own characters to LIVING GREYHAWK games, this adventure's challenges are proportioned to the average character level of the PCs participating in the adventure. To determine the Average Party Level (APL):

1. Determine the character level for each of the PCs participating in the adventure.
2. If PCs bring animals that have been trained for combat (most likely being war horses, dogs trained for war), other than those brought by virtue of a class ability (i.e. animal companions, familiars, paladin's mounts, etc) use the sidebar chart to determine the number of levels you add to the sum above. Add each character's animals separately. A single PC may only bring four or fewer animals of this type, and animals with different CRs are added separately.
3. Sum the results of 1 and 2, and divide by the number of characters playing in the adventure. Round to the nearest whole number.
4. If you are running a table of six PCs, add one to that average.

By following these four steps, you will have determined the APL. Throughout this adventure, APLs categorize the level of challenge the PCs will face. APLs are given in even-numbered increments. If the APL of your group falls on an odd number, ask them before the adventure begins whether they would like to play a harder or

easier adventure. Based on their choice, use either the higher or the lower adjacent APL.

APL also affects the amount of experience you may gain at the end of the adventure. If your character is three character levels or more either higher or lower than the APL this adventure is being played at, that character will receive only half of the experience points awarded for the

	Mundane Animals Effect on APL	# of Animals			
		1	2	3	4
CR of Animal	1/4 & 1/6	0	0	0	1
	1/3 & 1/2	0	0	1	1
	1	1	1	2	3
	2	2	3	4	5
	3	3	4	5	6
	4	4	6	7	8
	5	5	7	8	9
6	6	8	9	10	
7	7	9	10	11	

adventure. This simulates the fact that either your character was not as challenged as normal, or relied on help by higher-level characters to reach the objectives.

Note: LIVING GREYHAWK adventures are designed for APL 2 and higher. Three or four, or sometimes even five 1st-level characters may find difficulty with the challenges in a LIVING GREYHAWK adventure. If your group is APL 1 there are three things that you can do to help even the score.

1. Attempt to create a table of six 1st-level characters, or try to enlist higher-level characters to play at that table.
2. Advise characters to buy riding dogs to help protect them, and fight for them. All riding dogs are considered trained to attack. PCs who want their dogs to attack must succeed at a Handle Animal or Charisma check (DC 10). Failure indicates that the animal will not attack that round. This is a free action (spoken command) that may be attempted each round. If an animal loses half or more hp in a single round it flees, unless another check is successful.

Time Units and Upkeep

This is a one round Regional mini adventure, set in Ekbir. Characters native to Ekbir pay one Time Unit per round, all others pay two Time Units per round. Adventurer's Standard Upkeep costs 12gp

per Time Unit. Rich Upkeep costs 50gp per Time Unit. Luxury Upkeep costs 100gp per Time Unit.

Background

Auberge du Dragon-Tortue

L'Auberge du Dragon-Tortue dans le quartier des étrangers de la ville de Greyhawk est une parcelle de territoire bakluni dans un monde étranger, tous les érudits, les marchands et les mercenaires qui transitent par Greyhawk s'y arrêtent au moins pour prendre des nouvelles du pays et y boire un verre de moelleux de Tusmit.

Le Temple du Mal Élémentaire

A dix lieues au sud de la grande et bien établie ville de Verbobonc, dans les collines de Kron qui se trouvent à l'est des montagnes de Lortmil et juste à l'ouest de la forêt de Gnarley, se trouve un petit village avec une longue et sombre histoire. Ce village banal, appelé Hommlet, été témoin de la croissance d'un des plus grands centres de corruption que le monde n'a jamais connu: le Temple du Mal Élémentaire.

Hommlet

Hommlet est une petite ville avec une population juste inférieure à mille habitants. Il y a seulement douze ans, c'était un hameau d'environ cent personnes, bien qu'alors même la plupart des gens s'y référaient déjà comme un village. Depuis cette époque, la ville a bénéficié de la paix et d'une prospérité sans précédent.

Armenfrast

Barde et Sage indépendant d'Ekbir. Il aurait vécu plus d'un siècle. Certains prétendent que du sang d'elfe coulerait dans ses veines, d'autres parlent de sang de dragon.

C'est un spécialiste de l'ancienne histoire Bakluni et Suloise, mais surtout il n'hésite pas à se présenter comme le spécialiste des peuples, des races, des créatures et des plans aquatiques.

Résumé de l'aventure

Il s'agit d'un mini module d'introduction au module VTF3-01 - "Nor Crystal Falls". Lorsque l'aventure commence, les aventuriers se trouvent dans l'auberge du Dragon-Tortue dans la ville de Greyhawk.

Ils sont contactés par un apothicaire Zeifite, qui après avoir discuté avec le patron, s'est dirigé par le groupe d'aventurier.

Après avoir réuni les aventuriers dans une pièce arrière, il expose brièvement la mission et propose aux aventuriers de rentrer directement en contact avec son mandataire, le sage Armenfrast.

Alors que les aventuriers discutent avec Armenfrast à travers un bassin enchanté, l'eau se trouble et le groupe est assailli par une créature élémentaire.

Le groupe collecte ensuite quelques informations complémentaires avant de prendre la route vers le village d'Hommlet

En chemin, les aventuriers rencontrent des humanoïdes...

Introduction

La ville de Greyhawk est bien éloignée de votre patrie, c'est pourquoi vous appréciez particulièrement de résider à l'auberge du Dragon-Tortue. L'Auberge du Dragon-Tortue dans le quartier des étrangers de la ville de Greyhawk est une parcelle de territoire bakluni dans un monde étranger, tous les érudits, les marchands et les mercenaires qui transitent par Greyhawk s'y arrêtent au moins pour prendre des nouvelles du pays et y boire un verre de moelleux de Tusmit.

Rencontre 1 : Un Client Trop Curieux

Cette partie se déroule dans une auberge située dans le quartier des clercs de la ville de Greyhawk.

Un Havre de Paix

Comme chaque fois que vous vous retrouvez sans mission particulière à accomplir, vous vous êtes installés dans cette auberge particulièrement appréciée par les Bakluni.

En plus d'être un endroit agréable, vous savez que c'est le lieu où les marchands qui retournent vers Ket, Zeif, Tusmit et Ekbir recrutent leurs gardes. C'est surtout l'endroit où les habitants du Flanaess central ont la certitude de trouver des mercenaires Bakluni, qui sont réputés pour leur probité et leur honneur.

Un Etrange Comportement

Depuis quelques temps, vous êtes intrigué par le comportement d'un vieil homme de type bakluni, qui accoudé au comptoir n'arrête pas de jeter des regards autour de lui, tout en posant de brèves questions au patron Al'Miklos, surnommé jadis "l'audacieux".

Mosha Dassok, male humain Sor3 / Exp5
(Mosha est limité aux sorts 2^e niveau, mais il envoie ses sorts comme s'il était 8^e niveau)

Il s'agit d'un apothicaire d'origine Zeifite dénommé Mosha Dassok.

- Si les aventuriers ont joué Forbidden Choice, ils savent qu'Al'Miklos est également un barde.
- Le client manifeste des signes de manque de confiance, d'embarras et de mal à l'aise (Sense Motive DC 15)
- Le client est particulièrement attentif à la table où se trouve les aventuriers (Sense Motive DC 20)
- Il émane de lui une odeur de camphre et de produits pharmaceutiques (Scent DC15 / Herbalism/Alchemy DC20)

Le Contact

Les personnages sont sûrement essayer de rentrer en contact avec lui. Si ce n'est pas le cas il établira lui même le contact.

Dès que les aventuriers, s'approchent de lui, vous notez que Al'Miklos lui donne une petite tape sur l'épaule pour lui indiquer votre mouvement.

L'objectif de Mosha est de réunir un groupe d'aventuriers respectable, d'origine bakluni, et prioritairement Ekbirite, afin de les mettre en relation avec Armenfrast.

Al'Miklos m'assure que vous êtes des hommes de bien et d'honneur. Je suis embarrassé de m'adresser ainsi à vous alors que nous ne nous connaissons pas. De plus, je vais vous demander de bien vouloir me suivre dans la pièce à côté pour entrer en contact avec quelqu'un qui souhaite discuter avec vous.

Rencontre 2 : La Voix du Sage

Cette partie se déroule dans une salle arrière de l'auberge du Dragon-Tortue.

Une Pièce Vide

Les personnages entrent dans une pièce

Cette pièce semble complètement vide à l'exception d'un bassin en jade bleu et d'un parchemin roulé posés sur une table au centre de la pièce. Les volets de la fenêtre sont fermés et un chandelier posé à côté du bassin éclaire la scène.

Le bassin est un objet magique qui s'il est utilisé comme focus pour un sort de scrying permet d'établir un lien bilatéral.

Explications Préliminaires

C'est le moment pour Mosha de donner quelques explications au groupe et de leur préciser la suite des événements:

- Mosha agit comme intermédiaire pour son vieil ami, le sage Armenfrast
- Le bassin permet à Armenfrast de rentrer en contact avec eux
- Les aventuriers pourront le voir et parler avec lui et réciproquement.
- Mosha doit préalablement envoyer un sort pour prévenir Armenfrast que l'entretien doit commencer (Sort de "Sending" - Spellcraft DC 16)
- Armenfrast leur indiquera lui-même la nature de sa requête, bien que Mosha soit au courant d'une partie du problème.

Lorsque les explications sont finies, Mosha lance le sort de Sending (Casting Time 10 minutes), puis vous indique que Armenfrast va bientôt établir le lien

Réception Fort et Clair

Quelques minutes après la fin de l'incantation, l'eau du bassin semble devenir légèrement luisante, et prend l'aspect d'un miroir, sauf que ce n'est pas votre reflet qui apparaît dessus mais celui d'un homme bien plus jeune que ce que vous pouviez imaginer.

Après s'être courtoisement présenté, il souhaite que les aventuriers se présentent individuellement. Si possible, il n'hésite pas à utiliser sa grande connaissance des événements qui ont pu se dérouler dans les modules Ekbir et Adaptables pour apprécier les mérites des personnes présentes.

En plus de la présentation, Armenfrast utilise certains sorts de détection à travers le bassin.

Normalement, la description des personnes présentes devrait largement le satisfaire, et il enchaîne sur la raison de cette réunion.

Roleplay Award: Cette présentation des personnages contribue à la détermination des XP de Role Play.

	Nul	Moyen	Bon
APL4	0 xp	40 xp	67 xp
APL6	0 xp	50 xp	90 xp

Eclaircissements

J'ai l'habitude de communiquer avec un certain nombre de personnes à travers le continent. Récemment, certains contacts sont devenus flous et inaudibles, j'ai même intercepté brièvement des images et des voix provenant d'autres personnes. La magie qui fait fonctionner ce bassin est étroitement liée au plan élémentaire de l'eau, et j'ai donc naturellement cherché à identifier plus clairement l'origine de ces perturbations.

Ce que j'ai découvert me remplit d'inquiétude. Il y a une puissante perturbation des forces du plan élémentaire de l'eau dans la région de

Verbobonc. J'ai demandé à Mosha de collecter des informations sur les événements qui sont survenus dans cette région depuis trois décennies. Il faut que vous alliez voir Lord Rufus, à Hommet, pour lui répéter ce que je viens de vous dire.

Laissez les aventuriers poser une ou deux questions, puis passez à la rencontre suivante

Si l'un d'entre eux souhaite connaître sa récompense lui indiquer que Lord Rufus est un peu rude mais qu'il sait se montrer généreux envers ceux qui peuvent l'aider.

Rencontre 3 : Tout se trouble

Cette partie se déroule dans la continuité de la rencontre 2.

Volutes et miasmes

La voix d'Armenfrast devient subitement inaudible, tandis que des volutes sombres s'élèvent rapidement du bassin et remplissent la pièce.

Tactique:

Il s'agit du round de surprise correspondant à l'arrivée du Ooze Mephit

Les volutes sont un stinking cloud:

- Once per day the mephit can create a mass of smelly fog that duplicates the effects of stinking cloud as cast by a 6th-level sorcerer.

Note:

Le Mephit qui arrive n'est pas affecté par le Stinking Cloud, ce qui lui donne un avantage dans la suite de la rencontre.

Mêlez vous de vos affaires !

Les personnes qui ont réussi leur jet de protection entendent la phrase suivante en Aquan:

Vous apprendrez à ne pas vous mêler de nos affaires !

Créature:

Ils discernent également une petite forme humanoïde (le méphit) qui émerge du bassin qui se brise

APL4 (EL4)

Ooze Mephit

+ Bonus de situation: Stinking Cloud
(cf. appendice A)

APL6 (EL5)

Ooze Mephit, Advanced 5HD

+ Bonus de situation: Stinking Cloud
(cf. appendice A)

Tactique:

- Round 2: il envoie son jet de liquide caustique.
- Round 3: il envoie le blob d'acide
- Round 4: il envoie son jet de liquide caustique.

Suite, puis fin du combat...

Note:

Si les aventuriers n'ont pas compris la phrase en Aquan, Mosha leur donnera la traduction. Il insistera sur le fait que plusieurs des voix entendues par lui et Armenfrast s'exprimaient en Aquan et en Aural.

Rencontre 4 : Départ vers Hommlet ?

Normalement, les aventuriers prennent la route en direction de Verbobonc.

Remise de Documents

Mosha emmène les aventuriers à son échoppe pour leur remettre les documents qu'il a collecté relatifs au temple.

Vente de Potions

Mosha propose aux aventuriers de leur vendre n'importe quelle potion présentée dans le DMG, d'une valeur inférieure ou égale à 500 po (maxi 5 potions par personne - cf LGCS p.16), ainsi que n'importe quelle autre potion d'une valeur supérieure à 500 po présente dans le DMG (limité à 1 potion par personne).

Il propose également de leur vendre une potion de "Compréhension de Langues" (Regional; 1st level caster; 50 gp)

Rencontre 5 : Mission d'assistance

Cette partie se déroule sur la route entre Verbobonc et Hommlet.

Moutons sur la Route

Alors que vous suivez tranquillement la route de Hommlet, un troupeau de moutons déboule du haut d'une colline voisine en poussant des bêlements frénétiques.

Ces moutons viennent de faire l'objet d'une agression (rencontre 6)

- Certains moutons sont légèrement blessés (Spot DC15 - traces de griffes)

Carnage

Le pâturage porte des marques d'agression. Deux moutons et deux chiens égorgés reposent sur le sol.

La recherche du site par les aventuriers permet de découvrir:

- Les moutons portent des marques de morsures causées par un gros loup.
- Un berger était présent sur le site, mais n'est plus là (il s'était éloigné au moment de l'attaque et poursuit maintenant les agresseurs)
- Des traces de pas de grands loups et de grands humanoïdes sont identifiables (selon APL)
- L'attaque n'a pas eu lieu depuis plus d'une demi heure.

Rencontre du Berger

Que les aventuriers suivent la trace ou non, ils finissent par rencontrer le berger qui revient.

Le Berger a suivi la trace des assaillants avec son dernier chien, et il recherche de l'aide.

- Le berger décrit nombre et le type des assaillants (selon l'APL).
- Il n'en a pas vu d'autres.
- Il peut guider les aventuriers jusqu'à la caverne où ils se sont installés.
- Cette caverne surplombe la vallée.
- Cette caverne est parfois utilisée comme abri par les bergers.
- Cette caverne a été agrandie il y a plusieurs décennies, par les gnomes des Collines afin de pouvoir y abriter un troupeau de moutons.
- Il y a deux salles. Une grande, puis une plus petite.

Rencontre 6 : Embuscade ?

Cette partie se déroule en route vers Hommlet, dans les collines de Kron.

A travers les arbres et les buissons du sous-bois, vous apercevez à quelques dizaines de mètres l'entrée d'une carrière qui mène à une large caverne.

Entre l'entrée de la carrière et l'entrée de la grotte, la distance à parcourir est de 240 pieds (48 cases)

La caverne est composée de deux parties, une première particulièrement grande et haute occupée par le(s) loup(s), puis une deuxième caverne qui sert actuellement de "chambre" pour le géant, mais dont les dimensions sont plus réduites. En fait, le géant a du mal à se tenir debout dans cette deuxième pièce, et s'il devait combattre ici, il subirait un malus de 2 sur son AC et sur ses jets d'attaque.

Pour les six prochaines heures le géant se repose.

Le géant est ici en guetteur pour un groupe situé plus loin en arrière. Il ne sait pas exactement où, mais le loup sert pour assurer la liaison.

Sa mission est de guetter la route jusqu'à ce qu'une caravane de plusieurs chariots fortement gardée apparaisse, puis d'envoyer le loup prévenir le camp principal.

Lui doit arrêter les membres du convoi qui feraient demi tour.

Creatures:

APL4 (EL5)

- Ogre (26 hp)**
- Dire Wolf (45 hp / 25 hp)**
(cf. appendice A)

APL6 (EL7)

- Hill Giant (102 hp)**
- Dire Wolf (45 hp)**
(cf. appendice A)

Tactique:

Cette rencontre est particulièrement difficile, mais le bonus de situation doit jouer en faveur du groupe: Round de surprise ou round de déplacement + Préparation des sorts. Le groupe peut se préparer, choisir et optimiser sa tactique d'attaque.

Les loups disposent cependant d'un odorat développé (Scent, 30 ft) qui peut les alerter en cas d'intrusion par un voleur ou un personnage invisible.

Si le géant et les loups doivent combattre dehors, les loups partent d'abord, puis le géant.

Le géant peut courir (run x4) une distance de 160 pieds (32 cases) en un round, puis se mettre en charge pour le 2^e round

Le loup peut courir (run x4) une distance de 200 pieds (40 cases) en un round.

Ne pas oublier le "Power Attack" du géant.

Ne pas oublier le "Reach 10'" du géant / ogre.

Ne pas oublier le "Trip Attack" des loups

- *A Dire Wolf that hits with a bite attack can attempt to trip the opponent as a free action without making a touch attack or provoking an attack of opportunity.*

- *Opposed strength check: Le loup a un bonus de +10 (+4 taille, +6 Force)*

- *A tripped character is prone (AC-4/Att-4) / Standing up from prone is a movement equivalent action.*

Trésors:

APL 4: L-0 gp; C-40 gp; M - *Amulet of Natural Armor +1*, 200 gp; *Potion Speak with Animals*, 60 gp

APL 6: L-0 gp; C-140 gp; M - *Amulet of Natural Armor +1*, 200 gp; *Potion Speak with Animals*, 60 gp

Conclusion

- Arrivée à Hommlet
- La mini mission permet de raccourcir les rencontres 2 et 3: Les aventuriers ont une référence acceptable par Lord Rufus.
- Le Berger qui est membre du conseil d'Hommlet facilitera la rencontre.
- Les aventuriers ont un objet (Potion de compréhension des langages) qui leur permettra de comprendre les documents trouvables à la fin de la première partie de l'aventure -> Possibilité d'enchaîner sur la mission supplémentaire.

Fin

Points d'Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionnez les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Puis assignez la récompense pour le jeu des personnages à votre discrétion. Cette récompense doit être donnée pour un jeu d'acteur consistant et une participation active au plaisir de jeu. Vous pouvez récompenser différemment les personnages sur le critère du « roleplay ».

Accordez la valeur totale (objectifs et roleplay) à chaque personnage.

Rencontre 2

Présentation de chaque personnage

APL4	67 xp
APL6	90 xp

Rencontre 3

Défaire le Ooze Mephit

APL4	120 xp
APL6	150 xp

Rencontre 6

Défaire le géant/ogre et le/les worgs

APL4	150 xp
APL6	210 xp

Total Expérience possible

APL4	337 xp
APL6	450 xp

Trésors

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu a une section « trésor » incluse dans la description de la rencontre donnant plus d'informations sur la nature des objets magiques ou non et le montant en pièces qui constituent ledit trésor.

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquièrent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Les personnages peuvent conserver les objets du scénario qui sont listés sur la liste de trésor ci-dessous ou qui satisfont les conditions suivantes :

Le nombre de pièces total est la quantité de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Enfin, les objets magiques sont listés. Les trésors magiques sont les plus durs à évaluer parce qu'ils sont variés et parce que les personnages peuvent vouloir les utiliser pendant l'aventure. Souvent, les personnages doivent lancer *identification*, *analyse d'enchantement* ou d'autres sortilèges similaires pour déterminer ce que fait l'objet et comment l'activer. Dans d'autres cas, ils peuvent tenter d'utiliser l'objet en aveugle. Si l'objet magique peut être consommé (potion, parchemin, etc.) et que l'objet est utilisé avant la fin de l'aventure, sa valeur est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure. Comme ce scénario est un scénario régional, les personnages peuvent dépenser des Unités de Temps supplémentaires pour s'exercer dans une profession ou créer des objets à la fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Rencontre 6

Défaire le géant et le loup

APL4 : F : 0 po ; P : 40 po ; M: 260 po

APL6 : F : 100 po ; P : 40 po ; M: 260 po

Total possible de l'aventure

APL4 : F : 0 po ; P : 40 po ; M: 260 po

APL6 : F : 0 po ; P : 140 po ; M: 260 po

Special

Potion de Compréhension de Langages

1st level caster; Valeur: 50 po

Items for the Adventure Record

Item Access

APL 4-6:

- Potion magical (any, limited to one - you must mention the potion type on the AR)
(Adventure; cf DMG, 500-900 gp; DMG)
- Potion de Compréhension des Langages
(Regional; 1st level caster; 50 gp; Special)

Appendice A : Rencontres

Rencontre 3

APL 4

Ooze Mephit

Small Outsider (Water);

CR :3

Hit Dice	3d8+3 (16 hp)
Initiative	+0
Speed	30 ft., fly 40 ft (average)
AC	16 (+5 natural, +1 size)
Attacks	2 claws + 6 melee
Damage	Claw 1d3+2
Special Qualities	Fast Healing 2, damage reduction 5/+1
Special Attacks	Breath weapon, spell-like abilities, summon mephit.
Saves	Fort +4, Ref +3, Will +3
Abilities	Str 14, Dex 10, Con 13, Int 12, Wis 11, Ch 15
Skills	Bluff+6, Hide +9, Listen +6, Move Silently +6, Spot +6
Feats	Power Attack
Possessions	N/S

APL 6

Ooze Mephit

Small Outsider (Water);

CR :5

Hit Dice	5d8+5 (30 hp)
Initiative	+0
Speed	30 ft., fly 40 ft (average)
AC	16 (+5 natural, +1 size)
Attacks	2 claws + 8 melee
Damage	Claw 1d3+2
Special Qualities	Fast Healing 2, damage reduction 5/+1
Special Attacks	Breath weapon, spell-like abilities, summon mephit.
Saves	Fort +5, Ref +4, Will +4
Abilities	Str 14, Dex 10, Con 13, Int 12, Wis 11, Ch 15
Skills	Bluff+8, Hide +11, Listen +8, Move Silently +8, Spot +8
Feats	Power Attack
Possessions	N/S

Breath weapon (Su):

- A mephit can use its breath weapon once every 1d4 rounds as a standard action. / Cone of caustic liquid, 15 feet; damage 1d8, Reflex half DC12

Spell-Like Abilities:

- Once per hour a ooze mephit can hurl an acidic blob that functions like melf's acid arrow cast by a 3rd (APL4: 5th) level sorcerer.

- Once per day it can create a mass of smelly fog that duplicates the effects of stinking cloud as cast by a 6th (APL4: 8th) level sorcerer.

Rencontre 6

APL 4

Ogre

Large Giant;

CR :2

Hit Dice	4d8+8 (26 hp)
Initiative	-1 (Dex)
Speed	30 ft.
AC	17 (-1 size, -1 Dex, +5 natural, +3 hide, +1 magic)
Attacks	Huge greatclub +8 melee; or Huge Large longspear +1 ranged
Damage	Huge greatclub 2d6+7; or Huge longspear 2d6+5
Reach	10 ft. (15-20 ft. with longspear)
Special Qualities	--
Special Attacks	--
Saves	Fort +6, Ref +0, Will +1
Abilities	Str 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Wis 10, Ch 7
Skills	Climb +4, Listen +2, Spot +2
Feats	Weapon Focus (Greatclub)

APL 6

Giant Hill

Large Giant;

CR :7

Hit Dice	12d8+48 (102 hp)
Initiative	-1 (Dex)
Speed	40 ft.
AC	21 (-1 size, -1 Dex, +9 natural, +3 hide, +1 magic)
Attacks	Huge greatclub +16/+11 melee; or rock +8/+3 ranged
Damage	Huge greatclub 2d6+10; or rock 2d6+7
Reach	10 ft.
Special Qualities	Rock catching
Special Attacks	Rock throwing
Saves	Fort +12, Ref +3, Will +4
Abilities	Str 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Wis 10, Ch 7
Skills	Climb +9, Jump +9, Spot +4
Feats	Cleave, Power Attack, Weapon Focus (Greatclub)

APL 4 / APL 6

Dire Wolf (APL4 x2 / APL6 x1)

Large Animal;

CR :3

Hit Dice	6d8+18 (45 hp / 25 hp)
Initiative	+2 (Dex)
Speed	50 ft.
AC	14 (-1 size, +2 Dex, +3 natural)
Attacks	Bite +10 melee
Damage	Bite 1d8 +10
Special Qualities	Scent
Special Attacks	Trip
Saves	Fort +8, Ref +7, Will +6
Abilities	Str 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Wis 12, Ch 10
Skills	Hide +5, Listen +6, Move Silently +5, Spot +8

Annexes

Annexe #1 : La Bataille de la Prairie d'Emridy (CY 569)

The Battle of Emridy Meadows (CY 569) highlights this growing realization of mutual interests. Contingents of men-at-arms and cavalry from Furyondy and Veluna, together with a force of dwarves from the Lortmils, gnomes from the Kron Hills, and an army of elven archers and spearmen fought together against a vast horde of evil men and humanoids (orcs, gnolls and ogres predominantly). The opposing forces met on the grassy fields south of the Ververdyva river several leagues below the city of Verbobonc. The allied forces were closing upon the stronghold of the evil creatures, a huge, walled fortress known as the Temple of Elemental Evil, not far from the unfortunate village of Hommlet, when elven scouts reported that a huge army was approaching from the south. The Marshall of Furyondy, leader of the combined forces, ordered a withdrawal northward to a position scouted earlier. Light cavalry skirmishes were sent out to screen the withdrawal, and no real fighting took place that day.

When the horde of evil creatures marched forth next dawn they were confronted by the serried ranks of the allied army. The pikes of Furyondy and Veluna were arrayed so that their flank was secured by the Ververdyva; in the center were the banners of horse, and on the allied left were deployed bands of dwarves and gnomes, with a few units of elven archers placed in the intervals between. The humanoids fell immediately upon the left, while the men in the evil ranks rode to engage the center and right. The hordes of orcs, gnolls, and ogres thrust aside their hated foes and rushed to encircle the balance of the allied army. Thus the fatal trap was sprung, for the whole allied army pivoted, as squadrons of knights drove into the rear of the on-rushing horde of evil and squares of elves emerged from the Gnarley Forest on the left. Trapped in this pocket with the bend of the Ververdyva at their backs and the human and demi-human army forming the chord of the arc, the packed mass of evil humans and humanoids fought hopelessly.

When the great slaughter was finished, the allied army went on to besiege the Temple of Elemental Evil, and it fell in a fortnight. The Demoness Tsugtmoy (or Zugtmoy) was imprisoned in the ruins of the place, with special wards to prevent her escape. Only a few of the wicked leaders of the Temple managed to escape, and it is suspected that these individuals were responsible for the subsequent kidnapping and total disappearance of the Prince of Furyondy.

Annexe #2 : Histoire Secrète du Temple

Tharizdun / le Dieu Noir / l'Œil élémentaire ancestral

Le dieu Tharizdun est un être de force destructive pure, du froid, d'anéantissement final et de nihilisme totalement maléfique. Il est si terrifiant qu'il y a une éternité, toutes les autres divinités se liguèrent contre lui. Même leurs forces combinées ne parvinrent pas à le détruire et il fut simplement banni dans un plan carcéral spécial.

Même isolé de plan matériel et rayé de toutes les histoires officielles de l'existence, Tharizdun parvient occasionnellement à influencer la vie d'un mortel. Son culte est restreint mais animé d'une dévotion fanatique. Le Dieu Noir infuse une partie de sa terrible volonté à ses adorateurs par le biais de rêves mystérieux et cauchemardesques. L'objectif des prêtres de Tharizdun est de canaliser suffisamment de puissance vers leur redoutable maître afin qu'il puisse lui-même se sortir de sa prison. Cette éventualité signifierait évidemment la fin du monde; en conséquence, ce culte n'attire que ceux qui sont complètement déments.

Pour parvenir à cette fin, deux grandes stratégies dominent les activités du culte. Dans un premier temps, les membres du culte cherchent à retrouver des temples et des artefacts perdus, dédiés à leur divinité. En remettant en ordre les lieux de son culte et en se servant des sombres objets consacrés en son nom, ils espèrent accroître la puissance de Tharizdun. Dans un deuxième temps, suivant en cela des conseils reçus par l'entremise de divinations corrompant les âmes et de communications par le rêve, ils ont fondé une autre église. Cette nouvelle religion, appelée simplement Mal élémentaire (mais référant souvent à un dieu appelé l'Œil élémentaire ancestral), redirige la vénération et la puissance des fidèles, à leur insu, directement vers le Dieu Noir.

L'Œil élémentaire ancestral est en fait un aspect du redouté Tharizdun. Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral sont ses prêtres, bien qu'ils ne le réalisent pas toujours. Ainsi, les prêtres drows initiés à la religion du Mal élémentaire (voir plus loin) ne savaient pas qu'ils servaient en fait Tharizdun. Même les prêtres du Temple du Mal élémentaire original ne faisaient pas référence à l'Œil élémentaire ancestral. Ils croyaient qu'ils ne vénéraient que les aspects maléfiques des éléments eux-mêmes (ou la démons Zugtmoy; voir plus loin).

Le symbole de l'Œil élémentaire ancestral est un triangle noir pointant vers le bas avec un Y jaune inversé à l'intérieur, de telle sorte que chacune des branches du Y fait intersection avec le centre d'un des côtés du triangle.

Le culte utilise également le symbole beaucoup plus évident d'un œil doré enflammé. Pendant des années, les gens ont cru que c'était là le symbole de Zugtmoy, avec de bonnes raisons cependant. Pendant que Tharizdun était emprisonné au loin, il utilisa de puissants seigneurs démons tels que Zugtmoy, Lolth et Démogorgon comme conduits pour transférer sa puissance à ses prêtres. Dans certains cas, le démon ne savait même pas ce qui se passait alors que dans d'autres, il croyait être lui-même l'objet d'une vénération. Aux jours anciens, lorsque Lareth le Bel commandait les forces de la forteresse (l'avant-poste du Temple du Mal élémentaire), tant Zugtmoy que Lolth croyaient qu'il était leur prêtre alors qu'en réalité, il ne servait nul autre que l'Œil élémentaire ancestral(et donc Tharizdun).

Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral choisissent souvent un élément particulier à vénérer. La division qui en résulte en quatre factions occasionne une grande rivalité dans les rangs du culte. Cependant, cela est vu d'un bon œil, malgré les conflits parfois violents, car cette une situation qui favorise la survie des plus forts.

Zuggtmoy

Pendant ce temps, les prêtres de Tharizdun rencontrèrent beaucoup plus de succès dans les rangs de ceux servant Zuggtmoy (ironiquement, une ennemie et compétitrice de Lolth). Peu étonnamment, cette démonsse des champignons et des moisissures n'avait que peu de fidèles parmi les peuples de la surface. Les agents de Tharizdun infiltrés parmi son clergé la convainquirent qu'une religion basée sur le Mal élémentaire aurait plus d'attrait qu'une basée sur ses champignons et ses limons. Zuggtmoy reconnut la justesse de ce conseil; chacun des quatre éléments attirerait un groupe différent de fidèles et la nature compétitive des éléments aurait tôt fait d'affiner les talents et les pouvoirs du culte.

Les résultats furent si prometteurs que les agents de Tharizdun décidèrent que la religion du Mal élémentaire, supportée par Zuggtmoy, pourrait aider à retrouver quelques-uns des anciens temples de Tharizdun. Ceux-ci avaient été mis en place par les anciens adeptes du Dieu Noir, alors qu'il leur était encore possible de les opérer au grand jour. Le plus grand de ces endroits était situé dans les collines de Kron, enterré profondément sous terre pendant des siècles. Quelques suggestions murmurées plus tard, les forces du Mal élémentaire entreprirent la construction d'un grand temple directement au-dessus de cet ancien lieu de sombre puissance. Zuggtmoy perçut cette puissance mais plutôt que de s'en inquiéter, elle crut qu'elle pouvait en tirer profit. Elle ne réalisa pas sa vraie nature, pas plus qu'elle ne comprit qu'elle serait simplement le conduit à travers lequel cette puissance serait à nouveau lâchée sur le monde.

luz

À la grande surprise des forces de Tharizdun, luz, le demi-dieu maléfique se retrouva impliqué lui aussi dans la mise sur pied du Temple du Mal élémentaire. Attiré par sa puissance grandissante, l'Ancien y vit un moyen de défaire ou d'affaiblir ses ennemis dans Véluna et la Furyondie. luz s'avéra encore plus facile à manipuler que Zuggtmoy et très rapidement, il consacra une grande partie de sa puissance et de son influence au projet.

luz et Zuggtmoy rassemblèrent leurs pouvoirs et créèrent l'*orbe de la Mort dorée* (un artefact connu aussi sous le nom de *crâne jaune*, *crâne doré* ou *orbe de la Mort*) afin d'accéder à de puissants nodules élémentaires. Chaque nodule était un plan réduit contenant un corps lunaire suspendu dans une région froide et déserte d'un espace créé par la magie. Ces nodules flottaient juste à la bordure des plans élémentaires, y puisant leur énergie et en prenant leur aspect; il y en avait donc un pour le Feu, l'Air, l'Eau et la Terre. luz et Zuggtmoy savaient que le contrôle de ces nodules leur donnerait, ainsi qu'à leur temple, de grands pouvoirs. Ce qu'ils ignoraient, c'est que la création de ces nodules servait également les objectifs du Culte de Tharizdun (voir déroulement de l'aventure, plus loin).

La Chute du Temple (CY569)

Zuggtmoy devint arrogante. Alors que les nodules se développaient de belle manière et que ces armées croissaient de manière régulière, elle établit clairement le contrôle du Temple du Mal élémentaire dans la région en effectuant des raids au nord et à l'ouest. Évidemment, les royaumes voisins ne manquèrent pas de se sentir menacés, en particulier la Furyondie et Véluna. Ils se regroupèrent et attaquèrent le temple, l'assiégeant. En moins de deux semaines, le temple fut détruit et ses serviteurs éparpillés aux quatre vents. Même la forteresse à l'ouest fut attaquée.

La Renaissance du Temple

Les années passèrent mais le culte de Tharizdun estimait que le Temple du Mal élémentaire était trop puissant et trop utile pour le laisser à l'abandon pendant très longtemps. Bien sûr, Zuggtmoy était emprisonnée mais peut-être cela était-il préférable? D'ailleurs, les adeptes du Dieu Noir n'avaient aucune intention de la libérer.

Faisant jouer leurs contacts dans le culte toujours actif de Lolth (contrairement à celui de Zuggtmoy), les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral intrigèrent pour que de puissants individus reviennent vers le temple en ruines. Lareth le Bel, le magicien Falrinth, Barkinar le commandeur et plusieurs autres, pas nécessairement amicaux les uns envers les autres, se taillèrent une place dans la hiérarchie du nouveau temple. Cette fois croyait-on, le temple grandirait en force discrètement, jusqu'à ce qu'il soit prêt à frapper.

L'attention d'luz se porta à nouveau sur le temple et, une fois de plus, il apporta son soutien à l'entreprise. Il envoya un puissant prêtre nommé Hédrack, qui fut rapidement converti à la foi de l'Œil élémentaire ancestral et devint éventuellement au fait de tous les secrets du culte de Tharizdun. La conversion d'Hédrack était une étape importante car luz avait confié à son émissaire la mission de découvrir un moyen de libérer Zuggtmoy, afin que celle-ci soit ensuite redevable à l'Ancien. Évidemment, cela n'était pas dans les plans des véritables maîtres du temple.

Le Temple tombe de nouveau (CY578)

Malheureusement pour eux, le Temple du Mal élémentaire fut découvert avant que ses forces ne soient prêtes. Cette fois-ci, plutôt que de confronter des armées, ce furent des groupes d'aventuriers qui firent de rapides mais douloureuses attaques contre des individus clés du temple, attaques qui eurent pour effet également de faire diminuer peu à peu le nombre de gardes. Ces bandes de héros reçurent l'aide des habitants de la région, qui leur prêtèrent même qui une épée qui un sort.

Finalement, des aventuriers brisèrent les portes scellées et détruisirent les protections magiques qui avaient été mises en place dix ans auparavant, libérant Zuggtmoy. La démonsse se rendit immédiatement compte que quelque chose se tramait et, pour la première fois, elle commença à comprendre que dans l'ombre se cachaient ceux qui avaient manipulé les événements et les forces de ce qu'elle avait crû être son temple.

La libération de Zuggtmoy fut de courte durée. L'*orbe de la Mort doré* fut détruit, projetant la démonsse dans les Abysses. Les niveaux souterrains du Temple du Mal élémentaire s'écroulèrent, et l'accès aux nodules élémentaires fut bloqué.

Aujourd'hui (CY 592)

High Priest Hedrack survived the sacking of the temple and fled to the Temple of All Consumption, a new and hidden temple in the Lortmil Mountains. Later when he returned to the Temple of Elemental Evil and the moathouse he raised Lareth the Beautiful, previous commander of the moathouse. Lareth, having been terribly scarred, would not return with Hedrack and fled. Other important figures of the temple are suspected to have escaped as well.

Annexe #3 : Encyclopedie - Hommlet et ses Environs - Part 1

Dix lieues au sud de la grande cité bien connue de Verbobonc, dans les collines de Kron qui se trouvent à l'est des monts Lortmil et juste à l'ouest de la Forêt noueuse, se niche une petite communauté au sombre passé. Ce village quelconque, appelée Hommlet, fut le témoin de l'activité de l'un des plus grands foyers de corruption que le monde ait jamais connu: le Temple du Mal élémentaire.

Hommlet est une petite ville d'un peu moins de mille habitants. Il y a une douzaine d'années seulement, c'était un hameau d'une centaine d'âmes (bien qu'à l'époque déjà, les habitants en parlaient comme d'un village). Depuis ce temps, la ville a profité d'une paix et d'une prospérité comme jamais auparavant.

La ville n'est pas gouvernée par un maire ou un conseil municipal, comme c'est le cas pour plusieurs autres. Deux anciens aventuriers, Rufus et Burne, se sont vus octroyées le contrôle d'Hommlet et de ses terres par le vicomte de Verbobonc. Bien peu de citoyens cependant perçoivent la situation sous cet angle. La plupart des habitants voient simplement les deux hommes comme des «aînés» de la ville et leur vouent le respect qu'ils se sont mérité. Très peu d'entre eux grommellent lorsque vient le temps de payer leurs impôts aux deux seigneurs car tous apprécient la protection offerte par les soldats de Rufus et Burne. On se souvient également du rôle joué par la paire d'aventuriers lors de la chute de Temple du Mal élémentaire original (et les périls qu'ils ont affrontés depuis pour protéger la ville).

Dans une aussi petite ville, les biens que l'on peut couramment se procurer ne dépassent pas un prix de 800 po. Il existe quelques exceptions, bien sûr. Par exemple, l'Église de Saint Cuthbert pourrait avoir un harnois à vendre à de braves héros s'apprêtant à combattre le Mal mais de telles exceptions sont rares.

Par dessus tout, Hommlet est un endroit paisible et serein. Ses habitants sont bien nourris, en sécurité et heureux de leur sort. Ils sont tout de même méfiants, car leur bonheur fut menacé à plusieurs reprises dans le passé. Les citoyens, en particulier ceux qui vivent en ville depuis longtemps, observent avec intérêt les allées et venues des étrangers; ils gardent un œil sur la vieille forteresse et le temple qui furent le site non pas d'une mais de deux manifestations du Mal autrefois.

Annexe #4 : Encyclopedie - Hommlet et ses Environs - Part 2

L'endroit était autrefois une région sauvage. Au départ simple rassemblement de maisons de ferme autour d'un refuge routier, Hommlet connut une expansion rapide. La prospérité vint tout naturellement en ces terres fertiles, au fur et à mesure que bergers, fermiers, chasseurs, trappeurs et bûcherons firent d'Hommlet leur lieu de résidence. La ville s'éleva à la croisée des chemins entre Verbobonc et la Côte sauvage et les visiteurs furent donc assez fréquents. Malheureusement, certains d'entre eux finirent par causer des ennuis.

Brigands et autres humanoïdes malfaisants avaient toujours été un fléau pour Hommlet. Avec le temps, voleurs, assassins, orques et autres individus encore plus sinistres finirent par établir leur propre communauté, Nulb. Ce hameau était fréquenté non pas seulement par des gens d'une grande malveillance mais également par des monstres et des bêtes de toutes sortes. Une chapelle dédiée au vice et à la damnation fut construite non loin de là et l'on vit des créatures de plus en plus viles venir y adorer des divinités immondes. La chapelle se transforma peu à peu en temple, le Temple du Mal élémentaire, rempli de prêtres sinistres et de leurs serviteurs corrompus.

Pendant le règne de ce premier temple, les terres autour d'Hommlet furent plongées dans la violence et la peste. Comme leur puissance allait croissante, les prêtres du temple construisirent un petit fortin, connue sous le nom de la forteresse, non loin de Hommlet. Ils planifiaient de lancer des raids depuis la forteresse et ainsi assurer leur fortune dans l'ouest. Heureusement pour Hommlet, les dirigeants ne se sentaient pas vraiment menacés par le village mais bien davantage par de plus imposantes places-fortes au nord. Lorsque leur corruption s'étendit, elle attira l'attention d'armées auxquelles le temple n'était pas encore prêt à faire face.

Des troupes en provenance du nord attaquèrent le temple, certaines utilisant Hommlet comme base d'opérations et point de ravitaillement. Lorsque le temple tomba, les citoyens d'Hommlet virent des prêtres aux robes ocres s'enfuir vers l'ouest et tous se réjouirent de ce que le Mal eût été vaincu.

Deux hommes ayant participé à la chute du temple, Rufus et Burne, s'installèrent à Hommlet et construisirent une tour. Leurs bonnes relations avec le seigneur de Verbobonc au nord étaient un fait connu de tous, tout comme leurs plans de transformer la tour en un grand châtelet. La ville prospéra à nouveau.

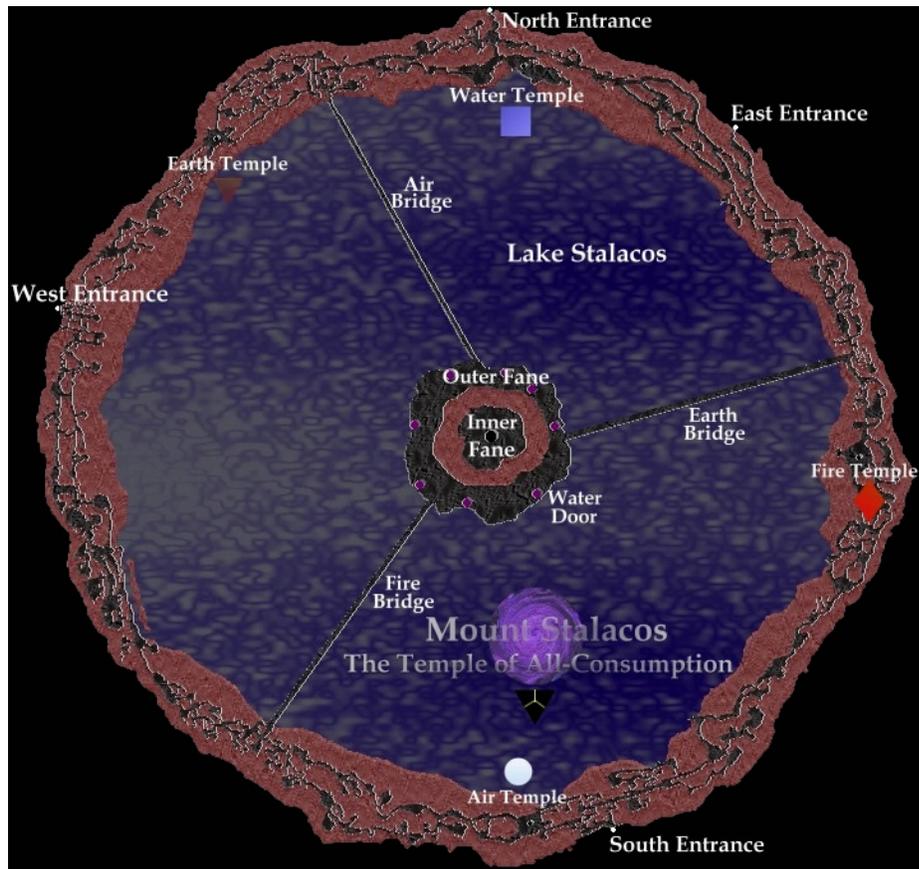
Mais le Mal n'en avait pas encore fini avec le Temple. Lentement, avec le temps, ses créatures et ses serviteurs revinrent et apportèrent avec eux la souillure du Mal qui s'étendit une seconde fois comme une ombre au-dessus d'Hommlet. Cette fois-ci cependant, les habitants du village choisirent de s'impliquer. Ils aidèrent de petits groupes d'aventuriers à vaincre le prêtre maléfique de la forteresse et les ennemis encore plus puissants du temple, parmi lesquels un seigneur démon qui fut banni vers les Abysses. Cette fois, les donjons sous le temple s'écroulèrent et il sembla que l'endroit avait finalement été terrassé.

Dans les années qui suivirent, la ville prospéra comme jamais auparavant. Avec l'histoire du temple et le nom de Hommlet sur les lèvres de plusieurs dans la contrée, le petit hameau se transforma en un village et éventuellement en une petite ville. Burne et Rufus achevèrent leur châtelet et se virent remettre la ville et les terres autour avec charge de les protéger et de leur permettre de s'épanouir. D'autres églises virent le jour pour servir les besoins d'une population grandissante et certains parlent aujourd'hui de construire une muraille autour de la ville.

Annexe #5 : Le Temple du Mal Elementaire



Annexe #6 : Le Temple de la Destruction Ultime



Ajouter cette feuille à l'AR générique "Interactif" qui est fourni avec ce module.

-----Message d'origine-----

De : wavester [mailto:wavester@neo.rr.com]

Envoyé : mardi 6 mai 2003 22:02

À : 'Pierre Couture'

Send me the name of the minimod and I will try to whip an AR up later tonight.

Dave

-----Message d'origine-----

De : wavester [mailto:wavester@neo.rr.com]

Envoyé : mardi 6 mai 2003 21:40

À : 'Pierre Couture'

I do not have a problem with either of those rewards.

Dave

-----Original Message-----

From: Pierre Couture [mailto:pierre.couture@wanadoo.fr]

Sent: Tuesday, May 06, 2003 4:34 PM

To: wavester

David,

sorry to bother you while you are moving in.

I have sent the mini module to Gael, but I have included two "special" objects to be included in the adventure and it appears that I need too an extraordinary authorization

APL4 xp 337 / gp 300

APL6 xp 450 / gp 400

- The adventurers meet an alchemist that offers them to sell them any (one) potion per character (cf 1)

- The adventurers do not necessarily speak Aquan (cf VFT3-01), so I give them an opportunity to purchase a potion of comprehend language (cf 2)

New item

Potion of Comprehend Languages

1st level caster; Valeur: 50 po

Item Access

APL 4-6:

(1) Potion Magical (any, limited to one - you must mention the potion type on the AR)

(Adventure; cf DMG, 500-900 gp; DMG)

(2) Potion of Comprehend Languages

(Regional; 1st level caster; 50 gp; Special)

-----Message d'origine-----

De : Brez [mailto:meta-campaign@verbobonc.net]

Envoyé : samedi 26 avril 2003 15:42

À : Pierre Couture; Triad Leadership

Objet : Re: Encounter in Verbobonc for Ekbirites Characters (EKBS3-02)

No worries from me. If you need any assistance, let us know.

Brez

----- Original Message -----

From: [Pierre Couture](mailto:pierre.couture@wanadoo.fr)

To: meta-campaign@verbobonc.net ; Triad@verbobonc.net

Sent: Saturday, April 26, 2003 5:25 AM

Subject: Encounter in Verbobonc for Ekbirites Characters (EKBS3-02)

I am currently organizing a convention in France, and more specifically, we will introduce the metaregional frame.

I am writing an introductory mini module for VTF3-01 "Nor Crystal Falls" in order to explain why Ekbirite Characters are coming there. I have the OK from David Christ however he mentioned that the mini module was to take place in Ekbir. I would rather have it start in Ekbir, but I want to set an encounter with wolves, Ogres and giants (One encounter APL 4 to APL8) similar to the encounter described in the module (Fin's nightmare) near the Kron Hills and Verbobonc.

So I request your authorization so that this small encounter takes place in your territory