

MA1

Pour personnages de niveau 1 à 3

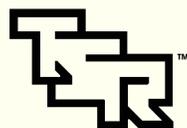
DONJONS & DRAGONS®

Aventure non officielle pour les règles de base

MYSTARA

La Caravane des Gnomes

M. A. G.



TSR, Inc.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

D&D, Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

DONJONS & DRAGONS®

Aventure non officielle pour les règles de base

MYSTARA

LA CARAVANE DES GNOMES

M. A. G.



CRÉDITS

Auteur : M. A. G.

Relecture : Maître Poulpe

Cartographie : Threshold

Illustration de couverture : Askren

Illustrations intérieures : Divers auteurs

Mise en pages : Maître Poulpe

Règles avancées de Donjons & Dragons, AD&D, Mystara, Produits de votre imagination et le logo TSR sont des marques déposées de TSR Inc.

Ce supplément est une aventure non officielle réalisée par les membres du Donjon du Dragon. Il ne peut en aucun cas être vendu. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizards of the Coast/Hasbro

TABLES DES MATIÈRES

Introduction	2
Embauche pour la caravane	3
1 – Un marchand sous pression	3
2 – A Hauteforge	4
Le voyage	5
1 – Kelven	5
2 – Embuscade en Radlebb	5
L'assaut des peaux vertes	5
Le vol	5
Au fil de l'eau	7
1 – Une rencontre inattendue	7
2 – Au secours d'une demoiselle en détresse	7
Bataille navale	9
1- Le pont	9
2- Le gaillard arrière	9
3- La cabine	9
4- La cale	10
Conclusion	11
1 - Retour à Spécularum	11
2 - Récompenses	11
PNJ notable : Dhamis Kamis.....	12

Ce module est destiné à être utilisé avec les règles de base de Donjons & Dragons®. Ce produit est soumis à la licence de Wizards of the Coast et de TSR.

Cette aventure se déroule dans le duché de Karamaikos. Elle est prévue pour un groupe d'aventuriers de niveaux 1 à 3, cumulant un total de 10 niveaux environ.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom



Introduction

L'aventure se déroule dans le duché de Karameikos, plus particulièrement entre la ville de Valbourg et la cité de Spécularum, en passant à proximité des bourgs de Hauteforge et de Kelven.

Le duché de Karameikos est un pays relativement peu peuplé et sauvage dirigé par un noble d'origine thyatienne. Le cousin du duc, le baron Aigle Noir, qui possède un domaine dans l'ouest du duché, est connu pour sa fourberie et sa cruauté. D'autres nobles ont accompagné le duc lors de sa prise de pouvoir et dirigent la plupart des villes et villages du duché.

Les Traladariens forment le peuple d'origine de la région et ils sont encore largement majoritaires dans la population.

Ils ont encore en mémoire l'histoire de la Traladara et des héros traditionnels qui

ont fondé leur peuple. De nombreuses communautés semi-humaines sont installées dans le duché, notamment des elfes et des gnomes. On peut même croiser d'autres types de demi-humains dans les villes principales.

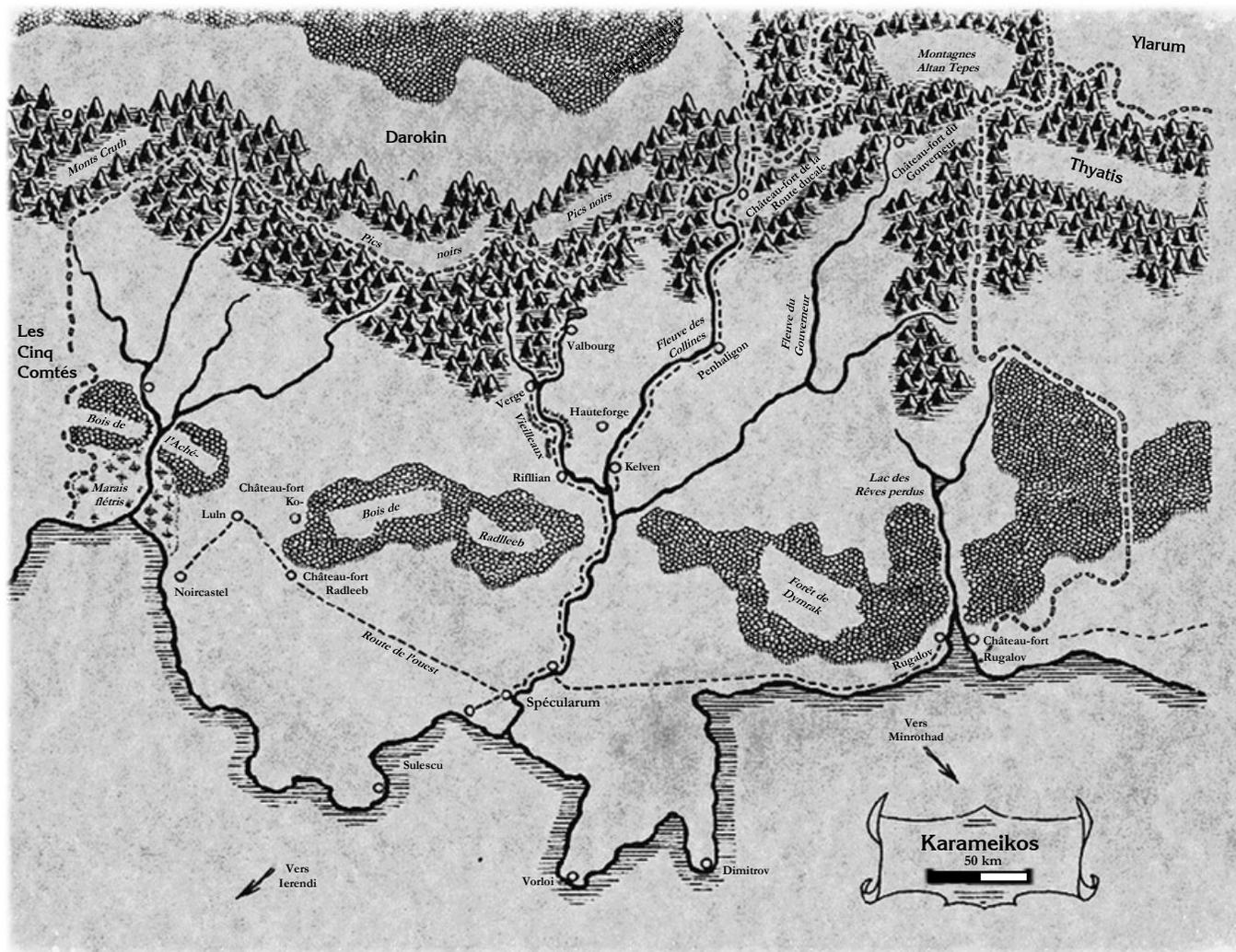
Synopsis

L'aventure se déroule dans le duché de Karameikos, lors de la caravane de printemps qui descend de la cité gnome de Hauteforge pour se rendre à Spécularum.

Un marchand un peu atypique engage les PJ. Il souhaite profiter de cette caravane pour transporter quelques caisses de précieux minerai en relative sécurité. Au départ, le voyage se déroule sans accroc, à part une ridicule tentative de vol à Kelven. Puis ; dans les bois qui se trouvent au sud de de cette bourgade, une horde de gobe-

lins s'en prend à la caravane tout entière. Cette attaque n'est en fait qu'une diversion durant laquelle des bandits en profitent pour dérober le mystérieux chargement que protègent les PJ.

Les héros sont contraints de s'embarquer sur le fleuve à la poursuite des voleurs. En chemin, ils portent assistance à des nixies victimes d'un ogre sylvestre. Grâce à leur aide, ils peuvent rattraper les voleurs et les affronter avant d'aller retrouver leur commanditaire à destination.



L'aventure débute alors que les héros des joueurs se reposent dans un village après leurs dernières aventures, que ce soit à Valbourg, Rifflian ou Verge. Pour le reste de l'aventure, nous partons du principe que les personnages se trouvent dans la petite ville de Valbourg.

Les aventuriers sont embauchés par un marchand qui, sans leur révéler sa véritable identité, loue leurs services afin qu'ils l'escortent avec sa cargaison jusqu'à la capitale. Les personnages devraient voir dans cette mission une bonne occasion d'être rémunérés pour se rendre à Spécularum, où ils pourront multiplier les opportunités d'aventure.

1 - Le contrat

La brume matinale se lève pour faire place à une matinée ensoleillée de printemps. Une clarté abondante inonde la place du marché à côté de laquelle vous passez. Il règne aux abords de cet endroit une activité peu coutumière.

En effet, plusieurs hommes en armes s'agglutinent devant un panneau d'affichage, connu pour annoncer à la fois les mises à prix pour les chasseurs de primes et les offres d'emploi pour les mercenaires et les aventuriers. Trois gnomes, flanqués de deux gardes, ont monté une petite estrade légèrement surélevée pour l'occasion et disposé une table et des chaises pour recevoir les candidats.

C'est la fin du mois de pluymont et les nombreuses affiches des gnomes proposent un engagement temporaire comme garde pour protéger leur traditionnelle caravane annuelle qui doit se rendre à la capitale. Les marchands se rendent dans les villages aux alentours de Hauteforge pour recruter les quelques hommes d'armes qui leur manquent.

Les personnages se présentent tout naturellement pour de se faire engager. S'ils n'en ont pas envie, arrangez-vous pour les mettre sur la paille après une soirée bien arrosée, pour qu'ils aient un besoin irrépressible que quitter la région à la suite d'une embrouille avec le prêtre et/ou les autorités locales ou qu'ils soient forcés de fuir un mari jaloux (ou une femme jalouse) parce que l'un des PJ s'est approché trop près d'une personne mariée.

Lorsqu'ils se parviennent enfin à côté de la table des gnomes pour proposer leurs services, ceux-ci viennent tout juste de finaliser les contrats des dernières embauches.

Vous descendez de l'estrade avec une mine désappointée et commencez à vous éloigner de la place du marché quand quelqu'un entrebâille la porte d'une petite maison anodine et vous interpelle. L'homme est de grande taille, avec des cheveux bruns, et son visage rond est orné de deux fossettes caractéristiques. Ses vêtements sont élégants et taillés dans des tissus de prix, mais leurs couleurs sont ternes et sombres.

Il vous adresse la parole en arborant un sourire aimable : « J'ai vu tout de suite que vous valez bien mieux que ces fermiers armés de piques », commence-t-il en désignant les hommes en armes encore présents sur la place. Permettez-moi de vous entretenir d'une affaire qui requiert des personnes d'exception ! »

Il ouvre grand la porte avec une main et, de l'autre, vous invite à entrer dans sa demeure.

Si les personnages ont acquis une certaine renommée au cours de leur histoire personnelle ou de leurs aventures précédentes, le marchand s'en sert comme argument pour justifier qu'il s'adresse à eux et personne d'autre.

Vous entrez dans une grande salle rectangulaire éclairée par deux fenêtres située sur le mur opposé à l'entrée. Une table et des tabourets sont disposés au centre de la pièce et un plan de travail sommaire a été aménagé sur le côté pour cuisiner. Une femme, vêtue d'une longue robe brune et coiffée d'un fichu, s'affaire à étaler une pâte à côté d'un poêle encore chaud.

En face, un escalier en bois monte à l'étage. Sur la table, une sphère métallique irradie une lueur aussi claire que celle qui vient de l'extérieur. L'homme en vêtements sombres vous invite à vous assoir sur un tabouret et demande à la femme d'apporter des timbales et une amphore de vin. Ceci fait, il la charge d'aller acheter quelques victuailles.

Après son départ, il continue sur un ton plus grave tout en les servant : « Je m'appelle Dhamis Kamis et je suis spécialisé dans la recherche et le transport d'objets qui sortent de l'ordinaire. J'ai dû me passer de mon escorte habituelle et un chargement imprévu m'oblige à retourner à Spécularum.

« De fait, je compte me joindre à la caravane des gnomes pour voyager plus discrètement et éviter les mauvaises surprises », poursuit-il en agitant ses mains de manière expressive. « Mais pour être certain que ma marchandise arrive sans encombre à destination, je souhaiterais m'attacher vos services. »

Dhamis est un marchand d'origine thyatienne qui réside à Spécularum. À l'heure actuelle, il loue la maison d'une veuve qui fait également office de domestique. Il reste muet sur le contenu de son chargement et se borne à indiquer qu'il tient à l'intérieur de trois coffres. Il ne précise pas qui est son client et se contente d'indiquer que celui-ci est au service du duc.

Sinon, il prétend que les hommes qui sont habituellement à son service ont dû accompagner l'un de ses associés qui se rend à Séléncia ; un test de Sagesse réussi avec un malus de -4 permet de se rendre compte qu'il s'agit manifestement d'un mensonge.

Pour autant, Dhamis n'a pas de mauvaise intention à l'égard des PJ et il leur propose 50 po par personne pour qu'ils acceptent de lui servir d'escorte. S'ils acceptent, Dhamis leur annonce qu'ils s'en vont dès le lendemain matin pour Hauteforge, d'où part la caravane. Il accepte de verser à chacun un acompte de 10 po et fournit, si besoin, les montures pour le voyage.

Dhamis a réellement besoin des PJ, mais il a menti pour ne pas dire que des voleurs ont mis à mal son escorte. Son chariot est tombé dans une embuscade et il n'a dû son salut qu'à la loyauté de ses gardes : deux sont alités à l'étage à cause des blessures et trois se sont sacrifiés pour protéger leur fuite.

Toutefois, si les PJ persistent à refuser, faites en sorte que la milice les arrête pour

Embauche pour la caravane

des peccadilles du genre de celles évoquées plus haut. Dhamis se fait un plaisir de payer la somme qui permet de les libérer, qui se monte à 10 po par personne... en plus de leurs richesses, confisquées pour payer leurs dettes ou indemniser leurs (réelles ou prétendues) victimes. Si les joueurs renoncent malgré tout, il ne vous reste plus qu'à occuper la soirée autrement, à défaut de dénicher ou d'improviser une autre aventure au pied levé.

2 - À Hauteforge

Le lendemain matin, Dhamis attend les personnages devant sa maison pour entreprendre le voyage. Il se montre affable et souriant, mais un PJ un tant soit peu perspicace se rend vite compte qu'il tente de dissimuler une certaine appréhension. Plutôt qu'emprunter la Route ducale, il préfère couper à travers les collines au sud-est de Valbourg.

Le voyage en carriole et à cheval dure une longue journée durant laquelle le groupe ne rencontre que quelques fermes éparses et aperçoit du gibier de loin, comme des cerfs et des daims. Ils arrivent en vue de la cité gnome en fin de journée, alors que le soleil est déjà couché.

La cité de Hauteforge est une des rares cités gnomes de la région. Elle forme une grande agglomération située sur les hauteurs d'une colline, ceinte d'une imposante muraille de forme à peu près carrée. La ville est divisée en quartiers distincts qui regroupent chacune des races humaines et semi-humaines autorisées à y séjourner. Cette cité s'appelle la Cité haute. Il existe aussi une ville souterraine, la Cité basse, qui n'est accessible que pour les nains et les gnomes.

La bourgade est florissante et accueille les lieux de cultes des principaux immortels vénérés en Karameikos. Les nombreuses boutiques et les comptoirs des banques en font un important centre de commerce et apportent la certitude aux clients qu'ils disposent d'un large choix.

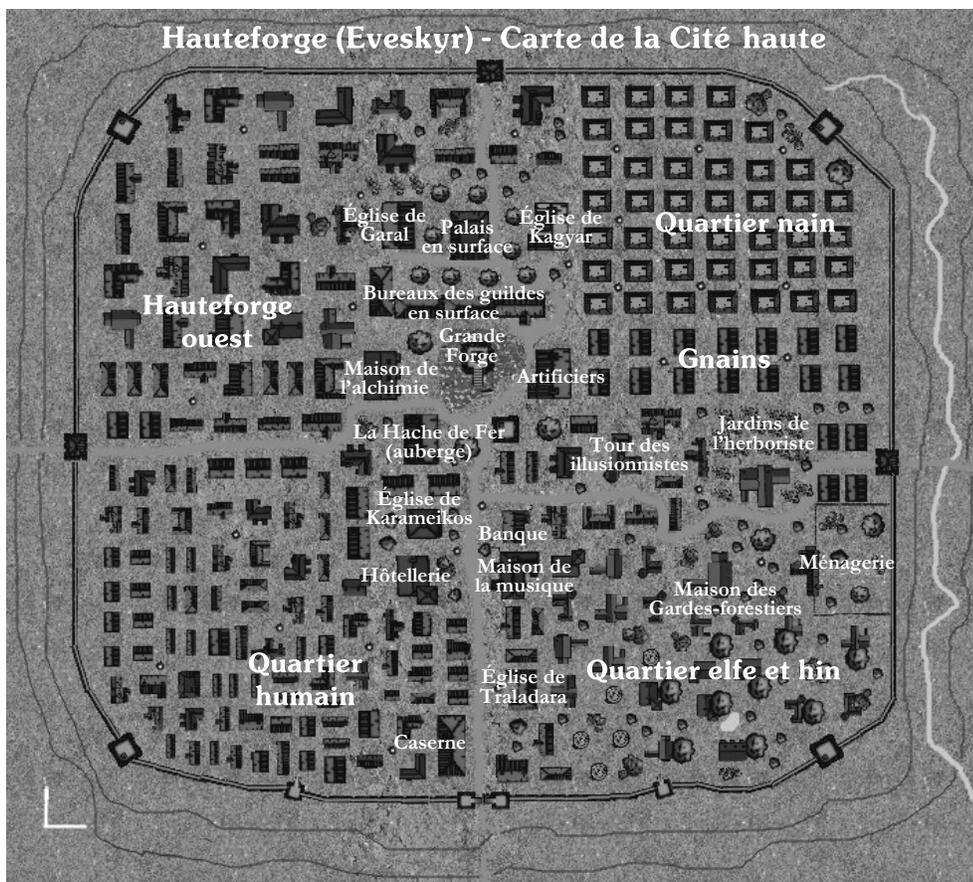
Tous les gardes recrutés pour escorter la caravane des gnomes sont hébergés dans un camp de tentes situé en bordure du quartier humain. Les chariots et les marchandises en cours de chargement sont, quant à eux, sous la protection de la Garde royale gnome à proximité du Haut Palais.

Les personnages ont devant eux une journée entière durant laquelle ils peuvent faire leurs préparatifs pour cette aventure. Laissez-leur acheter tout l'équipement qu'ils désirent, visiter la ville et se restaurer. Ils peuvent en outre glaner les informations suivantes :

1. On a aperçu des bandes de gobelins au sud de Kelven
2. Les gnomes transportent des écailles de dragon dans le chargement (faux)
3. Aëfrie Longbois, une magicienne elfe réputée dans la région, a été recrutée pour accompagner la caravane

4. Un dragon attend la caravane dans le bois de Radlebb (faux)

L'un des chariots de la caravane est réservé exclusivement au transport de la bière que boiront les gnomes lors des trajets aller et retour.



Cette partie détaille le trajet de la caravane jusqu'à Kelven et le guet-apens dans la forêt au sud de la ville.

1 - Kelven

Au matin du premier jour du mois de frondmont, la caravane gnome s'ébranle et entame son périple vers Spécularum. 150 cavaliers en armes, répartis en quatre groupes, entourent une cinquantaine de chariots bâchés.

Tandis que le soleil sur lève sur les collines environnantes et que la brume se dissipe lentement, le fier cortège franchit l'enceinte de la bourgade sous les clameurs de ses habitants. Dhamis est assis dans sa carriole et conduit lui-même son attelage, emmitoufflé dans une couverture pour se protéger de l'air frais du matin. Il vous a demandé de l'escorter à cheval et de ne pas vous éloigner de lui.

La matinée s'écoule paisiblement et les collines se succèdent sur le long chemin qui descend en serpentant vers le Fleuve des Collines. Vers midi, le convoi s'arrête pour faire une courte pause et se restaurer, à quelques pas de la rivière.

Le chemin continue l'après-midi, alors qu'une légère bise s'est levée et apporte une fraîcheur peu agréable.

En fin de journée, alors que le soleil commence à baisser à l'horizon, la cité de Kelven apparaît sur l'autre berge du fleuve, ceinte de ses hautes murailles jaunies dans la lumière rasante. La caravane emprunte le « Pont de Kelven » en pierre après que le chef de la caravane s'est acquitté du péage. La colonne de chariots longe les murailles sur la Route ducale qui contourne la ville. Beaucoup d'habitants, curieux et enfants, sont sortis hors des murs pour assister à ce spectacle annuel et c'est sous les cris de joie, les encouragements, les rires et les propositions des vendeurs à la sauvette qui vous hêlent sur votre passage que le convoi arrive enfin à destination.

Au nord de la cité, un large pré entouré d'une palissade en bois fait office de caravansérail.

Les héros n'ont pas le droit d'entrer en ville et doivent monter la garde autour de la carriole de Dhamis. Ce dernier reste aussi souvent que possible dans les parages et ne s'absente que pour aller chercher du ravitaillement en compagnie du PJ qui a le score le plus élevé en Charisme dans le groupe.

Le début de soirée est assez festif et des groupes se forment autour des feux pour boire, rire, jouer de la musique ou écouter des récits.

Alors que la soirée est bien avancée, un voleur du nom d'Emanoïl tente de profiter de l'animation pour se faufiler à l'intérieur des carrioles et s'emparer d'objets à refourguer.

Emanoïl : CA 7 ; V1 ; pv 4 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d4 dague ; AT 1 ; JP V1 ; Mo 8 ; AL N ; For 10, Int 6, Sag 10, Dex 16, Con 12, Cha 13 ; PX 10

Équipement : corde (5 m) avec grappin, grand sac, 2 dagues, vêtements sombres

Les PJ ne devraient pas rencontrer trop de difficultés à le repérer et le maîtriser, d'autant qu'il n'a aucune envie de prendre part à un combat, à plus forte raison mortel. Après l'arrestation, Dhamis se montre particulièrement nerveux et insiste pour interroger lui-même le voleur sur le champ. Il s'avère qu'Emanoïl est une petite frappe qui n'est affilié à aucune guilde et il a monté son coup tout seul. Dès qu'il est convaincu qu'il n'agissait pas pour le compte d'un quelconque commanditaire, Dhamis semble soulagé et se désintéresse du sort du voleur. Il laisse les PJ gérer la situation avec la milice de Kelven de la manière dont ils le souhaitent.

Le lendemain, dès le lever du soleil, la caravane reprend sa route en direction du sud en suivant les rives du fleuve Volaga.

2 - Embuscade en Radlebb

La caravane progresse à un bon rythme vers le sud le long de la Route ducale. Le troisième jour, alors qu'une pluie légère tombe depuis le lever du jour, la caravane est victime de l'attaque d'une horde de gobelins. Il s'agit en fait d'une diversion tandis qu'un groupe de voleurs dérobent une partie du chargement de Dhamis à la faveur des combats.

L'assaut des peaux vertes

Le ciel est gris et pluvieux depuis l'aube. La caravane avance calmement au milieu des bois. De loin en loin, on entend parfois le bruit cristallin de l'eau quand la route se rapproche du fleuve.

Soudain, le son d'une corne interrompt le calme de la forêt avant d'être repris par plusieurs autres. Les cavaliers et les gardes sursautent et, tandis que les cornes s'arrêtent, une volée de flèches sombres à empennage noir s'abattent sur la caravane depuis les frondaisons à l'ouest de la route.

Des hordes de créatures humanoïdes, à la peau verdâtre, au visage simiesque et aux yeux globuleux, vêtus de hardes de cuirs boueuses, se jettent sur les hommes dans un assaut violent et barbare.

Les personnages autour de la carriole sont potentiellement pris pour cible (1 chance sur 6). Laissez-leur une chance d'éviter les tirs (test de Dextérité pour esquiver, se protéger derrière un bouclier...). Un groupe de gobelins s'avance vers la partie du convoi qu'ils protègent. Ils sont trois fois plus nombreux que les PJ.

Assaillants gobelins : CA 6 ; DV 1-1 ; pv 5 ; DE 36 m (9 m) ; AT 1 combat-tent avec un malus de -1 à cause de la lumière ; D 1d6 lance ou épée courte ; JP homme normal ; Mo 9 ; AL C ; PX 5

Le vol

Le combat fait rage au milieu des cris qui fusent de tous côtés. De part et d'autre, vous apercevez les gobelins galvanisés qui se ruent dans la mêlée confuse et violente.

Alors que vous achevez un peau verte d'un seul coup, Dhamis pousse un hurlement dans votre dos. Vous vous retournez et le voyez tomber en arrière, auréolé dans une lumière bleutée, pendant que quatre silhouettes noires s'éloignent dans la carriole, emportant avec eux deux coffres sur les trois.

Les PJ n'ont que peu de temps pour intervenir. Les deux voleurs thyatiens les plus en arrière délaissent leur butin pour affronter ceux qui les prennent en chasse.

Le voyage



Astus : CA 6 armure de cuir sombre ; V2 ; pv 6 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d6 épée courte ou 1d4 dague de lancer ; AT 1 ; JP V2 ; Mo 8 ; AL N ; For 14, Int 14, Sag 10, Dex 15, Con 13, Cha 13 ; PX 20

Mapus : CA 6 armure de cuir sombre ; V2 ; pv 5 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d6 épée courte ou 1d4 dague de lancer ; AT 1 ; JP V2 ; Mo 8 ; AL N ; For 13, Int 12, Sag 13, Dex 15, Con 14, Cha 12 ; PX 20

Kirka : CA 7 ; M4 ; pv 15 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d4 dague ; AT 1 ; JP M4 ; Mo 8 ; AL N ; For 10, Int 16, Sag 10, Dex 15, Con 15, Cha 18 ; PX 125

Équipement : dague en argent, *parchemin de vol*, *potion de soins*, *anneau de protection +1*

Sort :

Niveau 1 : *charme-personne*, *sommeil*

Niveau 2 : *force fantasmagique*, *invisibilité*

Kirka, une enchantresse traladienne, assiste les deux forbans à distance en recourant à un sort de *sommeil* sur le groupe. Si les personnages parviennent à mettre les voleurs hors d'état de nuire, elle utilise un sortilège de *force fantasmagique* et fait surgir du sol une énorme masse terreuse (un élémental) qui bloque le passage

avec d'amples moulins. Elle se sert ensuite d'un sort d'*invisibilité* pour prendre la fuite en compagnie de ses deux complices.

Malgré tous leurs efforts, les PJ n'ont pas pu empêcher le vol d'un des coffres. Une petite barque attend les voleurs sur les bords de la Volaga, qui leur permet de rejoindre une gabare (un navire à voile et à rams destiné au transport fluvial) qui mouille au milieu du fleuve. À peine ses passagers embarqués, le bateau largue les amarres et descend le fleuve, emportée par le courant.

Peu après le départ du voilier, les cors retentissent à nouveau et les hordes de gobelins s'enfuient dans les bois avant de se disperser par petites bandes en direction du sud-ouest.

Déseparé par ce vol, Dhamis s'énerve après les PJ. Il exige d'eux qu'ils aillent récupérer le coffre disparu en expliquant qu'il est indispensable de le rapporter à Spécularum. Si on le presse de questions, il explique avec réticence qu'il travaille pour le compte du seigneur Yarol, à qui il doit remettre les coffres. Ces derniers ont beaucoup de valeur et, détail important, leur existence doit être gardée secrète. Quant à leur contenu, il indique que c'est un minéral rare et peu connu.

Il doit continuer d'acheminer les deux coffres encore en sa possession. Il donne rendez-vous aux PJ directement à Spécularum, en leur indiquant qu'il descendra à la Taverne du Grand Large, sur le port, et qu'il les y attendra sur place, tous les jours entre 17 h et 20 h.

S'ils réclament une réévaluation de leur salaire, il leur promet une rallonge de 100 po s'ils arrivent à lui rapporter le coffre dérobé.

Au gré de leur voyage sur le fleuve, les aventuriers ont l'occasion de porter assistance au petit-peuple qui habite la région, qui les aide par la suite à rattraper les voleurs.

1 - Une rencontre inattendue

Les PJ vont sans doute commencer par se demander comment suivre la gabare. A proximité de l'endroit où la barque a accosté, un seconde bateau est arrimé sous des feuillages. C'est une rigue, sorte de grande barge à fond plat dirigée par un aviron qui sert au transport de marchandises sur les rivières grâce à son faible tirant d'eau. Les voleurs avaient manifestement préparé leur action plusieurs heures au préalable.



Vous pouvez inciter les PJ à suivre le navire sur le fleuve. En effet, la Route ducale s'éloigne régulièrement des rives et il sera difficile de le filer s'il ne reste pas en permanence en ligne de mire.

Descendre le cours d'eau n'est pas une mince affaire : le courant est relativement fort et ballote parfois l'embarcation de façon erratique, vous obligeant à donner de grands coups de rames pour maintenir votre cap.

Au détour d'un méandre du fleuve, vous apercevez au loin la voile de la gabare que vous pourchassez et redoublez d'efforts.

Malgré cela, le voilier disparaît à nouveau et vous pénétrez dans une portion du fleuve plus large, où les eaux redeviennent calmes et où seules vos rames vous permettent de progresser.

La journée s'écoule ainsi, alternant les efforts pour faire avancer la rigue à coup

d'avirons dans les eaux paisibles et en tentant de le diriger avec difficulté au milieu des rapides.

Quand le jour commence à tomber, l'obscurité gagne les rives du fleuve. Posez la question aux joueurs pour savoir s'ils veulent continuer durant la nuit ou s'ils préfèrent s'arrêter pour prendre du repos.

Continuer d'avancer dans le noir est une aventure risquée qui nécessite un jet de navigation à chaque tour pour éviter de faire chavirer la barge dans les remous ou lui faire percuter un obstacle inattendu. Accordez un bonus à ceux qui utilisent des moyens pour voir autour d'eux, au risque d'attirer des prédateurs nocturnes dans le même temps. Au bout du compte, les héros finissent indubitablement par se retrouver sur la grève, plus ou moins mouillés, avec sans leur embarcation.



Le lendemain, pendant que les premières lueurs de l'aube font rosir le ciel à l'est, une créature étrange s'approche depuis la grève dans votre direction. Celle-ci est de petite taille (1 mètre de haut environ) et ressemble à un esprit-follet aquatique mâle, beau et mince, avec les mains et les pieds palmés, au visage androgyne fin et orné d'oreilles pointues de gros yeux argentés. Sa peau est recouverte de fines écailles vert pâle et ses cheveux sont vert foncé. Son pagne est tissé à partir d'algues bigarrées et il porte autour du cou un médaillon en opale orné de coquillages. Il s'avance les paumes de mains ouvertes, dans une attitude qui paraît à la fois prudente et ostensiblement pacifique,

et s'adresse à vous en traladarien (ou en elfique, s'il y a des elfes dans le groupe) :

« Salutations, étranges guerriers. Je m'appelle Aldior et je cherche des gens susceptibles de m'aider. Ma tendre dulcinée a été capturée par un homme-géant qui la retient prisonnière. Je vous supplie de lui porter assistance ! Mon clan et moi-même vous en serions très reconnaissant. »

Aldior est un nixie. Il répond au mieux aux questions des personnages. Ladna, la promise d'Aldior, est captive d'un humanoïde de taille grande qui, d'après sa description, est deux fois plus haut qu'un humain et se bat en tenant un arbre dans une seule main. Si ces derniers ne s'intéressent pas à son histoire et prétendent être occupés, il leur pose des questions à ce sujet. Il a vu passer un navire peu de temps avant celui des PJ et leur promet que son clan fera s'échouer la gabare si les personnages lui viennent en aide.

Aldior est un nixie. Il répond au mieux aux questions des personnages. Ladna, la promise d'Aldior, est captive d'un humanoïde de taille grande qui, d'après sa description, est deux fois plus haut qu'un humain et se bat en tenant un arbre dans une seule main. Si ces derniers ne s'intéressent pas à son histoire et prétendent être occupés, il leur pose des questions à ce sujet. Il a vu passer un navire peu de temps avant celui des PJ et leur promet que son clan fera s'échouer la gabare si les personnages lui viennent en aide.

Si les héros persistent dans leur refus d'aider Aldior, passez directement au dernier acte (Bataille navale). Les nixies participent malgré tout au combat, en espérant bien que les humains finissent par leur témoigner un peu de reconnaissance. Pour autant, le nombre de PX que recevra chaque personnage sera revu à la baisse et vous devrez expliquer à certains joueurs que l'alignement loyal de leur personnage commence à tendre vers neutre.

2 - Au secours d'une demoiselle en détresse

Aldior conduit les PJ sur 1 km à travers la forêt. Il ponctue son déplacement de précautions vis-à-vis de dangers auxquels les PJ ne prêtent guère attention du

Au fil de l'eau

fait de leur taille (un trou trop large pour sauter par-dessus, une grande descente un peu trop raide...). À l'inverse, il néglige que ces derniers ne peuvent pas forcément s'aventurer avec aisance à travers des taillis, traverser de petit cours d'eau... Le petit groupe finit par arriver devant l'entrée d'une grotte dans le sous-bois. L'entrée, dont la hauteur est de 2,80 m environ, laisse supposer qu'Aldior a quelque peu forcé le trait.

Le nixie laisse les PJ pénétrer d'abord dans la caverne et préfère les suivre à distance raisonnable. Le tunnel s'enfonce sur une dizaine de mètres dans le sol, éclairée au fond par la lueur d'un feu de camp. Ladna est allongée sur le sol, attachée par une corde à un anneau scellé dans la paroi. Elle est encore vivante mais le manque d'eau lui a fait perdre connaissance. Le fond de la grotte est encombré d'un fatras de vêtements en haillons et des restes de viande à moitié cuits (un elfe pourra reconnaître du gibier).

Alors qu'ils s'apprêtent à ressortir de la grotte, le groupe aperçoit la silhouette d'un grand humanoïde hirsute qui se découpe dans l'ouverture de la grotte. C'est Groll, l'ogre qui habite les lieux, portant une énorme massue dans une main et une marmite dans l'autre.

Au moment où il voit les PJ, l'ogre laisse échapper la marmite qui se renverse et déverse le liquide qu'il contient à l'entrée du souterrain. Il lève alors son imposant rondin et erructe en traladarien : « Qui vous être ! Groll aimer avoir viande servi juste dans maison ! ». Il ressemble vaguement à un humain joufflu, ventru et gras, habillé de peaux de cerf ; il se rue vers eux en faisant tournoyer sa massue avec de grands moulinets.

Groll l'ogre : CA 5 ; DV 4+1 ; pv 25 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; D 1d8+2 massue géante ; JP G4 ; Mo 10 ; AL C ; PX 125

Une fois le combat achevé, Aldior se précipite vers le ruisseau le plus proche. Dès qu'il a baigné Ladna dans l'eau, celle-ci ne tarde pas à recouvrer ses esprits. En dépit de sa faiblesse, elle tient à remercier les PJ, puis échange dans sa langue avec Aldior. Ce dernier insiste pour soutenir sa promesse durant tout le chemin du retour vers l'embarcation, où d'autres nixies les attendent. Une partie d'entre eux emmène Ladna dans les profondeurs de la rivière et une dizaine d'autres accompagne les aventuriers pour guider leur bateau et honorer la promesse d'aide réciproque qu'Aldior leur a faite.



La gabare des brigands qui ont dérobé le coffre durant l'attaque de la caravane est à l'arrêt dans un bras plus calme du fleuve, à une vingtaine de km au sud du camp des nixies. Ces derniers l'ont échouée sur un banc de sable et la retiennent à l'aide de troncs, de rochers et de cordages d'algues tendus sous la surface l'eau. Les voleurs et l'équipage essaient vainement de les enlever sans parvenir à leurs fins : à chaque fois qu'ils parviennent à dégager une partie du navire, une autre est immobilisée.

La gabare des brigands qui ont dérobé le coffre durant l'attaque de la caravane est à l'arrêt dans un bras plus calme du fleuve, à une vingtaine de km au sud du camp des nixies. Ces derniers l'ont échouée sur un banc de sable et la retiennent à l'aide de troncs, de rochers et de cordages d'algues tendus sous la surface l'eau. Les voleurs et l'équipage essaient vainement de les enlever sans parvenir à leurs fins : à chaque fois qu'ils parviennent à dégager une partie du navire, une autre est immobilisée.

Grâce à l'aide des nixies qui ont fait avancer votre rigue à vive allure, vous arrivez en vue de la gabare des brigands que vous poursuiviez, au détour d'une courbe du fleuve. De loin, vous apercevez trois hommes à bord, penchés vers la surface de l'eau, en train d'enfoncer sous le navire les longues rames qu'ils tiennent en main. Leurs cris, un mélange d'encouragements et de jurons, couvrent les bruits apaisants des bois alentours. Manifestement, les voleurs ne vous ont pas encore repérés.

S'emparer de la gabare ne sera pas une mince affaire, surtout si les héros tentent un assaut frontal. Le petit navire abrite trois voleurs, cinq marins armés d'arbalètes et la magicienne. Durant la journée, deux marins surveillent les alentours pour pallier toute mauvaise surprise. Ils sont disposés à la proue et la poupe, mais ils ne se montrent pas très vigilants pour observer la rivière et les berges du fleuve car les efforts des trois hommes pour dégager le navire accaparent toute leur attention.

Kirka la magicienne passe le plus clair de son temps dans la cabine. Elle ne sort que pour donner ses consignes. Elle a fait débarquer Astus, qui doit rejoindre ses employeurs à pied pour les prévenir que les marins sont dans l'incapacité de les conduire à bon port.

La nuit, alors que le navire est toujours immobilisé (les nixies ont multiplié les ancrs faites avec des algues et de gros rochers), seuls Mapus et deux marins sont de garde sur le pont. La journée, ils se reposent dans la cale.

Marins : CA 6 armure de cuir ; G1 ; pv 7 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d6 épée courte ou 1d6+1 arbalète légère ; AT 1 ; JP G1 ; Mo 8 ; AL N ; PX 10

Voleurs : CA 6 armure de cuir sombre ; V2 ; pv 5 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d6 épée courte ou 1d4 dague de lancer ; AT 1 ; JP V1 ; Mo 8 ; AL N ; PX 20

Kirka : CA 7 ; M4 ; pv 15 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d4 dague ; AT 1 ; JP V1 ; Mo 8 ; AL N ; For 10, Int 16, Sag 10, Dex 15, Con 15, Cha 18 ; PX 125

Équipement : dague en argent, *parchemin de vol*, *potion de soins*, *anneau de protection +1*

Sort :

Niveau 1 : *charme-personne*, *sommeil*

Niveau 2 : *force fantasmagique*, *invisibilité*

1 - Le pont

La gabare mesure 12 m de long et 3 m de large. Le mât est fiché en plein milieu du pont et quantités de cordages sont enroulés çà et là. La voile déployée est tendue par le vent léger qui souffle dans la vallée. La plupart des occupants du navire sont toujours sur le pont durant la journée, comme indiqué plus haut. Quand ils ne sont pas de garde, marins comme voleurs ne sont armés que de leur épée courte.

2 - Le gaillard arrière

À l'arrière de la gabare, une plateforme surélève la poupe d'environ 2,20 m. On y accède depuis le pont grâce une passerelle de 5 marches sur laquelle prend place le pilote. Le gaillard mesure 2,50 mètres de large sur 2 m de long. Hormis la gouverne, qui peut être attachée grâce à un

jeu de poulies et de cordes, il n'y a rien de particulier à cet endroit. De jour comme de nuit, un marin y fait le guet avec son arbalète.

3 - La cabine

La cabine est un abri en bois de 2 m sur 2 m, relativement sombre car il n'est éclairé que par deux petits hublots situés de part et d'autre du navire. La nuit, une lueur jaune provient d'une boule lumineuse magique qui compense l'absence de lumière naturelle. La pièce est meublée avec un lit défait, une petite table et un tabouret, ainsi qu'une malle ouverte remplie de vêtements.

Au fond de la pièce se tient une jeune femme brune, manifestement peu rassurée, qui menace les PJ en tremblant avec sa dague. Kirka la Magicienne ne sort pas de la cabine et, en cas de combat, elle aide ses acolytes en jetant quelques sortilèges depuis le pas de la porte, puis s'y enferme si la situation tourne en leur défaveur. Elle ne se bat pas physiquement, à moins que si les personnages ne l'y contraignent, et verse des larmes de crocodile quand ils la désarment.

Elle affirme qu'une guilde de voleurs appelée la Société masquée (voir module B6) la force à travailler pour son compte et qu'elle garde son fils et son mari en otages ; leur survie dépend de la réussite de la mission de vol qui lui a été confiée. Elle supplie les PJ de l'aider à rapporter le butin au point de rendez-vous indiqué.

Bien évidemment, Kirka ment et tente de fuir avec le butin à la moindre occasion ou, au pire, de s'évanouir dans la nature. Si les PJ fouillent la pièce, ils trouvent son grimoire de sorts sur la table, ainsi qu'une lettre pliée et rangée dans le tiroir. Cette lettre, signée « la Main noire », précise le lieu et l'heure de l'attaque gobeline pour faire une diversion, dépeint la carriole dans laquelle sont entreposés les coffres, décrit précisément Dhamis avec une mention qui précise qu'il est capable de disparaître et conclut qu'il reprendra contact d'ici peu avec le porteur de la lettre. Kirka prétend ne rien savoir de cette lettre, qui appartient au chef des voleurs, qu'elle désigne comme celui qui était de garde.

Le voyage

Dans les affaires de la malle, outre les beaux vêtements de Kirka qui démontrent sa coquetterie, ils trouvent un petit coffret contenant 200 po (des royaux de Karamaikos), la paie des voleurs. Kirka prétend que cette somme est sa fortune personnelle.

4 - La cale

C'est un vaste espace assez sombre, éclairé par une lampe à huile suspendue au milieu du plafond. Une odeur acre de transpiration en émane dès que vous y pénétrez. Dans la lumière vacillante, vous apercevez des couches disposées à même

le sol et des piles de vêtements entassées à différents endroits.

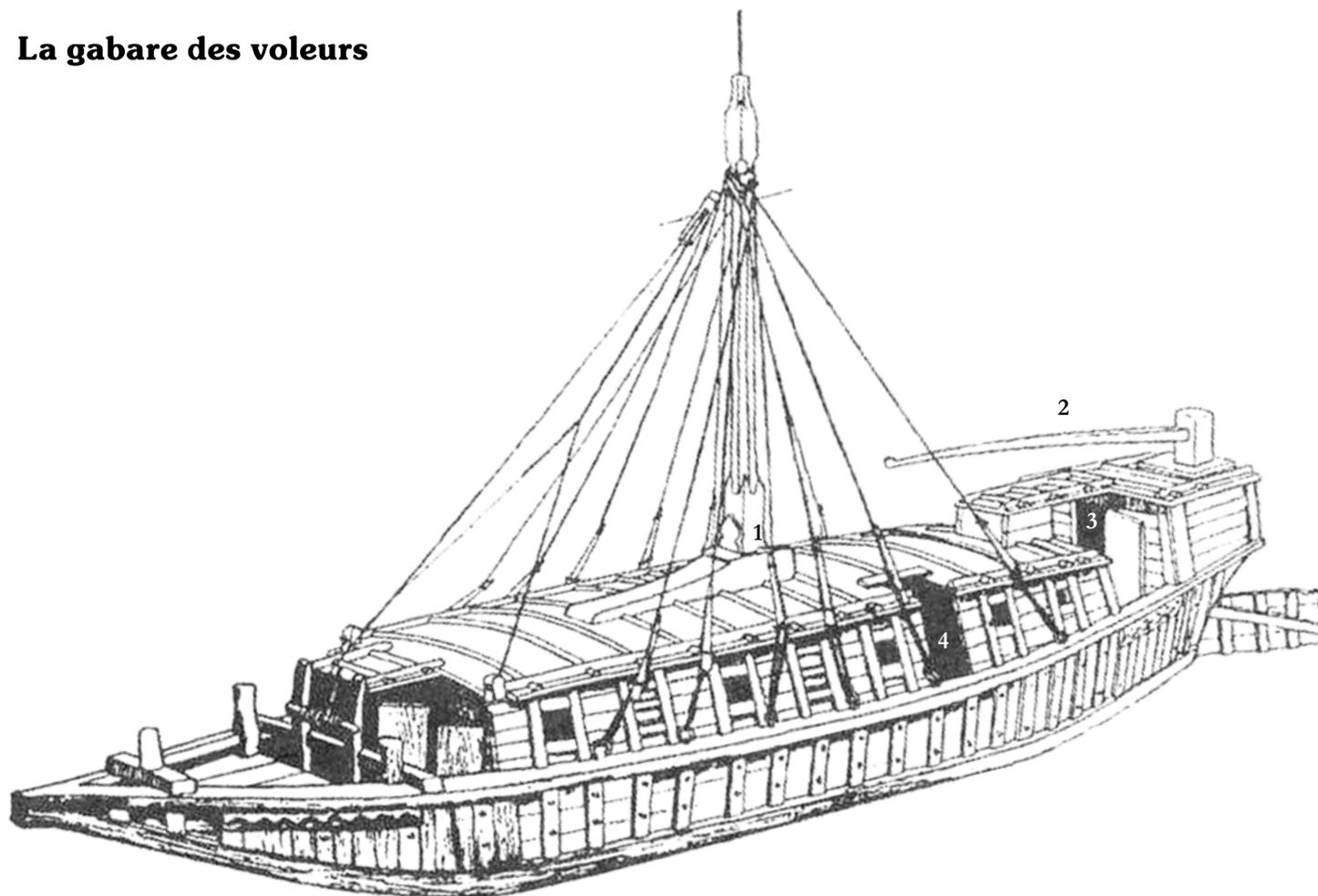
En bas, à côté de l'échelle qui permet d'accéder à l'endroit, est installé un râtelier d'armes et un petit tonneau contenant une cinquantaine de carreaux.

La cale du navire est le lieu de vie des marins et voleurs. Les couches sont constituées d'une paille et d'une couverture mitée et, dans les effets personnels, les PJ ne trouvent que des bibelots, des colifichets et quelques pièces de cuivre (des kopecs) dans les habits de rechange. Dans un coin, quatre gros choux rouges et des

morceaux de fromages sont entreposés dans une caisse à côté d'une barrique d'eau claire.

Le coffre dérobé à Dhamis est dissimulé dans une cache dissimulée derrière un panneau de bois. Il contient de nombreuses pierres bleutées de petite taille qui s'effritent jusqu'à former de la poussière.

La gabare des voleurs



1 - Retour à Spécularum

Les personnages parviennent à Spécularum sans autre incident notable, à bord de la rigue ou de la gabare. En insistant, ils peuvent même se faire assister d'un ou deux nixies.

À destination, ils retrouvent Dhamis Kamis sur les quais du port, à la taverne du Grand Large. Le marchand les remercie chaleureusement et leur paie la somme convenue. Il en profite pour les questionner longuement et obtenir le plus d'informations possibles sur les auteurs et le commanditaire du vol.

Il propose également d'inviter les personnes qui lui semblent les plus recommandables (en termes d'alignement, de tenue vestimentaire et de savoir-vivre) à une réception que donne le duc. Il a prévu à cette occasion de les présenter au ministre Alexandre Korrigan afin que celui-ci puisse les remercier personnellement pour leur bravoure et leur fidélité au duché. En effet, Dhamis œuvre en sous-main pour le conseiller du duc, qui cherche à constituer des groupes d'aventuriers de confiance pour mener à bien les opérations spéciales de son seigneur.

2 - Récompenses

Les PJ devraient se voir attribuer 300 PX environ pour la réussite de l'aventure. Le MD peut aussi leur accorder 50 PX à 100 PX supplémentaires si les joueurs ont tenu le rôle de leur personnage en adéquation avec leur alignement.

En outre, ils sont entrés en contact avec une personne haut placée dans les sphères du pouvoir du duché et ils pourront éventuellement faire jouer cette relation dans le futur.

Dhamis Kamis

Dhamis est un marchand humain d'origine thyatienne. Âgé de 35 ans, il est arrivé dans le duché de Karameikos il y a une dizaine d'années.

Il s'est rapproché de cercles du pouvoir quand il a commencé à travailler secrètement pour le compte d'Alexandre Korrigan, le principal conseiller du duc Stéfan, auprès de qui il a d'abord œuvré comme espion.

Par la suite, Korrigan lui a confié la sécurité des approvisionnements du duché et la recherche de nouvelles ressources susceptibles d'être exploitées. C'est dans le cadre de cette mission qu'il est allé prospecter dans les monts Altan Tepe, à proximité du château-fort du Gouverneur. Dans le même temps, il a entrepris de recruter une troupe d'aventuriers pour mener à bien ses expéditions.

Dhamis est une personne énergique, à l'âme aventureuse, ouvert d'esprit et d'humeur généralement agréable qu'il exprime par la douceur du timbre de sa voix. De taille relativement grande, il arbore de longs cheveux châtain foncé, et une barbe finement taillée.

Habituellement habillé de vêtements de cuirs matelassés, il ne se sépare jamais de sa lame qui bien qu'elle soit relativement courte, est portée dans le dos.

Dhamis est ambitieux et il aspire à d'importantes fonctions dans le duché. C'est un travailleur acharné qui se bat pour renforcer l'autorité du duc dans son pays et son influence à l'étranger.

C'est une personne franche qui préfère taire ses secrets plutôt que mentir et qui met un point d'honneur à ne pas trahir sa parole et ses engagements.

Équipement: *armure de cuir +1, anneau de protection +1, épée courte +2, diverses potions.*

PNJ notable



PNJ

Nom du Joueur

Dhamis KHAMIS

Nom du Personnage

Voleur

Classe

Loyal

Alignement

5

Niveau



Classe
d'Armure



Points
de Vie

Maître du Donjon



Profil ou Symbole du personnage

CARACTÉRISTIQUES :

12	FORCE	/	ajustement
16	INTELLIGENCE	/	ajustement
12	SAGESSE	/	ajustement
16	DEXTÉRITÉ	+2 pour toucher Bonus de -2 à la CA +1 à l'initiative	ajustement
14	CONSTITUTION	+1 point par dé	ajustement
15	CHARISME	+1 à la réaction 6 suivants Mo des suivants 8	ajustement

JETS DE PROTECTION :

12	POISON OU RAYON MORTEL
13	BAGUETTE MAGIQUE
11	PÉTRIFICATION OU PARALYSIE
14	SOUFFLE DU DRAGON
13	SORTS, BÂTON OU BÂTONNET

COMPÉTENCES SPÉCIALES Lit et écrit : Thyatien, Traladarien, Elfe, Gnome

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.

Crochetage 35 %, désamorçage des pièges 30 %, vol à la tire 40 %, déplacement silencieux 40 %, escalade 91 %, dissimulation 30 %, perception auditive 1-3

	CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

DONJONS & DRAGONS®

Aventure non officielle pour les règles de base

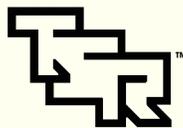


La Caravane des Gnomes

M. A. G.

Dhamis Kamis, un marchand thyatien, a recruté les aventuriers pour qu'ils l'escortent et protègent ses marchandises entre Hauteforge et Spécularum, au sein de la caravane des gnomes.

Mais que contiennent les caisses qu'il transporte ? Et qui sont ces mystérieux agresseurs qui tiennent tant à s'en emparer ?



TSR, Inc.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

D&D, Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

Cette aventure est un supplément non officiel réalisé par les membres du forum **le Donjon du Dragon**, à but non lucratif.

