

FORGOTTEN REALMS

AVENTURES DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS



DANS LES FLAMMES ÉCARLATES

Deux Magiciens rouges du Thay sont partis en mission secrète dans la Haute Lande située à l'est de la côte des Épées. Ils cherchent quelque chose... ou quelqu'un. Quel que soit leur objectif dans ces collines froides balayées par les vents, si les Magiciens rouges tiennent à agir en secret, il vaut probablement mieux le découvrir rapidement pour le bien de tout le monde. Même les mercenaires qui les ont escortés dans ce coin reculé sont d'accord : quelqu'un doit les arrêter.

La traque des Magiciens rouges conduit les aventuriers jusqu'à un tumulus dépassant des grandes étendues herbeuses de la Haute Lande. Là, ils découvrent les vestiges d'un sanctuaire de magicien en cours de pillage. Le destin de ses trésors et de son savoir dépend des personnages. S'ils sont imprudents, la situation pourrait leur échapper.

Cette aventure de Dungeons & Dragons® est conçue pour quatre à six personnages du niveau 8. Avec ce texte et les livres de base de D&D, vous disposez de tout ce dont vous avez besoin pour jouer. Le Guide des aventuriers de la côte des Épées peut également vous être utile pour approfondir vos connaissances sur la Haute Lande de Faerûn.

DÉBUT D'UNE SÉRIE D'AVENTURES

Cette aventure a été conçue comme la première partie d'une série. Que vous la jouiez dans le cadre de cette série ou que vous l'intégriez dans une autre campagne, lisez « 3ème partie : Et ensuite ? » pour avoir une idée de la direction que prennent certains des éléments de l'aventure, et comment vous pouvez les modifier pour être utilisés dans une autre campagne.

Cette aventure préfigure le rôle d'un méchant récurrent, mais elle n'explique pas ses motivations, son histoire ou ses plans. Ce sont des éléments qui seront révélés dans les aventures suivantes. Si vous préférez ne pas attendre, ou si vous souhaitez substituer un autre méchant, cette aventure peut facilement mettre en place un PNJ antagoniste de votre choix.

En combinant la spontanéité des choix des joueurs aux ambitions et aux histoires mystérieuses des PNJ importants, vous pouvez explorer les questions de loyauté, d'ambition et de connaissance de façon dramatique. Les prochaines aventures de cette série développent ces aspects pour explorer le passé de la côte des Épées et les conséquences des choix des joueurs dans chaque aventure. NdT : La terminologie de D&D diffère parfois de celle de Magic. Pour préserver l'ambiance de D&D, nous utilisons le vocabulaire du jeu de rôle.

CONTEXTE

Un mage solitaire parcourt la contrée. C'est un visiteur d'un autre monde. Il est venu sur la côte des Épées en quête de légendes et de connaissance, suivant les traces d'autres qui sont venus ici il y a fort longtemps. Il s'appelle, Tyreus, mais peu ici le connaissent par son nom.

Ses explorations ont attiré l'attention des Magiciens rouges du Thay, qui ont envoyé deux des leurs à la recherche du mage errant. Ces deux magiciens—Morwena et Malivar, son apprenti—ont traqué le mage jusqu'à la Haute Lande située à l'est de la côte des Épées. Ils ont supposé (à juste titre) que leur proie cherchait un site de puissance arcane.

Pour trouver leur chemin dans la Haute Lande et rester sur la piste de Tyreus, les Magiciens rouges ont engagé des mercenaires locaux, dirigés par un ancien bandit appelé Lothar, pour les guider.

Quand les Magiciens rouges se sont approchés de leur cible sur un lieu appelé localement le Tumulus du Sorcier, Lothar et ses mercenaires ont abandonné leur contrat, apeurés. Ils ont fui jusqu'au village de Sécombe, en bordure de la Haute Lande, et ont raconté à tout le monde qu'il se trame d'horribles choses au Tumulus du Sorcier.

Pour citer Lothar : « Des magiciens qui pourchassent des magiciens, ça ne présage rien de bon ».

L'HISTOIRE DU TUMULUS

Le Tumulus du Sorcier était au départ un véritable tumulus perdu dans la Haute Lande pendant des siècles avant qu'une secte de magiciens ne s'y installe,

ne le pille, ne retire les morts qui y reposaient et n'utilise sa magie pour transformer l'endroit en un repaire isolé. Pendant des années, les magiciens ont utilisé ce lieu comme sanctuaire, laboratoire, bibliothèque et même comme tombeau pour les membres de ce petit ordre. Quoi qu'il soit arrivé aux derniers membres du groupe, ils ne sont jamais revenus au tumulus.

Pendant des dizaines d'années, il est resté à l'abandon.

Puis, il y a quelques jours, Tyreus est arrivé avec des élémentaires à son service. Ils ont creusé dans le sol près du tumulus pour atteindre ses fondations. Cela a créé la fosse située à l'est du tumulus, dans la zone 15. De là, Tyreus et ses serviteurs ont pénétré dans la bibliothèque de la zone 14.

Pendant deux jours, le magicien a fouillé la bibliothèque pour trouver tous les objets de valeur. Lorsque Morwena et Malivar sont arrivés, ils se sont affrontés brièvement à coups de sorts avant de décider de parlementer.

Morwena, intriguée par le magicien errant et avide de la puissance qu'il offrait, a choisi d'abandonner sa mission et de se joindre à Tyreus. Malivar a cru que c'était une ruse. Ce n'était pas le cas.

Malivar, apeuré et déçu, les a menacés, mais il n'était pas de taille à lutter contre aucun des deux. Frappé par les sorts de Tyreus, il a fui la bibliothèque et s'est enfoncé plus loin sous le tumulus où il s'est finalement effondré, agonisant. (Il est probablement encore en zone 13 quand les aventuriers arrivent.)

Morwena a suggéré de laisser Malivar s'enfuir ; elle ne s'inquiétait plus de représailles de la part des Magiciens rouges. Son nouvel allié et elle se sont téléportés avec leurs trésors, laissant aux serviteurs élémentaires le soin de refermer le tumulus et de brûler la bibliothèque pour couvrir la piste de leur maître.

Le chef des serviteurs, un esprit du feu appelé Exul, est sous l'effet d'une coercition mystique du magicien errant. Il a rassemblé et empilé des parchemins et des livres de la bibliothèque pour les brûler, mais s'est interrompu pour lire tout ce qu'il pouvait avant de les détruire.

ACCROCHE DE L'AVENTURE

Des aventuriers qui traversent le village de Sécombe peuvent entendre parler par hasard des Magiciens rouges et de leur mission. Pour certains aventuriers, intercepter des Magiciens rouges ou découvrir des trésors peut être une motivation suffisante pour continuer.

Si la coïncidence ne suffit pas, réfléchissez aux accroches d'aventure suivantes et à la manière dont elles peuvent conduire les aventuriers à Sécombe.

À LA POURSUITE DES MAGICIENS ROUGES

Un allié ou un mécène des aventuriers entend dire que deux Magiciens rouges se sont dirigés vers la Haute Lande en quête de quelque chose. Cet allié a peut-être eu affaire aux Magiciens rouges, et peut-être est-ce également le cas des aventuriers aussi.

SAVOIR PERDU

Un historien, un sage, ou un autre personnage érudit demande aux aventuriers d'enquêter sur les légendes du Tumulus du Sorcier dans la Haute Lande. « Commencez par le village de Sécombe, dit-il. Quelqu'un se souviendra peut-être de rumeurs concernant des magiciens sillonnant la lande. »

PREMIÈRE PARTIE :

LE VILLAGE DE SÉCOMBRE

Le village de Sécombe est adossé à une falaise de granit rose bordant une rivière. Le centre du village est principalement composé de maisonnettes et d'échoppes modestes, les plus grandes maisons et les fermes se trouvant au bord des routes sortant du village et au sommet des falaises dominant la rivière Hark. Sur l'autre rive, des collines verdoyantes se dressent pour devenir la Haute Lande.

Quelle que soit la raison de leur venue à Sécombe, les personnages entendent parler du retour récent de la Haute Lande de Lothar et de son groupe. Qu'il soit en train de boire à la taverne ou qu'il raconte son histoire dans la rue, Lothar se vante de la chance que son groupe et lui ont eu de s'en sortir vivant « après avoir été quasi assassinés par des Magiciens rouges. »

THE MERCENARIES' ACCOUNTS

Lothar Le Barraqué (humain mâle, chaotique neutre) capitaine bandit est un vantard de quarante ans pour qui la priorité est la survie avant toute chose. Ses dents « en or » sont fausses. Son équipe (Gordo, Vic et Rora) et lui se considèrent aventuriers, mais ils penchent plus vers des tâches sordides et des missions malhonnêtes. Il suffirait d'un mois maigre pour que Lothar redevienne un bandit de grands chemins et ses alliés (tous des espions), à son insu, songent déjà à l'abandonner.

Lothar knows the following information about the Red Lothar a les informations suivantes concernant les Magiciens rouges et leur mission :

- « Ces Magiciens rouges sont appelés Morwena et Malivar. Il était son apprenti et elle ne manque pas une occasion de le remettre à sa place, si vous voyez ce que je veux dire ? Il n'aime pas ça. »
- « Morwena, elle raconte que le tumulus qu'ils cherchent, il contient peut-être un grand trésor. Mais elle avait l'air de douter que ce soit vraiment un tumulus. Elle l'a appelé un 'sanctuaire'. »
- « Je pense qu'elle voulait parler du Tumulus du Sorcier, qui a été utilisé pour des rituels bizarres pendant des décennies —la foudre, les éclairs—, mais qui n'a apparemment jamais été ouvert. »
- « Enfin bref, ces Magiciens rouges, ils traquent quelqu'un. Un autre magicien, probablement d'un groupe rival. J'ai eu l'impression qu'ils voulaient le capturer vivant. »
- « On a avancé vite dans les collines. Je connais tous les bons sentiers. Mais une nuit, Morwena a dit à Malivar qu'elle ne pensait pas qu'ils avaient encore besoin de guides. Alors on s'est barré avant qu'ils nous tuent. »

Lothar peut indiquer le chemin pour se rendre au Tumulus du Sorcier : il se trouve à seulement 6 heures de marche dans la Haute Lande, à environ 30 kilomètres de Sécombe.

DEUXIÈME PARTIE :

LE TUMULUS DU SORCIER

Lorsque les aventuriers arrivent, le tumulus a déjà été ouvert (deux fois) et en partie pillé. Les trois niveaux du tumulus, ainsi qu'une vue en coupe, sont présentés sur les plans inclus.

ENTRÉE

L'entrée principale du tumulus était la seule entrée du site avant l'arrivée de Tyreus. Localisée à l'extrémité ouest de la structure et marquée par deux grandes pierres verticales gravées de spirales à demi effacées, l'entrée est une volée de marches usées par les intempéries, fermée par une dalle de pierre verticale. Il n'y a jamais eu de porte, juste cette dalle scellée.

Morwena et Malivar l'ont forcée quand ils sont arrivés. Désormais, le tumulus est à la merci des vents et des pluies de la Haute Lande. N'importe qui peut descendre les marches usées de l'escalier abrupt et entrer.

DISPOSITION GÉNÉRALE

Après ses origines de tombe dans des temps reculés, l'intérieur du Tumulus du Sorcier a été réaménagé à l'aide de la magie et de techniques modernes. Le niveau supérieur demeure le plus ancien dans son apparence, mélangeant les dalles de pierre originales et du mortier et des pierres remontant y a environ un siècle.

Les deuxième et troisième niveaux du site sont constitués de pierres grises taillées qui commencent à s'effondrer après des décennies d'abandon—sans compter les effets secondaires du trou donnant sur l'extérieur. Des fissures et des cavités s'étendent maintenant au deuxième niveau du site. Certaines zones menacent de s'effondrer sur la bibliothèque située au troisième niveau. Les aventuriers les plus rusés pourraient trouver un moyen de tirer avantage de ces dangers ; d'autres pourraient bien y succomber.

Plafonds. À chaque niveau, les plafonds des salles de 2,40 m de haut sont bruts et inégaux, laissés sans finition par les magiciens appréciant l'apparence rustique.

Portes. Au premier niveau, les portes sont pourries, en mauvais état, légères et facilement ouvertes ou défoncées. Sauf indication contraire, les portes des niveaux inférieurs sont solides, mais sous dimensionnées pour leur encadrement, et par conséquent susceptibles de bouger après toutes ces années.

Lumière. Au premier niveau, aucune source de lumière utilisable n'a survécu. Les deuxième et troisième niveaux ont des niches ornant régulièrement les parois, contenant des pierres cristallines enchantées magiquement pour dispenser une faible lumière faible. La plupart d'entre elles fonctionnent encore.

Son. Le tumulus serait silencieux s'il n'y avait pas tous ces intrus. Comme le trou a endommagé le site, les sons portent désormais du deuxième au troisième niveau, là où le sol est fissuré.

1. SALLE DE GARDE

Les magiciens avaient créé cette salle pour devenir un poste de garde, mais plutôt que de faire venir des gens qui n'appartenaient pas à leur petite secte, ils ont plus tard choisi de piéger la salle avec un glyphe magique expérimental. (De toute façon, les magiciens allaient et venaient principalement en utilisant des cercles de téléportation se trouvant dans la bibliothèque de toute façon.)

Le vent et le froid de l'extérieur atteignent cette salle. Les restes de tabourets en bois et un râtelier de lances pourries suggèrent que c'était autrefois un poste de garde. Une petite stèle de moins d'un mètre, gravée d'un glyphe unique luisant d'une lumière bleue, se trouve maintenant au milieu de la pièce. Un médaillon d'argent pend du sommet de la stèle, bloquant partiellement le glyphe.

La stèle est marquée d'un glyphe qui ressemble à un glyphe de protection, tout en étant très différent par certains aspects. Plusieurs de ces **stèles piégées** sont éparpillées dans tout le tumulus. (Voir « Stèles piégées ».)

Tout morceau de bois ou détritrus dans cette salle prend feu si le piège se déclenche, mais les flammes n'ont nulle part où se propager.

Le médaillon a été posé sur la stèle il y a très longtemps pour empêcher le déclenchement du piège. Le piège ne peut pas voir au travers du médaillon. Retirer le médaillon réactive le piège de la stèle, mais quiconque porte le médaillon ne déclenche pas le piège.

Morwena et Malivar ont ignoré la stèle et le médaillon dans leur précipitation à atteindre la bibliothèque.

STÈLES PIÉGÉES

Les stèles piégées du tumulus ont été créées avec des effets similaires à ceux d'un glyphe de protection. Cependant, les glyphes des stèles sont visibles, même sous une lumière faible. Chaque stèle piégée peut être activée plusieurs fois, ce nombre dépendant de chaque stèle. Quand la stèle détecte un intrus devant son glyphe, elle émet immédiatement un éclair dans sa direction. Si un intrus ciblé ne quitte pas la zone, la stèle émet un nouvel éclair sur un jet d'initiative de 20 (perdant les égalités d'initiative).

Quiconque n'a pas été nommé quand la stèle a été construite est considéré comme un intrus à moins de porter un médaillon de passage protégé.

Stèle piégée de la salle de garde. Cette stèle piégée détecte les intrus dans un cône de 9 m devant son glyphe. Elle a un score de Perception passive de 18. Pour désarmer ou dissiper le piège, il faut réussir un jet de DD 18. Toute créature qui déclenche le piège et qui rate un jet de sauvegarde de Dextérité de DD 15 subit 22

(4d10) dégâts de foudre, ou la moitié de ces dégâts si elle réussit son jet.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne. Cette stèle peut émettre des éclairs un total de cinq fois avant de redevenir de la pierre inerte.

MÉDAILLON DE PASSAGE PROTÉGÉ

Le médaillon est en cuivre plaqué argent, gravé du même glyphe que la stèle, alors il apparaît cuivré. Toute créature portant visiblement un de ces médaillons ne déclenche pas la stèle piégée. Le médaillon n'est pas magique. Il est tout simplement reconnu par les stèles, dans tout le tumulus, et donne le passage protégé pour tous leurs pièges.

2. RAVITAILLEMENT MOISSANT

Ici, il y a quelques caisses ouvertes, des sacs de grains moisies et des tas de paille contre la paroi. Autrefois, ce ravitaillement aurait probablement duré quelques semaines. Un pied-de-biche en fer rouillé est posé sur la seule caisse encore fermée.

Ici, le sol est en pente jusqu'à atteindre le passage et les salles. Cette pièce était autrefois la réserve et le garde-manger du site. La majeure partie de ce qui reste a pourri.

Trésor. La caisse fermée contient cinq lampes à huile dorées, de la vaisselle en porcelaine et trois lingots de cuivre, pour une valeur totale de 140 po.

3. SALLE COMMUNE DÉLABRÉE

Des tapis rouges aux motifs complexes couvrent la majeure partie du sol inégal de cette salle, maintenus en place par d'imposants fauteuils en cuir et une table fendue et effondrée. Sur un mur se trouve une peinture des falaises de la côte des Épées noircie par la fumée, dans un cadre doré. Le buffet plie littéralement sous le poids des gobelets en argent, des théières et d'autres objets encore.

Cette pièce était autrefois une salle commune et une salle à manger. Le mobilier qui la rendait autrefois confortable est toujours là, couvert de poussière, d'humidité et de débris.

Trésor. La vaisselle en argent, y compris les théières et les plateaux de service, a une valeur collective de 310 po. La peinture représentant le paysage est une œuvre perdue d'un artiste aquafondien appelé Saraque Skyhill et vaut 1 200 po si elle est convenablement restaurée.

4. QUARTIERS D'HABITATION ABANDONNÉS

Ici l'air est froid et humide. Il règne une odeur de paille pourrie.

Chacune de ces salles était une chambre privée pour les membres de la secte qui visitaient ou travaillaient régulièrement sur le site régulièrement. Leurs effets personnels ont été retirés pour la plupart, ce qui donne à ces chambres un aspect de cellules. Il ne reste dans la plupart de ces pièces que des matelas roulés et des coffres vides.

4A : RELIQUAIRE SECRET

Cette pièce a un passage secret qui mène à un reliquaire caché.

Le passage secret est une simple trappe située derrière le coffre vide, dissimulée par de la boue séchée et une dalle conçue pour se confondre avec le mur. Le passage est détectable sur un jet d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perception) de DD 13 ou un résultat passif.

Un petit autel de pierre d'une soixantaine de centimètres de large est enfoui dans de la terre noire au fond d'une cheminée étroite qui a l'air de s'être effondrée. Quelque chose brille dans la terre.

Le reliquaire secret lui-même est à demi enfoui dans la terre et la glaise dans une cheminée autrefois ouverte sur le ciel afin de permettre de voir les étoiles. Quelle que soit la divinité qui avait été adorée ici, il ne reste que des bougies fondues, 1 pa et un médaillon de passage protégé.

5. ENTRÉE CÉRÉMONIALE

Les murs nord, est et ouest sont couverts de plâtre décoré de fresques colorées, mais obscurcies par la fumée. Chaque fresque représente des personnages en grandes robes de couleurs vives—rouges, verts ou bleus—peints comme lors d'une procession, chargés de plateaux de feu, d'encens fumant et d'argent, en direction de l'entrée de la zone 6.

Sur trois murs, les fresques représentent des personnages portant des robes vertes, rouges ou bleues, marchant en file dans un environnement abstrait suggérant peut-être un jardin chatoyant et des vitraux. Ces personnages ont tous une taille humaine, mais sont tous représentés dans des styles et des modes différents sous leurs robes. Le mur sud est à nu. Ce sont des dalles de pierre marquant l'extrémité d'origine du tumulus.

Le passage secret vers la zone 7 est une étroite section de bois cachée sous le plâtre, décoré d'une silhouette portant un habit vert, avec une main lui cachant les yeux. Le passage est détectable sur un jet d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perception) de DD 15.

6. LA DESCENTE

Les murs plâtrés continuent dans cette zone, représentant des magiciens en robes descendant l'escalier menant à la zone 8. Mais ici, les habits sont multicolores.

Les personnages peints sur les murs portent des robes multicolore détaillées aux manches et aux bordures décorées de sigilles et de mots magiques. Certains de ces personnages ont une longue barbe ou de longues tresses. D'autres portent des tenues bouclées en cuir et des chausses. Chacun d'eux porte des trésors ou des offrandes vers l'escalier qui s'enfonce plus profondément sous la terre.

L'escalier menant au deuxième niveau marque le début des maçonneries plus nobles et plus modernes qui caractérisent les deux niveaux inférieurs du site.

7. SALLE DE L'OBSERVATEUR

Les magiciens utilisaient cette salle pour observer les néophytes de la secte tandis qu'ils suivaient des rituels et chantaient dans l'entrée cérémoniale (zone 5) et qu'ils descendaient l'escalier (zone 6).

De l'intérieur, les murs nord et est de cette salle sont transparents, bien que troubles et sales, un peu comme lorsqu'on regarde par une fenêtre par temps de pluie.

Les murs sont solides au toucher. Quiconque se trouve dans cette pièce peut se concentrer pour voir et entendre ce qui se passe dans les zones 5 et 6. Les valeurs de perception passive des créatures situées dans cette salle subissent une pénalité de -5 quand elles observent les salles adjacentes.

8. COULOIRS DU DEUXIÈME NIVEAU

Ces passages de blocs de pierre taillée sont solides et intacts à peu près partout dans le deuxième niveau—à quelques exceptions près. Entre les salles de rituel (zones 10, 11 et 12), le sol s'est fissuré à cause de l'effondrement du trou creusé non loin. Tout ce qui se trouve en zone 8 peut soutenir le poids des aventuriers, mais peut également révéler les sources de lumière et propager les sons jusqu'à Exul dans la grande bibliothèque au niveau inférieur (zone 14).

Les créatures dans la zone 14 sont désavantagées sur leurs jets de Sagesse (Perception) quand elles regardent dans cette zone et elles ont un malus de -5 en Perception passive pour remarquer des détails sans chercher.

Les aventuriers qui essaient d'observer la grande bibliothèque par les fissures dans le sol sont également désavantagés pour leurs jets, à moins qu'ils ne se couchent sur le sol pour regarder au travers des fissures.

9. CAVEAU À COMPOSANTS

Cette solide porte en bois, cerclée de barres et de gonds en fer, a bien résisté au passage du temps.

Cette porte est verrouillée (DD 16 pour forcer la serrure) et bien construite (Force DD 20 pour la défoncer), mais la défense principale de la salle est la **stèle piégée** qui se trouve à l'intérieur.

Stèle du caveau. Cette stèle piégée détecte les intrus qu'elle peut voir dans un cône de 18 m devant son glyphe. Elle a un score de Perception passive de 16. Pour désarmer ou dissiper le piège, il faut réussir un jet de DD 16. Toute créature qui déclenche le piège et qui rate un jet de sauvegarde de Dextérité de DD 15 subit 22 (4d10) dégâts de foudre, ou la moitié de ces dégâts si elle réussit son jet.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Cette stèle peut émettre des éclairs un total de trois fois avant de redevenir de la pierre inerte.

En dehors de la stèle, ce lieu est une sorte de garde-manger magique.

Cette salle abrite des urnes en terre cuite, des pots en verre et des boîtes en bois posés en désordre sur des étagères murales et recouverts d'années de poussière.

Trésor. Ces contenants abritaient les composants de sorts. La plupart d'entre eux ont été pris ou ont pourri, mais une urne contient encore 440 po de poussière de diamant et une boîte en bois contient une bobine de fil d'or d'une longueur approximative de 90 cm, pour une valeur de 290 po. Un médaillon de passage protégé est suspendu à un crochet sur le mur sud.

SOLS RISQUANT DE S'EFFONDRE

Le sol dans les zones 10, 11 et 12 est en mauvais état. Pour chaque déplacement de 6 mètres d'une créature portant plus de 45 kg (y compris elle-même); il y a 25 % de chances que le sol s'effondre dans la zone 14. Si une **stèle piégée** s'active dans ces zones, il y a 50 % de chances que le sol s'effondre immédiatement.

Un jet de Force (Athlétisme) de DD 10 réussi permet à quelqu'un de faire s'effondrer le sol intentionnellement. Un pied-de-biche ou un autre levier donne un avantage au jet.

Les créatures qui se trouvent dans cette zone ou en-dessous lorsque le sol s'effondre doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subir 22 (4d10) dégâts contondants s'ils échouent, ou la moitié s'ils réussissent. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde à moins de 1,50 m des murs peut choisir de s'accrocher au mur le plus proche pour éviter des dégâts et une chute. Sinon, toute créature qui se trouve dans cette zone quand le sol s'effondre tombe dans la zone 14.

Stèles tombantes. Toute stèle piégée qui tombe dans la zone 14 survit à la chute et continue de fonctionner normalement. Le MD décide de la direction dans laquelle ces stèles sont positionnées ; elles peuvent tirer dans la zone 14 ou verticalement vers d'autres zones, selon la manière dont elle atterrissent.

10. SALLE D'INCANTATION RITUELLE (NORD)

Le sol est profondément gravé de formes géométriques superposées, mais la pierre a un aspect brut et usé. Les fissures dans les murs nord et est indiquent que les dégâts structurels atteignent les parties les plus profondes du tumulus.

Les magiciens utilisaient cette salle pour lancer des sorts rituels sans être dérangés, effectuer des rituels sacrés pour la secte, et pour observer les apprentis qui s'entraînaient.

Tout jet effectué pour traverser furtivement cette salle sans attirer l'attention des créatures situées dans la zone 14 a un désavantage.

Les gravures sur les murs sont les instructions pour lancer la détection de la magie et l'identification sous forme de rituel, mais ces mots n'ont aucun pouvoir ; ce sont simplement des pense-bêtes pour les apprentis magiciens.

Stèle d'incantation rituelle. Cette stèle piégée détecte les intrus qu'elle peut voir dans un cône de 18 m devant son glyphe. Elle a un score de Perception passive de 16. Pour désarmer ou dissiper le piège, il faut réussir un jet de DD 16. Toute créature qui déclenche le piège et qui rate un jet de sauvegarde de Dextérité de DD 15 subit 22 (4d10) dégâts de foudre, ou la moitié de ces dégâts si elle réussit son jet. La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne. Cette stèle peut émettre des éclairs un total de trois fois avant de redevenir de la pierre inerte.

11. SALLE D'INCANTATION RITUELLE (SUD)

Les crochets fichés dans les murs suggèrent que cette grande pièce était autrefois ornée de tapisseries et d'autres décorations. Le sol est couvert de formes géométriques gravées, mais les dalles de pierre sont enfoncées par endroits. De grandes fissures dans le sol ont brisé des dalles.

Sur le mur sud, à égale distance les uns des autres, se trouvent trois disques dorés. Ils ont une forme de plateau de service et sont sertis de gemmes rouges. Sous ces trois disques se trouve une stèle épaisse marquée d'un glyphe bleu lumineux.

Comme la zone 10, cette salle était utilisée pour des rites, des rituels et l'entraînement. Contrairement à elle, cette pièce contient encore les objets précieux liés à un ancien rituel.

Tout jet effectué pour traverser furtivement cette salle sans attirer l'attention des créatures situées dans la zone 14 a un désavantage.

Stèle d'incantation rituelle. Cette stèle piégée détecte les intrus qu'elle peut voir dans un cône de 18 m devant son glyphe. Elle a un score de Perception passive de 16. Pour désarmer ou dissiper le piège, il faut réussir un jet de DD 16. Toute créature qui déclenche le piège et qui rate un jet de sauvegarde de Dextérité de DD 15 subit 22 (4d10) dégâts de foudre, ou la moitié de ces dégâts si elle réussit son jet.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Cette stèle peut émettre des éclairs un total de trois fois avant de redevenir de la pierre inerte.

Trésor. Les trois plats dorés accrochés sur le mur sud faisaient partie d'un rituel désormais oublié. Chacun d'eux, d'une valeur de 300 po, est un disque fin d'or serti de cinq grenats rouges.

12. SALLE DE LABORATOIRE

Des pierres et de la poussière ont été éparpillées sur le sol par l'activité sismique ou d'autres types de dégâts sérieux. Il y a encore des tables en bois massif et des bibliothèques vides, mais les dalles du sol sont craquelées, inégales et soulevées par endroits. Il règne une odeur de glaise dans toute la pièce.

C'était un laboratoire, mais en dehors des tables, des étagères et des **stèles piégées**, cet endroit a été complètement vidé. Les stèles ont été fabriquées ici ; les deux qui restent sont en état de fonctionnement, mais ne sont pas terminées.

Tout jet effectué pour traverser furtivement cette salle sans attirer l'attention des créatures situées dans la zone 14 a un désavantage.

Stèles du laboratoire. Ces deux stèles piégées détectent les intrus dans un cône de 18 m devant leur glyphe. Chacune a un score de Perception passive de 15. Pour désarmer ou dissiper les pièges, il faut réussir un jet de DD 15. Toute créature qui déclenche le piège et qui rate un jet de sauvegarde de Dextérité de DD 15 subit 22 (4d10) dégâts de foudre, ou la moitié de ces dégâts si elle réussit son jet.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Chacune de ces stèles peut émettre des éclairs un total de deux fois avant de redevenir de la pierre inerte.

13. CATACOMBES COMMUNES

Ici, le passage est en pierre brut, avec un sol de gravier, et quelques vestiges de tissu blanc—et des ossements jaunis. Ce sont des catacombes, simples et sans décoration. Un crâne humain vous observe depuis une étagère.

Ces catacombes grossièrement taillées sont bordées par trois étagères creusées pour les morts. Ici, les magiciens ont enterré les résidents d'origine du tumulus situé au-dessus, ainsi que des serviteurs et quelques amis et alliés du site qui sont morts pendant ses années d'opération. Chaque corps a été enveloppé dans un linceul gris ou blanc, puis placé sur les étagères sans possessions ou trésors. (Les magiciens de la secte sont dans la zone 16.)

Malivar est ici, probablement inconscient, après avoir failli mourir sous les sorts de Tyreus. Il a 1 point de vie. S'il est réveillé, il essaie d'évaluer sa situation plutôt que fuir ou combattre immédiatement.

Malivar révèle les informations suivantes si les aventuriers lui parlent. S'il est menacé, il essaie de garder le silence.

- Le magicien qu'ils ont poursuivi jusqu'ici s'appelle Tyreus.
- Tyreus est un puissant archimage venu d'un autre monde. Il est à la recherche d'un site ancien de puissance mystique. « Nous avons essayé de le recruter. »
- Il avait un lourd grimoire relié en cuir blanc avec cinq sigilles sur la couverture, qu'il serrait contre lui. « C'est très certainement ce qui était venu chercher. »
- L'allégeance de Morwena aux Magiciens rouges vacillait depuis un certain temps. Elle avait l'impression qu'ils lui cachaient la puissance magique qu'elle voulait vraiment maîtriser. « Je suis quand même surpris qu'elle se soit retournée contre moi. Contre nous, je veux dire. »

14. GRANDE BIBLIOTHÈQUE

Une grande salle s'étend ici, en contraste avec les limites d'un tumulus ordinaire. Entre le plafond de pierre en partie défoncé et le sol de pierre poli se trouve au moins une douzaine d'étagères en bois couvertes de parchemins empilés et de livres reliés. Ici, le bois est poli au point d'en devenir presque rouge, que ce soit les étagères, les grandes tables ou les sièges.

Mais la salle a été pillée. Le mobilier est renversé, les documents sont éparpillés partout, et des fragments de maçonnerie jonchent le sol. Le centre de la pièce est une énorme pile de livres ouverts et de parchemins déroulés, tous endommagés. Il y a une odeur de fumée.



C'était le cœur du site, quand les magiciens l'utilisaient voici des années. Bon nombre de textes avaient été sortis de la bibliothèque quand la puissance de la secte avait commencé à faiblir, mais la plupart sont encore ici. Les derniers magiciens ne savaient pas qu'ils ne reviendraient jamais lorsqu'ils étaient partis pour la dernière fois.

Tyreus et Morwena sont partis il y a plusieurs heures, après avoir ordonné à l'élémentaire humanoïde incandescent appelé Exul de détruire la collection de la bibliothèque. (Tyreus efface simplement ses traces.) Cet ordre fait partie d'une coercition mystique que Tyreus a lancé sur Exul.

Le magicien est parti avec un grimoire magique sous le bras et Morwena à ses côtés, mais il n'a pas dit à Exul où ils allaient. Le service de l'élémentaire prend fin avec la destruction de la bibliothèque.

L'esprit du feu. Exil prend son temps, lisant tout ce qu'il s'apprête à détruire. Il est assis au sommet d'une pile de parchemins et de livres au centre de la pièce et il est distrait par ses lectures à moins que des intrus n'attirent son attention. Il pense que Malivar est mort ou qu'il a fui et il agit comme si le tumulus appartenait à son groupe d'élémentaires. Tant qu'il est distrait par sa lecture, il a un malus de -5 à son score de Perception passive.

S'il soupçonne qu'il n'est plus seul, il continue de lire et de brûler des textes, mais il n'est plus distrait par sa lecture.

S'il sait que les intrus sont présents, il invoque un élémentaire pour le défendre—probablement un élémentaire du Feu, comme il peut l'aider à incendier la bibliothèque ou à se glisser dans la zone 15 pour aider les élémentaires qui s'y trouvent, selon nécessité. Exul tente de reprendre la tâche de brûler le contenu de la bibliothèque afin qu'il puisse partir sans subir de dégâts de la coercition mystique qui le contrôle.

Exul est un combattant rusé et déloyal. Il utilise l'invisibilité pour se protéger. Il lance du feu et crée un mur de feu pour accélérer son travail. Si Exul ou la bibliothèque a moins de 25 % de son maximum de points de vie, l'élémentaire peut essayer de fuir en lançant un changement de plan pour partir seul sur le Plan élémentaire du Feu. Il peut le faire même si sa tâche n'est pas terminée, ce qui lui fait encourir le risque de dégâts de la coercition mystique de Tyreus. Exul est intelligent, mais téméraire. Il abandonne ses élémentaires qui combattent les aventuriers.

Cercles de téléportation. Deux cercles de téléportation desservaient cette salle et les magiciens qui possédaient cette collection. Le cercle nord a été endommagé par l'effondrement du trou. (Il menait à une tour de magicien aujourd'hui en ruines surplombant la côte des Épées.) Le cercle sud mène à une maison de ville abandonnée d'Eauprofonde. Là-bas, le cercle est caché sous le plancher du grenier. (Voir « Troisième partie : Et ensuite ? » pour des options supplémentaires.)

Trésor. Pour des historiens, des sages et des collectionneurs dans une école ou une université, la valeur de la collection non magique de cette bibliothèque atteint jusqu'à 5 500 po. Trois parchemins de sort sont aussi encore dans la collection : un parchemin de chaîne d'éclair, un parchemin de sphère glacée d'Otiluke et un parchemin de mur de pierre.

LA BIBLIOTHÈQUE EN FEU

Dans cette bibliothèque—jonchées de pages, de tables, de sièges et de tapis—le feu se propage de 1,5 m dans toutes les directions sur un jet d'initiative de 20 (perdant les égalités), car les feuilles de papier s'embrasent rapidement. Chaque 1,5 m carré qui brûle inflige 3 (1d6) dégâts de feu à la bibliothèque, pour un maximum de 42 (12d6) dégâts de feu à chaque tour.

Une créature qui commence son tour sur un espace qui brûle subit 3 (1d6) dégâts de feu. Une créature sans résistance aux dégâts de feu a un désavantage sur ses jets de Sagesse (Perception) pour voir au travers des flammes et de la fumée.

La salle survit à l'incendie même si c'est une carcasse calcinée propageant de la fumée dans les niveaux supérieurs et dans la zone 15, et à l'air libre.

C'est la collection qui est en danger. La collection de la bibliothèque a 300 points de vie et aucun seuil de dégâts. Consultez le tableau de dégâts à la collection pour déterminer ce qui survit en fonction des dégâts subis par la collection.

COMBATTRE L'INCENDIE

Les aventuriers peuvent utiliser ce qu'ils désirent pour combattre les flammes. Il n'y a pas beaucoup d'eau ici, mais la terre et la poussière ne manquent pas.

Présumez que tout jet de capacité pour éteindre le feu sans utiliser la magie nécessite un jet réussi de DD 15, la capacité dépendant de ce que les personnages essaient de faire. Une réussite d'un de ces jets éteint le feu sur un carré de 3 m ou une zone équivalente.

Si des dégâts de froid provoqués sur une zone de 1,5 m carré excède les dégâts infligés dans cette zone par l'incendie, le feu de cette zone s'éteint. Une glace persistante ou d'autres effets persistants empêchent l'incendie de se propager.

Sinon, une zone peut prendre feu à nouveau si l'incendie se propage et qu'il reste des points de vie à la collection.

RÉSULTATS DES DÉGÂTS À LA COLLECTION

Dégâts subis	Résultat
0–50 pv	Pertes mineures : Seuls les livres de légende sont détruits, et la valeur de la collection est réduite de 500 po.
51–100 pv	Pertes modérées : Un parchemin de sort est détruit, et la valeur de la collection est réduite de 1 500 po.
101–200 pv	Pertes majeures : Deux parchemins de sort sont détruits, et la valeur de la collection est réduite de 3 000 po.
201–300 pv	Ruine : Les trois parchemins de sort sont détruits, et la valeur de la collection est réduite de 5 000 po.

CHAOS DANS LA COLLECTION

Entre les pierres qui s'effondrent, les éclairs intempestifs et les flammes qui se propagent, la situation peut dégénérer très rapidement. Si on ajoute Malivar, Exul et d'autres élémentaires, et c'est un véritable chaos. Les choix des joueurs pourraient aussi bien simplifier la situation ou la compliquer pour eux. Tous ces éléments en mouvement sont ici pour créer des options et des interactions inattendues.

Si les circonstances se retournent contre les aventuriers, la situation peut devenir périlleuse. Selon les monstres impliqués, un combat dans la bibliothèque peut devenir une rencontre de combat de difficulté Mortelle.

N'oubliez pas que vaincre les aventuriers n'est pas un objectif pour les PNJ et les monstres dans le cas présent. Le combat n'est pas une issue essentielle. Tout le monde peut prendre la fuite si la situation devient trop dangereuse—même les élémentaires. Si la bibliothèque est réduite en cendres, tant pis.

15. SALLE PROCESSIONNELLE

Des fragments de marbre incurvés et des disques de pierre qui formaient des colonnes suggèrent que ce lieu était autrefois important. Aujourd'hui, il n'est plus que ruines.

Certaines des pierres bougent toutes seules parmi les débris.

Ce large corridor était autrefois un monument de pierre grise et de décoration en marbre blanc. L'arrivée de Tyreus et de ses élémentaires a fracassé les colonnes, les arches et les mosaïques. Il ne reste plus que des tas de pierre, de carrelage et de marbre. Le sol n'est plus qu'une étendue de débris mélangé à la terre, aux pierres et aux végétaux qui ont été entraînés dans l'effondrement du trou.

L'ensemble de la zone est un terrain difficile. Les portes donnant sur la zone 14 sont partiellement dégonnées et bloquées par une dalle de pierre qui empêche de les ouvrir. Tyreus ne voulait pas qu'on le suive. Il faut réussir un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 pour bouger la dalle ou un jet de Dextérité (Acrobatie) de DD 14 pour se glisser derrière elle.

Pour l'instant, cette zone est uniquement occupée par deux élémentaires de la Terre qui sont restés après avoir aidé Tyreus à atteindre cet endroit. Ils n'ont pas peur d'engager le combat, mais ils n'ont aucune envie de mourir ici. Ils s'enfuient dans la terre s'ils se retrouvent à 25 % de leurs points de vie, et reviendront probablement dans quelques jours pour continuer leur exploration.

16. CRYPTES DES HONORÉS

La salle cérémoniale était censée se terminer par une fresque représentant un ciel étoilé, la lune, et sa traîne.

La majeure partie de cette fresque s'est effondrée à l'arrivée de Tyreus, révélant une surface de pierre grise nue—un mur qui dissimule une porte qui n'aurait jamais dû être ouverte. Un jet d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Perception) de DD 15 détecte la porte au milieu des débris.

Une sinistre brume poussiéreuse flotte dans le passage gris dépourvu de toute décoration derrière la fresque.

Le corridor et les cryptes qui se trouvent derrière la porte sont simples et spartiates. Les sarcophages des zones 16A à 16D sont gravés simplement pour représenter les magiciens oubliés qui reposent là. Sans aucun appareil. Chacun d'eux est représenté portant une simple robe.

Hélas, certains des magiciens enterrés dans ces cryptes, animés par la rage et ne trouvant pas le repos, sortent de leurs tombes pour défendre les lieux. Ces **momies** 1D4 + 2 ne sont pas des créatures desséchées, mais de maigres horreurs grises, portant des robes ternes. Cependant, leurs poings putréfiés restent dangereux.

Chaque momie sort de sa crypte pour attaquer les intrus, que ce soit les aventuriers, les élémentaires, Malivar ou quiconque d'autre. Elles retournent dans leurs cryptes si elles ne trouvent pas de cible à moins de 30 m de la porte secrète, mais reviendront si nécessaire pour repousser les intrus. Elles ne scellent pas la porte et ne l'ouvrent pas non plus elles-mêmes.

Trésor. Ces cryptes sont plutôt vides, car les magiciens enterrés ici ont légué leurs possessions à la bibliothèque et à leurs apprentis. Cependant, on peut quand même trouver quelques vases d'argent, des urnes dorées et des gobelets, pour une valeur totale de 300 po. La zone 16C contient une petite statue d'obsidienne d'une méduse aux yeux d'émeraude d'une valeur de 425 po.

TROISIÈME PARTIE : ET ENSUITE ?

Les aventuriers ont peut-être des trésors et des connaissances à partager, ou des questions sans réponse et des blessures à soigner. L'épilogue de cette aventure se résume à bon nombre de questions, alors concentrez-vous sur les personnages et ce qu'ils veulent faire ensuite, par exemple lors des périodes d'intermède. S'ils veulent poursuivre Tyreus et Morwena, la piste est froide—du moins pour l'instant. Leur piste réapparaît dans la prochaine aventure : La page cachée.

LES MAGICIENS DU TUMULUS

Vendre ou faire don des vestiges de la bibliothèque, et les autres trésors, pourrait bien occuper les aventuriers jusqu'à leur prochaine aventure. Le tumulus, ou du moins ce qu'il en reste, peut être intéressant pour des sages—ou encore les aventuriers pourraient simplement le garder pour eux.

Toute enquête pour déterminer les identités et le sort des magiciens du tumulus ne révélera aucun secret important, mais ne donne pas non plus de vraies réponses. Les informations suivantes sont importantes pour la prochaine aventure, mais c'est à vous de décider, de personnaliser ou de garder secrète la majeure partie de l'histoire de ces anciens magiciens.

- Le chef de la secte des magiciens du tumulus était une voyageuse « venue d'un lieu très lointain » ou « d'un monde distant ».
- Elle était venue sur la côte des Épées « en quête de réponses » et « pour étudier la magie des Royaumes ». Ses suivants étaient des magiciens érudits.
- Elle résidait de temps en temps dans une maison de ville à Eauprofonde, mais elle l'a barricadée quand elle est repartie dans sa contrée. Sans elle, la secte s'est démantelée.

Cercles de téléportation. Les cercles de téléportation de la bibliothèque menaient à des lieux utiles pour la secte de magiciens.

MALIVAR

Humanoïde de taille M (humain), loyal mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec armure du mage)

Points de vie 40 (9d8)

Vitesse 9 m.

FOR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4

Compétences Arcanes +6, Histoire +6

Sens Perception passive 11

Langues commun, draconique, igné, infernal

Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Bonus de maîtrise +3

Sorts. Malivar est un incantateur de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

L'un d'eux menait au grenier de la maison de ville abandonnée de leur chef. L'autre est endommagé et ne fonctionne probablement pas. Où encore, vous pouvez l'utiliser pour continuer votre propre campagne.

LES MÉCHANTS MANQUANTS

Tyreus and Morwena magically transported to one of Tyreus's hidden sanctums. Tyreus got what he wanted from the barrow: a tome of magic with a hid-den key inside. For now, he and Morwena are work-ing on their magic, getting to know one another, and planning their next moves. The adventurers haven't seen the last of them yet.

ANNEXE : MONSTRES ET PNJ

Cette section détaille les caractéristiques de jeu des PNJ importants qui interagissent avec les aventuriers dans ce scénario.

MALIVAR

Malivar Kresk est un Magicien rouge du Thay, un invocateur et, jusqu'à récemment, l'apprenti de la Magicienne rouge traîtresse appelée Morwena. Jeune, pâlot, mince et plutôt quelconque, Malivar déteste généralement sa propre apparence, mais il espère que sa robe rouge et son crâne lisse lui donnent « un air méchant ».

Désormais seul dans sa mission, il n'hésite pas à utiliser ou à abuser de la confiance d'autrui s'il peut se venger, revenir au Thay sain et sauf, et signaler la trahison de Morwena.

Tour de magie (à volonté): *aspersion acide, main du mage, bouffée de poison, prestidigitation*

niveau 1 (4 emplacements): *armure de mage, projectile magique, serviteur invisible**

niveau 2 (3 emplacements): *nuée de dagues*, pas brumeux*, toile d'araignée**

niveau 3 (3 emplacements): *Boule de feu, pas de tonnerre**

niveau 4 (3 emplacements): *tentacules noirs d'Evard*, peau de pierre*

niveau 5 (2 emplacements): *cône de froid*, invocation d'élémentaire**

*Invocation du niveau 1 ou supérieur

Transposition bénigne (recharge après que Malivar a lancé une invocation du niveau 1 ou supérieur). En action bonus, Malivar se téléporte jusqu'à une distance de 9 m sur un espace inoccupé qu'il peut voir. S'il choisit à la place un espace à portée qui est occupé par une créature Petite ou Moyenne. Si cette dernière est d'accord, ils se téléportent tous les deux, échangeant leurs places

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

EXUL

Avec sa peau luisante comme du charbon ardent, une barbe ressemblant à des copeaux de papier calcinés et des cheveux tourbillonnants comme de la fumée, la forme physique d'Exul ne cache pas sa nature élémentaire. Il est né esprit de la terre et des flammes. Cette manifestation physique n'est qu'une coquetterie de quelques décennies, il l'espère.

Exul sert Tyreus non pas par loyauté, mais à cause d'une coercition mystique. Cependant, il ne lui en veut pas outre mesure, car des « arrangements » occasionnels avec les magiciens mortels ne le dérangent pas plus que ça. Dans la mesure du possible, Exul cherche à éviter la douleur de la coercition mystique, mais il n'a aucune intention de mourir pour les minables ambitions mortelles de Tyreus.

EXUL

Grand élémentaire, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 200 (14d10 + 112)

Vitesse 12 m, vol 18 m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Cha +7

Immunité aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues commun, igné, terreux

Facteur de puissance 11 (7 200 PX)

Bonus de maîtrise +4

Trépas élémentaire. Quand Exul meurt, son corps se désagrège dans un éclair de flamme et une volute de fumée, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait ou transportait.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'Exul est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec ses attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie*

3/Jour : *compréhension des langues, langues*

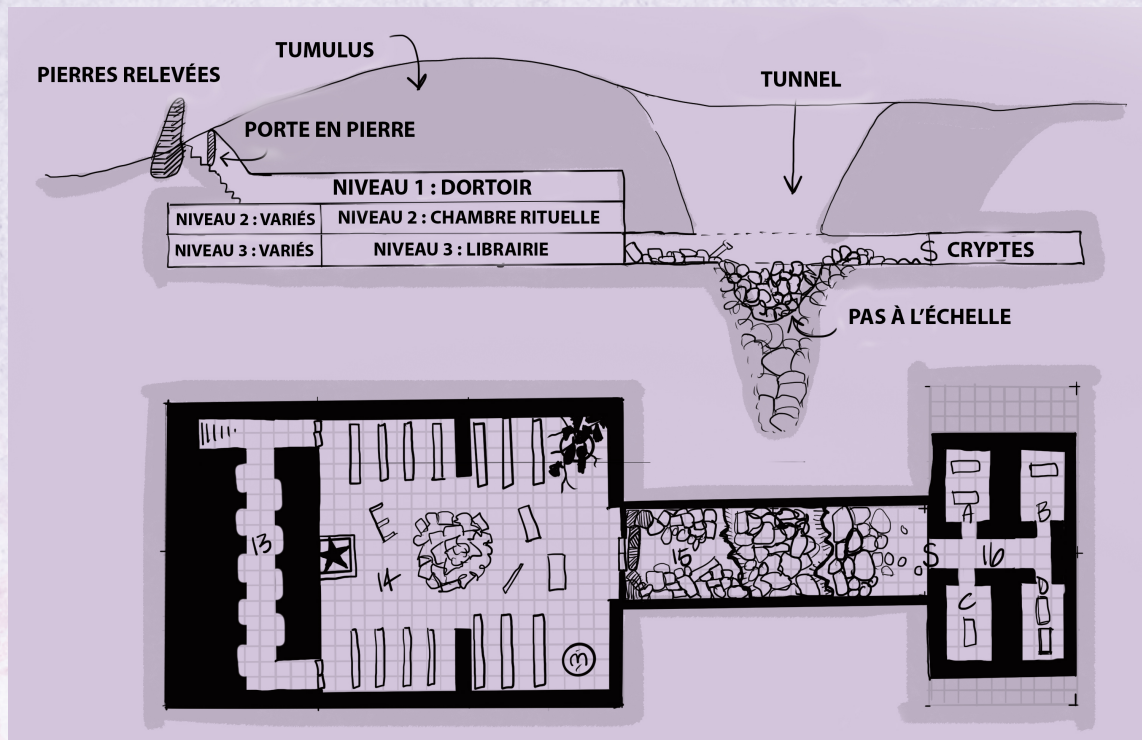
1/Jour : *invoker un élémentaire (élémentaire de la terre ou du feu uniquement) Invisibilité, image majeure, changement de plan, mur de feu*

ACTIONS

Attaques multiples. Exul effectue deux attaques de hachette ou utilise deux fois projeter une flamme.

Hachette. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Projeter une flamme. Attaque de sort à distance : +7 pour toucher, portée 36 m, une cible. Touché : 17 (5d6) dégâts de feu.



CREDITS

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch

Adventure Graphic Designer: Bree Heiss

Illustrators: Alayna Danner, Bram Sels, Kasia 'Kafis' Zielinska

Adventures in the Forgotten Realms Set Leads: James Wyatt (narrative),
Zach Stella (art), with contributions from Tyler Jacobson

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MAGIC: THE GATHERING, Wizards of the Coast, their respective logos, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and the planeswalker symbol are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.