# Il faut souffrir pour être beau

### **Synopsis**

Un riche marchand entend parler des aventuriers et les trouve car il a une mission pour eux : il est très riche et possède tout ce qu'il veut, sauf une chose : sa fille est très très très laide ! Il convoque donc les héros pour qu'ils aillent chercher un objet. Une légende raconte qu'autrefois, un magicien habitait dans la forêt. Il possédait un anneau qui rendait beau. A sa mort, l'anneau a été abandonné à la nature et c'est ainsi que les shrinks de la région se sont tous devenus magnifiques, ressemblant plus à des licornes qu'à des shrinks, raison pour laquelle on a changé leur nom, et ç'a été pareil pour tous les animaux de la région. Cet anneau rendrait donc son porteur beau, et il veut se l'approprier car il veut que sa fille ait droit à une vie normale, comme tout le monde.

Il y a un souterrain dans la forêt, avec des murs de pierre. Des animaux protègent ce qui se trouve au bout : l'anneau du magicien, qui les rend tous beaux.

Des pentacles y mènent et les héros croiseront des animaux différents, et plus ils approcheront de leur but, plus les animaux seront beaux.

Ils affronteront des monstres, ou feront une mini quête pour eux, selon le type d'animal, ou encore répondront à une énigme dont les monstres cherchent la réponse, alors qu'ils en ont besoin.

Ces minis quêtes sont demandées par des animaux intelligents jaloux de la beauté du chef. Ces animaux qui ont besoin de l'objet de la quête ou encore de la réponse à l'énigme pour avancer, attendent que des héros s'en chargent, comme ça ils obtiennent l'objet (qui reste de leur côté du pentacle et peut le réactiver autant de fois qu'il faut) ou la réponse (qui sert à réactiver le pentacle autant de fois qu'il faut).

A la fin ils atteignent la dernière salle et y rencontrent un effrayant monstre et pourtant extrêmement beau.

Ce dédale qui mène à l'anneau est en somme une sorte de concours entre les animaux : pour avancer d'une salle grâce à un pentacle, il faut un minimum de force, d'intelligence ou les compétences nécessaires pour acquérir un objet. On suppose qu'aucun animal n'a réussi à obtenir l'anneau, sinon la magie de cette grotte ne serait plus telle qu'elle l'est (ce ne sont que des suppositions de la part du marchand, fausses d'ailleurs...).

#### Partie 1: la convocation

Les PJ se baladent tranquillement ou séjournent dans un village Souard lorsqu'un **messager** arrive à eux.

Il leur transmet un message de son maître : le maître a dépêché des messagers à la recherche d'aventuriers compétents. Il a besoin de leur aide et offrira une belle récompense à qui lui rapportera ce qu'il désire.

Le messager <b>Hermus</b>	For 1	Équitation : 6+4=10
	Dex 2	Escalade, natation: 4
C'est un homme simple, un	Con 2	Perception: 5
messager, quoi. Il est vêtu comme	Sag 3	Survie: 6
un homme normal, à la manière	Int 1	-boussole vivante
des Souards et a un tempérament	Cha 0	-bon sens Souard
plutôt gai et bavard. Il est plutôt		-que d'un oeil
curieux, mais pas méchant.	Niveau1	-talentueux : équitation
_	Pv: 12	-Turf attitré : Souardie
	Pe: 8	Dague et épée courte :
		1d6+force (1)
		Att: 2/Déf: 6/Sauv: 3

Le messager les conduit alors au village de son maître, un village proche de la forêt : Tissule. Le maître n'est qu'un marchand, expliquera le messager, un marchand qui a récemment fait fortune car il a commencé un élevage d'animaux dont il a prélevé la fourrure afin de créer des tissus. Ces animaux n'existent que dans cette région, affirme-t-il. En fait, la quête qui sera proposée aux PJ est destinée à la fille de ce marchand. En parler est un peu gênant... autant laisser le marchand expliquer ça lui-même...

Après quelques heures de route apparaît le village.

Le **village de Tissule** est un village simple et rustique. Il est relativement grand, sans être une ville pour autant. En bordure de la forêt, il se procure de la nourriture et des produits divers sans l'aide des autres villages. Il est en train de prospérer grâce au commerce des produits locaux. Un marchand du nom de Burrich est connu dans le village pour avoir récemment fait fortune grâce à l'élevage et l'utilisation de la fourrure d'un animal proche du village qu'on ne trouve que dans la région.

Des rumeurs circulent sur sa fille comme quoi elle ne serait pas tout à fait humaine (ce marchand est le maître du messager).

Les légendes locales parlent d'un magicien qui habitait dans la forêt et qui aurait transformé la faune environnante.

Le messager mène alors les PJ à la maison de son maître Burrich.

La **maison de Burrich** est assez grande, avec la même apparence que les autres. Les murs semblent solides et la porte est massive et faite de chêne.

Le rez-de-chaussée est constitué de trois pièces : une grande salle à manger remplie en grande partie par une table de bois solide, ainsi que l'essentiel pour cuisiner, un bureau contenant des feuilles avec des comptes. Des affaires de marchand, quoi ! Et pour finir un salon, meublé d'armoires tout aussi solides que les autres meubles de la maison, ainsi que de quelques fauteuils disposés autour de la cheminée.

Au premier étage se situe une salle de bains et beaucoup de produits de beauté, ainsi que trois chambre : une pour le père et la mère, une pour la fille et une pour les invités. Dans les deux chambres occupées, on trouve quelques livres, ainsi que quelques piécettes (2D6 Do+Da+Dc). Chez les parents, l'histoire de la région, chez la fille des livres sur la beauté et sur la magie.

**Burrich** est un marchand, le maître du messager envoyé. A cinquante ans, il a le corps musclé de celui qui travaille régulièrement et ne se laisse pas aller. Ses cheveux bruns commencent cependant à grisonner. Il est un peu grognon mais aimable et juste. Il a fait fortune récemment et requiert l'aide des PJ contre une somme confortable.

**Molly** est la femme de Burrich. C'est une très jolie femme, de trente-trois ans, aux cheveux noirs qui pendent sur ses épaules.

Elle a un caractère doux et est tout à fait charmante, mais elle ne se laisse pas faire pour autant.

Elle fabriquait des bougies dans sa jeunesse, grâce aux ruches de sa famille. Mais les ruches ont été détruites et elle a rencontré Burrich. Ils ont eu un enfant et elle s'en est occupée. Elle s'occupe maintenant de la maison et aide Burrich dans on travail, lorsqu'il n'est pas parti vendre ses produits.

Astérie est la fille de Molly et Burrich. A 16 ans, elle est rejetée par les garçons de son âge à cause de sa laideur. Elle aide son père dans l'atelier, à l'abri des regards des habitants du village. Certains se sont habitués à elle, mais ils n'en sont pas proches pour autant. Elle aime jouer de la harpe et a un certain talent dans cet art. elle aime s'imaginer en ménestrelle, toujours sur la route en attirant des regards émerveillés. Son apparence ne le lui permet malheureusement pas... Tout cela l'a rendue assez réservée.

Une fois entrés dans la demeure du marchand, ils sont invités à s'asseoir (à table si c'est l'heure de manger, et dans le salon si ce n'est pas l'heure de manger).

Sa femme Molly est à ses côtés. Les PJ n'apercevront pas la fille, Astérie, qui ne veut pas se montrer. Ses parents expliqueront alors son problème.

Ils expliquent qu'elle est très laide. Ils ont cherché en vain un moyen de la rendre belle, mais n'y arrivent pas. Ils se sont beaucoup intéressés, cependant, à une légende locale, qui parle d'un homme qui avait des pouvoirs peu communs, différents de ceux qu'on rencontre de nos jours.

Îls expliquent l'histoire de la grotte souterraine qui mènerait à l'anneau du mage. Cette grotte se trouve à quelques kilomètres, dans la forêt.

Ils précisent bien qu'une bonne récompense sera offerte à celui qui rapportera l'anneau (<u>150</u> <u>Do par PJ</u>). Il n'y aura pas d'acompte mais les héros seront bien sur libres de garder tout ce qu'ils trouveront en chemin, sauf l'anneau bien entendu.

Il explique comment il a fait fortune : la venue de ce magicien a influencé la faune locale. Tous les animaux se sont transformés et sont devenus beaux, à cause l'influence de l'anneau. Il a eu l'idée de faire un élevage d'un de ces animaux : l'alpagon.

L'alpagon est un animal qui ressemble à un lama, mais en plus petit. Son pelage est bleu pâle et fait fureur en ce moment dans les boutiques de vêtements. Cet animal est probablement un ancien animal de la région transformé par l'anneau du magicien, mais on ne saurait dire lequel.

Si un PJ veut acheter ou voler un **alpagon** pour en faire son compagnon animal, voici ses caractéristiques (Burrich le vendra pour 350 Do, 300 minimum) :

Alpagon	Concentration: 7+4:11	Explication pouvoir;
Niveau 6	Intimidation: 9	rendre temporairement les
For 0	Perception: 8	amis (selon l'animal)
Dex 2	Psychologie: 8+4=12	nyctalopes. Condition: se
Con 1	-talentueux concentration	faire gratter entre les
Sag 5	-talentueux psychologie	oreilles.
Int 2	-magie	(= atout combat en
Cha 8	-pouvoir étendu/discret	aveugle)
Pv: 23	-longue durée (pouvoir)	_
Pe: 30	Arme: mord: 1d6	
	Att :2/Déf :10/ Sauv :12	

L'alpagon est un herbivore qui ressemble à un lama. Il a un pelage bleu pâle et est très beau. Il possède un pouvoir magique utile et un pelage coûteux.

Il se lie d'amitié avec ceux qui lui veulent du bien, et il sait les reconnaître.

Il n'est pas très grand et seul les femmes légères et les enfants peuvent le monter.

### La grotte dans la forêt

Le marché passé, il reste de convenir d'une heure pour le départ, le temps que les aventuriers se préparent. Au moment convenu, le messager Hermus les guidera à la grotte dans la forêt. Après quelques kilomètres, ils y arrivent sans encombre. Les seuls animaux qu'ils croisent sont beaux et inoffensifs. Ils s'enfuient même à la vue des hommes (et des femmes faut-il le dire...).

La grotte commence par un terrain pentu qui descend jusqu'en dessous du niveau du sol. Cette pente est abritée par la pierre qui forme les parois de la grotte. Après une dizaine de mètres, on arrive à une pièce circulaire et étrangement vide. Les seules choses qu'on peut y voir sont deux pentacles qui brillent d'une lueur dorée sur la paroi du fond de la caverne, un à gauche, un à droite. Il suffit de poser sa main sur un pentacle pour pénétrer dans ce qui constitue la première étape vers l'anneau magique...

### **Salle 1.1**

Une fois <u>le pentacle de gauche</u> traversé:

Les héros (si on peut les nommer ainsi...) n'ont pas le temps d'observer l'endroit où ils sont arrivés que déjà des **espèces de hiboux (bouhis)** les attaquent.

Niveau 1	Acrobaties: 10	Attaque: 2
For 0	Perception: 18	Défense : 5
Dex 2	-combat en aveugle	Sauvegarde: 2
Con 0	-combat à 2 armes (serres +	
Sag 2	bec ou 2 serres)	Serres: 1d6 dégâts
Int 1	-cri de guerre	Bec: 1d6 dégâts
Cha 2		
Pv 10		
Pe 7		

Les **bouhis** sont des rapaces qui ressemblent très fort à des hiboux. Ils ne sont pas bien forts mais s'attaquent à ceux qui troublent leur repos.

Une de leurs particularités, qui leur a donné ce nom, est que le cri du mâle est « bouh » tandis que celui de la femelle est « Hiiiii ». Lorsqu'on est en présence d'un mâle et d'une femelle on peut donc entendre « bouh, hiii, bouh, hiii,... »

Les **bouhis** sont au nombre de 1d6 par PJ.

**Salle 1.1**: la pièce est sombre, suffisamment pour que les PJ reçoivent un malus à leurs jets, disons un malus d'1dk.

Si pendant le combat ou après, les aventuriers tentent d'explorer la pièce, ils trouveront beaucoup de fientes de bouhis, deux squelettes humains ainsi qu'1d6 Do/Da/Dc (près des corps humains).

Ils trouveront également un pentacle au sol sur lequel est dessiné un rapace. Pour activer ce pentacle, il faut y déposer un cadavre de monstre là où le dessin indique un monstre mort.

#### **Salle 1.2**

Une fois <u>le pentacle de gauche</u> traversé:

Les héros (si on peut les nommer ainsi...) n'ont pas le temps d'observer l'endroit où ils sont arrivés que déjà des **espèces de gros rats** (**Grats**) les attaquent.

Niveau 1	Escalade: 10	Attaque: 2
For 0	Perception: 18	Défense : 5
Dex 2	-combat en aveugle	Sauvegarde : 2

Con 0	-combat à 2 armes (griffes +	
Sag 2	dents ou 2 fois griffes)	Griffes: 1d6 dégâts
Int 1	-cri de guerre	Dents: 1d6 dégâts
Cha 2		
Pv 10		
Pe 7		

Les **Grats** sont de gros rongeurs qui ressemblent très fort aux rats, mais en pus gros, en plus gras. C'est ainsi qu'on les a appelés les grats. Ils sont agressifs et s'en prennent à tous ceux qu'ils rencontrent. Ils ne sont pas bien forts, mais souvent nombreux.

Les **Grats** sont au nombre de 1d6 par PJ.

**Salle 1.2**: la pièce est sombre, suffisamment pour que les PJ reçoivent un malus à leurs jets, disons un malus d'1dk.

Si pendant le combat ou après, les aventuriers tentent d'explorer la pièce, ils trouveront beaucoup de fientes de grats, deux squelettes humains ainsi qu'1d6 Do/Da/Dc (près des corps humains).

Ils trouveront également un pentacle au sol sur lequel est dessiné un gros rongeur. Pour activer ce pentacle, il faut y déposer un cadavre de monstre là où le dessin indique un monstre mort.

#### **Salle 2.1 ou 2.3**

Cette fois, les aventuriers ne sont pas attaqués.

Salle 2.1 ou 2.3 : une lumière claire coule dans la pièce depuis les cinq pierres qui forment le pentacle.

En revanche, on remarque immédiatement que le pentacle lui-même n'est pas actif, mais un autre pentacle, à droite, sans pierre, est actif

[et sert à prendre la salle intermédiaire (les kouroux l'expliqueront si les PJ leur laisse le temps).]

En outre, cette pièce est aussi habitée par des animaux, debout autour d'une table, en train de parler d'un air sérieux (ayant un corps de kangourou, ils auraient du mal avec des chaises). Ils ressemblent en effet bien plus à des animaux qu'aux monstres précédents. Ils ressemblent à des kangourous avec un long cou et une tête de cheyrek.

Ils n'ont pas l'air hostiles, à priori, et heureusement car ils ont l'air assez forts.

Niveau 3	Acrobaties: 11	Attaque: 9
For 6	Évasion: 11	Défense: 4
Dex 4	Intimidation: 9	Sauvegarde: 9
Con 4	-arts martiaux	
Sag 0	-attaque dévastatrice	Poings: 2d6+6
Int 0	-artiste de la tripaille	Morsure: 2d6+6
Cha 2	-cri de guerre	
Pv 42	-uppercut	
Pe 15		

Les **kouroux** ressemblent à des kangourous avec un long cou et une tête de cheyrek. Ils ne sont pas particulièrement agressifs mais sont plus doués pour le combat que pour la réflexion, il vaut mieux employer la diplomatie que la force, avec eux.

Si les PJ attaquent les kouroux, ils auront un adversaire chacun et se feront sans doute assez mal. Si en revanche ils les écoutent, ils apprendront que les kouroux sont coincés dans cette salle à cause d'une énigme qu'ils n'arrivent pas à résoudre. La réponse à l'énigme active le pentacle pour 2h (deux essais possibles).

Elle est écrite sur un parchemin.

#### Charade:

Mon premier est l'infinitif du cri d'un animal à poils crollés (bouclés pour les Français) : bêler.

Mon deuxième est le point faible d'un héros : talon.

Mon troisième est un autre titre qu'on pourrait donner à l'ancien maître des lieux : mage.

Mon dernier est le bruit que fait un troll après avoir englouti 2 tonneaux de bière : Hic.

Mon tout est le petit nom que le maître des lieux voulait qu'on lui donne lorsqu'il voulait (de son vivant) qu'une belle femelle s'occupe de lui.

Réponse : bel étalon magique.

#### **Salle 2.2 ou 2.4**

Cette fois, les aventuriers ne sont pas attaqués.

Salle 2.2 ou 2.4 : une lumière claire coule dans la pièce depuis les cinq pierres qui forment le pentacle.

En revanche, on remarque immédiatement que le pentacle lui-même n'est pas actif, mais un autre pentacle, à droite, sans pierre, est actif

[et sert à prendre la salle intermédiaire (les frolls l'expliqueront si les PJ leur laisse le temps).] En outre, cette pièce est aussi habitée par des animaux, assis autour d'une table, en train de parler d'un air sérieux. Ils ressemblent en effet bien plus à des animaux qu'aux monstres

précédents.

Îls n'ont pas l'air hostiles, à priori, et heureusement car ils ont l'air assez forts.

Niveau 3	Escalade: 11	Attaque: 9
For 6	Évasion : 11	Défense : 4
Dex 4	Intimidation: 9	Sauvegarde: 9
Con 4	-arts martiaux	
Sag 0	-attaque dévastatrice	Poings : 2d6+6
Int 0	-artiste de la tripaille	Pieds: 2d6+6
Cha 2	-cri de guerre	
Pv 42	-uppercut	
Pe 15		

Les **frolls** ont un corps qui ressemble à celui d'un troll blanc, mais leur être est celle d'une fourmi, en plus grand et avec quelques cheveux blancs. Ils sont d'habitude assez agressifs, mais leur situation (dans ce scénario) les pousse à demander de l'aide.

Si les PJ attaquent les frolls, ils auront un adversaire chacun et se feront sans doute assez mal. Si en revanche ils les écoutent, ils apprendront que les frolls sont coincés dans cette salle à cause d'une énigme qu'ils n'arrivent pas à résoudre. La réponse à l'énigme active le pentacle pour 2h (deux essais possibles).

Elle est écrite sur un parchemin.

<u>Charade de réserve</u> (pour le cas où ils changeraient de salle) :

Mon premier est un élément indispensable au commerce aérien qui utilise les dragons : aile.

Mon deuxième est un cardinal connu, prononcé d'une autre manière : Est.

Mon troisième est le participe passé (3ème personne du singulier) d'un verbe qui signifie une manière de vendre : troqua.

Mon dernier est la réaction d'un troll quand il a vidé le seul tonneau de bière qui restait : non !!

Mon tout est ce que disait le maître des lieux quand il demandait à sa compagne d'enfiler son anneau magique.

Réponse : Elle est trop canon !!

### Salle intermédiaire des serpents (optionnel)

S'ils n'arrivent pas à répondre à l'énigme, ils peuvent emprunter un autre pentacle qui leur mènera à une salle où ils devront affronter des **serpents**, ce qui leur permettra d'accéder à la salle qu'ils auraient atteinte en répondant simplement.

Leurs ennemis sont au nombre d'un par PJ.

Salle intermédiaire des serpents: c'est une salle lugubre, peu éclairée -on ne saurait d'ailleurs dire d'où provient la lumière- et des zones d'ombre parcourent les coins de la pièce. A priori, il n'y a aucun ennemi (jet de perception), à moins que ? Etait-ce bien réel cette chose qui rampait dans l'ombre ? Pas loin d'un des coins de la pièce carrée, on peut apercevoir deux squelettes humains (auprès desquels se trouvent 1d6 Do/Da/Dc si on les trouve). Aucun meuble ne remplit la pièce. La seule décoration se trouve au plafond : des peintures dont la couleur dominante est le vert, représentant d'effrayants serpents (mais attention : trop regarder le plafond pourrait permettre à une créature discrète et vicieuse d'attaquer par surprise).

Niveau 2	Discrétion: 7+4=11	Attaque: 8
For 6	Intimidation: 7	Défense : 6
Dex 6	-sous la ceinture	Sauvegarde: 3
Con 2	-artiste de la tripaille	
Sag 0	-attaque sournoise	Crocs: 2d6+6 + poison:
Int 0	-Talentueux : discrétion	venin de serpentule.

Cha 0		
Pv 24		
Pe 10		
	s…forts…agressifs…à éviter. C'	
spécialistes quand leurs collègu	les se sont fait dévorer ou empois	sonner. Ils les ont tout de
même nommés « serpentules >	·.	

Comme dans la salle 1.1 ou 1.2, il suffit de déposer un cadavre d'animal sur le pentacle où est dessiné le monstre, pour l'activer.

#### Salle 3.1, 3.3 ou 3.7

Cette fois encore, les aventuriers ne sont pas attaqués.

Salle 3.1, 3.3 ou 3.7 : une lumière claire coule (encore) dans la pièce depuis les quatre pierres qui forment le pentacle.

Oui quatre! Car on remarque immédiatement qu'une pierre manque au pentacle. Deux autre pentacle se trouvent dans la pièce et sont tous deux actifs : celui à droite (qui sert à prendre la salle intermédiaire) et celui de gauche (qui sert à aller chercher la cinquième pierre du pentacle). Un parchemin accroché au mur près du pentacle du centre explique l'objet de la quête.

Curieusement, une étagère fournie de livres meuble la pièce. C'est à se demander à quel point les créatures qui habitent la pièce sont intelligente.

Les PJ se retrouveront avec des **nouveaux animaux** (toujours plus beaux) mais pas avec ceux de la salle précédente (ceux-là prennent leur temps vu qu'ils ont la réponse à l'énigme, ou les cadavres de la salle intermédiaire...).

Niveau 4	Intimidation: 11+4=15	Attaque: 16
For 6	-attaque dévastatrice	Défense : 3
Dex 1	-charge furieuse	Sauvegarde: 12
Con 4	-cri de guerre	
Sag 2	-artiste de la tripaille	griffes : 3d6
Int 6	-parade de projectiles	morsure : 2d6+6
Cha 4	-talentueux: intimidation	
Pv 56		
Pe 28		

Les **oursinges** sont des créatures au corps d'ours et à la tête de singe. Ils sont beaux mais puissants et intelligents.

Ils sont forts mais ont besoin d'un objet pour passer à une salle de niveau supérieur. Les PJ doivent réussir une <u>quête</u>. S'ils réussissent à attraper une pierre qui devra s'incruster dans le pentacle, les **oursinges** et eux-mêmes pourront passer à la salle suivante.

Pour trouver cette pierre, il faut prendre un des 3 pentacles que contient la pièce, celui de gauche (celui du milieu sert à avancer et celui de droite à prendre la salle intermédiaire).

Si les PJ attaquent, ils auront un ennemi chacun.

### La salle de la cinquième pierre

La pierre se trouve dans un nid de guêpes. La grande salle est vide, à part le nid de guêpes et si les héros passent quelques mètres après le nid de guêpes, ils passeront un champ de force que les guêpes ne peuvent pas passer (invisible tant qu'ont n'est pas de l'autre côté). Ils verront une tapette à guêpes sur un socle. Une fente se trouve en dessous de la tapette. Il y est inscrit : 1Do.

Par Do donné, ils recevront une tapette à guêpes qui utilise la magie de la pièce pour être particulièrement efficace contre les guêpes.

Pendant qu'ils sont en train de réfléchir à s'ils achètent la tapette, les guêpes attaquent le champ de force. S'ils attendent trop longtemps, le champ cèdera et les guêpes arriveront. La tapette permet d'attaquer 5 guêpes à la fois, donne un bonus de +2 en attaque et en défense contre elles et 2d6 dégâts en plus.

Le nid de guêpes contient 40 guêpes géantes (voir guêpes géantes).

(ils se rendent compte qu'ils ne peuvent pas passer la sortie avec leurs armes anti-guêpes).

Niveau 1	Acrobaties: 6	Attaque: 1
For 1	-crée des pustules lors des	Défense : 6
Dex 5	piqûres.	Sauvegarde: 3
Con 2		
Sag 0		Piqûre: 1d6 dégâts +
Int 0		pustules pendant 1d6 jours
Cha 0		(sauf si jet de sauvegarde de
Pv: 10		13 réussi).
Pe: 0		,
Les <b>guêpes géantes</b> sont comme les guêpes normales, mais en plus gros (10 cm environ + le		

Les **guêpes géantes** sont comme les guêpes normales, mais en plus gros (10 cm environ + le dard).

#### Salle 3.2, 3.4, 3.6 ou 3.8

C'est la même chose que pour les salles de nombre impair, en tout cas la même quête et le même aménagement dans la pièce, mais les animaux son différents, quoique du même genre. Ils se comportent de la même manière mais ressemblent à des petits singes, si on ne regarde pas leur gueule de lion.

Si, par un accès de folie passager (ou pas) un PJ ose s'en prendre à ces créatures, un combat risque de s'engager et le nombre d'ennemis sera d'1par PJ.

Niveau 4	Acrobaties: 8+4=12	Attaque: 10
For 1	Escalade: 8+4=12	Défense : 10
Dex 6	Escamotage: 13	Sauvegarde: 7
Con 3	-artiste de la tripaille	
Sag 3	-provocateur	Griffes: 2d6+1
Int 6	-parade de projectiles	Morsure : 3d6+1
Cha 4	-attaque sournoise	
Pv 52	-talentueux escalade	
Pe 32	-talentueux acrobaties	

Les **chimpanzions** ont un corps de petit singe mais ont une gueule de lion. Ils sont très beaux, sont dangereux et intelligents, voire sournois.

## Salle des singes maléfiques (optionnel)

Ils peuvent aussi emprunter à la place la salle intermédiaire des **singes maléfiques**, où ils affronteront 1 singe chacun.

**Salle des singes maléfiques**: dans cette salle, on aperçoit immédiatement les arbres noirs. Ils ont l'air morts, mais pourtant solides. Sur certains de ces arbres, on peut voir les créatures qui y vivent. Le reste de cette salle carrée est nu et dénué de toute trace de vie.

Niveau 3	Acrobaties: 11+4=15	Attaque: 8
For 4	Escalade : 11+4=15	Défense : 9
Dex 6	-provocateur	Sauvegarde : 2
Con 2	-parade de projectiles	
Sag 0	-attaque sournoise	morsure: 2d6+4
Int 1	-talentueux escalade	griffes : 2d6+4
Cha 0	-talentueux acrobaties	
Pv 36		
Pe 15		

Les **singes maléfiques** sont sournois, moqueurs et bien sur très adroits. Il ressemblent à des orangs-outans mais sont noirs et leurs yeux rouges semblent briller d'une lueur malveillante.

### Salle des scorpions (optionnel)

Si les PJ empruntent la salle 3.5 et ensuite la salle intermédiaire, ils tomberont sur des **scorpions** et constateront que c'est dans cette salle que se trouve **l'aventurier perdu** dont avait parlé le marchand. Il est toujours en vie.

**Salle des scorpions**: Dans cette salle, on repère tout de suite l'aventurier en armure (de cuir) qui appréhende - du haut du meuble sur lequel il est assis - les scorpions de la salle (au nombre de 1+ nombre de PJ). On remarque près du pentacle l'arme de l'homme (un morgenstern de brutasse). L'homme a l'air blessé car il a un bout de tissus noué autour de son avant-bras.

Raison pour laquelle l'aventurier est resté coincé : Il a été désarmé et a réussi à se réfugier au dessus d'un meuble solide. Les **Scorpions** ne peuvent pas l'atteindre.

Niveau 3	Discrétion : 10+4=14	Attaque: 8
For 2	-talentueux : discrétion	Défense: 8
Dex 6	-résistant	Sauvegarde: 2
Con 1	-science de l'embuscade	
Sag 1	-combat à deux armes	Pinces :2d6+2
Int 3	- poison : cocktail « bave de	Dard: 1d6+2+
Cha 0	marchand » dans le dard	poison :cocktail « bave de
Pv 33		marchand »
Pe 18		
Les scorpions ressemblent à des scorpions		

Niveau 3	Equitation 4	Attaque: 9 (+2 atout)
For 6	Évasion 10	Défense : 3
Dex 3	Intimidation 9	Sauvegarde: 10
Con 4	Forgeron 10	
Sag 0	-résistant	Morgenstern: 3d6+6
Int 0	-sommeil réparateur	Dague : 1d6+6
Cha 2	-spécialisation morgenstern	Armure de pro
Pv: 42	-armes de pros	
Pe: 15	-armes de brutasse	

L'aventurier perdu se nomme **Ouswij**. Il est très volontaire, loyal, juste et fort mais a u très mauvais sens de l'orientation. Il s'est perdu en empruntant des pentacles et a fini par se retrouver coincé au milieu de ces scorpions...

Il ferait parfois mieux de rester dans sa forge où il travaillait avant...

#### Le boss

L'objet retrouvé, ils atteindront **le boss**. Ils le tueront et c'est là qu'ils ont un problème : comment rentrer ? (En attendant, ils ont tout de même quelques bijoux ou armes chères).

La salle du boss: cette salle est circulaire et grande. Les quelques richesses qui y brillent attirent l'œil, ainsi que les peintures murales qui décrivent des combats de dragons et des combats magiques. Mais ce qui, plus que tout, attire l'œil, c'est la belle et grande dragonne, faite d'écailles rouge bordeau qui scrute les nouveaux venus d'un œil calculateur. Autour d'une de ses grandes griffes se trouve un anneau dont la beauté dépasse l'imagination.

Niveau 6	Bluff 15	Attaque: 10
For 4	Intimidation 13	Défense :5
Dex 4	Psychologie 11	Sauvegarde: 12
Con 4	-talentueux : bluff	
Sag 4	-cri de guerre	Morsure: 3d6+4
Int 6	-provocateur	Griffe: 3d6+4
Cha 8	-que d'un oeil	
Pv 70	-sommeil réparateur	
Pe 50	-sexy	

Le **boss** est en fait une **dragonne**, faite d'écailles rouge bordeau, qui scrute les nouveaux venus d'un œil sournois et calculateur. Autour d'une de ses grandes griffes se trouve un **anneau** dont la beauté dépasse l'imagination.

Etant donné qu'il n'y a cette fois aucun pentacle de retour, s'ils veulent faire demi-tour, ils doivent passer une petite porte, qui les mènera à une pièce ronde. (En fait le boss était trop grand. Il avait réussi à passer tous les pentacles tellement il était fort et intelligent, mais une fois qu'il avait trouvé l'anneau, il ne pouvait plus faire demi-tour : il était coincé là, dans cette pièce, avec sa beauté et rien d'autre, ne sachant passer la porte !).

### La pièce du magicien

Dans cette pièce se trouve le fantôme du magicien. Il parle aux PJ et les félicite d'être parvenus jusque là. Il leur dit qu'il peut les renvoyer à l'orée de la forêt grâce à sa magie mais qu'il aimerait un service de leur part, avant tout. Il leur offrira des objets qui leur seront utiles, une fois l'objet ramené. Il faut qu'ils prennent le dernier pentacle et qu'ils aillent trouver un autre anneau magique. C'est un anneau que le magicien avait créé et qui était censé rendre immortel son porteur, mais il a échoué en le créant. L'âme du créateur de l'anneau ne peut pas reposer en paix tant que l'anneau n'est pas détruit. Ils doivent donc chercher cet anneau en empruntant le pentacle.

**Pièce du magicien**: cette pièce est relativement grande étant donné qu'elle comprend un lit, un bureau (qui semble avoir brûlé) et une étagère sur laquelle on trouve des objets comme des anneaux, des pendentifs, des gants,... Un coffre sans ouverture (scellé par une formule magique) se trouve à côté du fantôme du magicien qui se trouve au milieu de cette pièce dont l'aura magique est presque palpable.

Les objets de l'étagère sont défectueux... Leurs magies se sont entremêlées et ne fonctionnent pas correctement. Seul reste l'pparence magique.

Si les PJ ne se comportent pas en héros, le mage pourrait bien omettre de préciser que si un héros tente d'utiliser un tel objet, il devra jeter un dé pour savoir quel effet il subira (rapetissement du sexe, ou des seins pour les femmes/apparition de seins pour l'homme, d'une barbe et de poils pour la femme/devenir laid/se retrouver avec un sein à la place du biceps/avoir le sexe qui change de place/ne plus pouvoir enfiler un vêtement (sous-vêtements non compris) sans qu'il devienne transparent/avoir les cheveux qui se transforment en poils pubiens).

Après ces sept effets négatifs, en voilà trois positifs : agrandissement du sexe, des seins/être performant au lit/voir pendant 4d6 heures à travers les vêtements et sous-vêtements.

Niveau: beaucoup	Pas influençable par les PJ	Attaque : aucune
For		Défense : invincible
Dex		Sauvegarde: invincible
Con		
Sag 10		
Int 10		
Cha 10		
Pv: invincible		
Pe: 200		
Y	•	T1 1 1 1

Le **magicien** n'est plus qu'un fantôme transparent sans pouvoir. Il peut parler à ceux qui parviennent jusqu'à lui et peut se déplacer à l'intérieur de sa pièce, mais guère plus. Il a tout de même le pouvoir de transporter les PJ vers la sortie.

### La salle du deuxième anneau (optionnel mais pas tant que ça)

**Salle du deuxième anneau**: c'est une salle en plein air, délimitée par des arbres infranchissables. Des nombreuses richesses parcourent la plaine, mais un chemin (où il n'y a pas d'or) mène à un socle sur lequel est posée l'anneau recherché. A côté du pentacle utilisé pour arriver et pour partir, il est inscrit: « si trop riche tu veux être, riche et mort tu sera ».

Ils parviennent à un socle où l'anneau est déposé. Mais d'autres trésors entourent cet anneau. Les PJ s'approchent de l'anneau, le prennent et c'est là que de nombreux **petits trolls** apparaissent en courant depuis l'autre bout de la plaine, leur laissant un peu de temps, mais pas beaucoup (Parmi ces monstres figure un **énorme troll**).

Niveau 3	Escalade: 13	Attaque: 7
For 8	-science de l'embuscade	Défense : 4
Dex 4		Sauvegarde: 9
Con 6	Point faible : hémorroïdes	
Sag -3		Coup de poing : 2d6+8
Int -4		Morsure: 1d6+8
Cha 3		
Pv 50		
Pe 0		
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	, 11 DI 1

Ces **enfants trolls** sont très agressifs et ne reconnaissent pas les trolls PJ comme leurs amis : ils sont... différents (enfants du troll géant des jungles).

Niveau 18	Discrétion 10	Attaque: 25
For 18	Escalade 30	Défense : 22
Dex 6	Perception 12	Sauvegarde: 35
Con 25	-lancer de gens	
Sag -2 Int -3	-science de l'embuscade	Ecrasement: 6d6+18
Int -3		Coup de poing : 4d6+18
Cha 4	Point faible : hémorroïdes	Morsure : 2d6+18
Pv 540		
Pe 0		

Cet **énorme troll** n'est autre que **le troll géant des jungles**, qui figure dans le livre. En fait, sa femme met de l'eau à bouillir pour le repas à venir ! depuis que le magicien l'a capturé, il séjourne dans cette plaine. Grâce à un sort du magicien qui durera jusqu'après sa mort, il est même fourni en viande à tuer.

Le pentacle de retour ne fonctionne pas s'ils ont trop de richesses. Il est inscrit : « si trop riche tu veux être, riche et mort tu sera ».

Les PJ ne doivent pas se séparer de toutes leurs richesses, mais seulement de ce qu'ils ont emprunté dans la salle du boss et celle-ci s'ils veulent que le pentacle fonctionne. Dès qu'un PJ n'a plus rien de l'autre salle, il peut passer. Il ne doit alors pas attendre que les autres n'aient plus rien : il passe et les autres pas encore.

#### Retour à la salle du magicien

REMARQUE : le mage n'autorisera personne à garder un objet de la salle du boss si la personne n'a pas aidé à aller chercher son deuxième anneau.

Si les PJ n'emportent pas les objets du boss dans la salle du deuxième anneau, ils pourront tout à fiat partir avec. Si par contre ils les emportent là-bas, ils devront els abandonner...

Une fois revenus avec l'anneau, le magicien les remercie. La porte qu'ils avaient empruntée se referme et ils n'arrivent pas à l'ouvrir ni à la casser. Le magicien laisse quelques objets du genre : livre de séduction trolle, pastilles pour se rendre beaux pendant une nuit/pastille. Potion qui fait grossir les seins pendant 1d6 jours (pas de bol si c'est un mec qui la prend!) et

aussi une belle épée de pros qui coûte cher et fait +1 attaque et +1 dégâts, et une dague qui fait pareil et qui est pareille.

### La quête optionnelle du marchand

Le marchand avait demandé de retrouver si possible et s'il était encore en vie un aventurier qui avait pénétré la grotte mais n'en n'était jamais revenue. Si les héros ne sont pas tombés dessus par hasard (en empruntant la salle intermédiaire des scorpions, de la salle 3.5), ils leur reste à le retrouver.

Avant de disparaître, le magicien dit ceci :

« Une fois que j'aurai disparu, la grotte redeviendra normale et tous garderont leur forme actuelle. Tous seront libérés et les salles disparaîtront. Ceux qui se trouvent dans les salles de mon invention seront libérés sans encombre, mais les salles intermédiaires, créées par des monstres vicieux resteront intactes. Toutes les salles, y compris celles-ci nourrissent automatiquement de manière magique ceux qui s'y trouvent donc il y aura forcément des êtres vivants dans ces salles. Des monstres... mais je crois savoir qu'un aventurier est resté coincé dans une de ces salles. Il y a douze salles intermédiaires au total. Je ne suis plus sur de la salle dans laquelle il se trouve... Il s'agit soit de la salle des **scorpions** soit de celle des **harpies**, je ne me souviens plus très bien... Ces douze pentacles devraient être désactivés après ma mort, mais présents, à l'entrée de la grotte. Voici douze pierres servant chacune à activer un pentacle différent. Je les ai créées quand j'ai appris l'existence de ces salles... »

Les PJ sont ramenés à la grotte du début. Elle a changé : on y voit treize pentacles. Un montre un grand troll et ses petits (celui du deuxième anneau) ; celui-ci est actif (les trolls que le magicien a enfermés ne peuvent pas le passer).

Les douze autres (des salles intermédiaires) sont désactivés. Pour chacun correspond une pierre et sur chaque pierre et chaque pentacle est dessiné un signe.

### La salle des harpies (optionnel)

La salle des harpies : cette salle carrée ne comprend que des perchoirs attachés aux murs. Sur ceux-ci sont posées des harpies (1/PJ)...

Niveau 3	Perception: 5	Attaque: 8
For 2	-que d'un oeil	Défense : 7
Dex 6	-sixième sens	Sauvegarde: 4
Con 1	-science de l'embuscade	
Sag 1	-provocateur	Griffes : 2d6+2
Int 3	-cri de ralliement	
Cha 0	-cri de guerre	
Pv 33		
Pe 18		

Les harpies sont très agressives, ce n'est pas une surprise. Ces femmes aux ailes d'aigle se montreront sans pitié.

#### Le retour

Il ne leur reste plus qu'à revenir chez le marchand avec son anneau, il offre une belle récompense!

Le premier qui passe le dernier pentacle (du deuxième anneau, sauf si travers joué) gagne 5 xp, le 2ème 4, etc. jusqu'à 0 xp (à moins qu'ils comprennent tous en même temps). Bonus de 5 xp si Ouswij est ramené sain et sauf.

### Infos pour le conteur pour clarifier le tout

#### Fonctionnement des pentacles

Info: on peut revenir en arrière par le pentacle s'il est encore actif (cela dure 2h).

<u>Mais</u>: en activant un deuxième pentacle ou en pénétrant dans un pentacle déjà actif (salles intermédiaires), le premier pentacle se désactive.

Une activation sur deux, un pentacle amène à une salle et la fois suivante, à l'autre salle possible, du moins lorsqu'il n'y a pas qu'une salle possible.

#### Résumé de ce que les héros ont à faire

- -se faire repérer par le messager et aller voir le marchand
- pénétrer dans la grotte
- -Petits monstres de la salle 1.1 ou 1.2 (en prévoir 2 sortes pour le cas où les aventuriers reprendraient le pentacle en arrière et attendraient 2 heures pour le reprendre).
- -optionnel : salle intermédiaire des serpents.
- -salle 2.1, 2.2, 2.3 ou 2.4 : énigme (celle du petit surnom du mage ou bien celle de la phrase que le mage emploie).
- salle 3.1 à 3.8 : quête : la pierre dans le nid d'abeilles (pas besoin d'autre quête : une fois que la pièce de la quête est pénétrée grâce à un pentacle le pentacle menant de la salle de l'énigme à la salle où la quête est demandée (pas = à la salle de la quête), s'éteint).
- -optionnel : salle intermédiaire des **singes maléfiques** (ou des **scorpions** s'ils viennent de la 3.5).
- salle 4 : le boss
- -une porte mène au magicien, qui demande de l'aide aux PJ
- -Optionnel : récupérer le deuxième anneau pour le magicien, grâce au pentacle.
- -Optionnel : récupérer l'aventurier perdu (à moins qu'il n'ait été retrouvé à l'aller dans la salle intermédiaire entre la 3.3 et celle du boss).
- -Récompense.

### Plan de la grotte

A ceci s'ajoutent les pièces qui servent à faire la quête ainsi que les salles intermédiaires.

```
Entrée + pentacles → salle 1.1 → 2.1 → 3.1 → Boss

→ 3.2 → Boss

→ 2.2 → 3.3 → Boss

→ 3.4 → Boss

→ salle 1.2 → 2.3 → 3.5 → Boss

→ 3.6 → Boss

→ 2.4 → 3.7 → Boss

→ 3.8 → Boss
```