



THE WITCHER

- ROLE PLAYING GAME -

## UNE TAVERNE DIFFICILE À AVALER

UNE AVENTURE DND TRANSPOSÉ POUR LE JEU DE RÔLE THE WITCHER  
CRÉE PAR u/DUNGEON\_DOCTOR.

[VERSION ORIGINALE](#)

TRADUCTION ET TRANSPOSITION PAR MAC HARENG.



THE  
WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

## TABLE OF CONTENTS

### Une taverne difficile à avaler

#### Echapper du ventre de la bête ...

Aperçu de l'aventure

Notes

Production

### Une nuit de réjouissances splendides

#### Un cauchemar d'acide et de chair

Alderskeld, ou ce qu'il en reste

À l'extérieur de la taverne

Golem éclaté

Tour, rez-de-chaussée

Tour, étages supérieurs

Repaire des Oakcritters

Tour de garde

Statue engloutie

Bassins gastriques

L'antre des Barbegazi

Le dernier combat du clan Arabval

Capitaine aplati

La partie avant

La partie arrière

Terminer l'aventure

#### Annexe

Créature

Reliques

Carte MJ

## BESTIAIRE

---

- Barbegazi - Journal du Sorceleur
- Épouvanteur - Journal du Sorceleur
- Oakcritters - Journal de Vesimir

## RESSOURCES

- [Bestiaire non officiel](#)
- [Bestiaire étendu](#)
- [Journal de Vesimir](#)
- Cartes
  - [Carte MJ](#)
  - [Pack de carte](#)

## LIENS

---

- [Le site de la communauté francophone](#)
- [La chaîne YouTube](#)
- [Mon site d'aide à la masteurisation](#)
- [Reddit](#)

## EDITION

---

Crée avec [homebrewery.naturalcrit.com](http://homebrewery.naturalcrit.com)



# ECHAPPER DU VENTRE DE LA BÊTE ...

## APERÇU DE L'AVENTURE

Après s'être évanoui en célébrant à la taverne locale, les joueurs se réveillent pour trouver la moitié de la taverne et la majeure partie de la ville a disparu! Au lieu de cela, une étrange caverne charnue les entoure - des odeurs âcres flottent dans l'air, et d'étranges bruits inhumains résonnent avec un gargouillis toujours présent.

Perdus dans l'estomac d'une créature de la taille d'une ville, les joueurs doivent explorer et découvrir les secrets à moitié digérés dans l'obscurité. En cours de route, ils peuvent choisir de sauver les autres clients de la taverne ou de les abandonner à leur destin.

Mais restez tranquille. Une mort rampante traque cette caverne charnue: un **Épouvanteur**. Tout bruit fort attirera son attention, quelque chose que les joueurs devront apprendre rapidement, de peur qu'une disparition ne s'ensuive rapidement.

Conçue pour s'intégrer dans n'importe quelle campagne, cette aventure ne nécessite que l'existence d'une créature massif avec de l'appétit: typiquement un **Viy**.

## NOTES

Tout texte affiché en gras fait référence à une créature dans un des bestiaires.

Le texte contenu dans ces blocs est destiné à être lu à haute voix ou paraphrasé pour les joueurs lorsqu'ils arrivent pour la première fois dans une zone, ou comme indiqué autrement dans le texte.

Les informations contenues dans ce module sont destinées aux maîtres des donjons, car elles incluent des descriptions détaillées de chaque domaine de l'aventure.

## PRODUCTION

Dungeon for Two est un podcast créé et produit indépendamment. Tout matériel trouvé ici est une œuvre intellectuelle originale des personnes apparaissant sur Dungeon for Two, qui ne doit pas être recopié, revendu ou autrement édité sans le consentement exprès de Dungeon for Two. Les cartes sont créées et éditées dans Dungeon Scrawl par Dungeon for Two, hôte Dalton M.

# UNE NUIT DE RÉJOUISSANCES SPLENDIDES

**A**venturier est peut-être le plus grand titre que l'on puisse espérer détenir, mais ce n'est pas sans inconvénients - des semaines passées loin de la civilisation, des nuits passées blotties autour d'un feu de camp, des heures innombrables passées à chercher sans succès l'objet de sa quête. Mais après que tout a été dit et fait, et que le paiement a été reçu pour les services rendus, rien ne vaut la détente dans la meilleure taverne du nord: Alderskeld.

## CAUSE DE CÉLÉBRATION

Cette aventure commence avec un groupe ayant récemment terminé une quête quelconque. Si elle est utilisée dans le cadre d'une campagne en cours, cette aventure peut être placée après presque n'importe quelle autre. Cependant, si elle est utilisée comme un one-shot, cette aventure nécessite une histoire préconçue. Certaines options sont présentées ci-dessous:

- Après avoir parcouru un long chemin, les joueurs recherchent un endroit agréable pour se reposer et prendre un bon verre. Tout le monde en ville a recommandé le même endroit: Alderskeld.
- Les joueurs ont récemment terminé un braquage et ont plus qu'assez d'or pour passer une nuit de fête à la taverne locale.
- Après des mois de labeur, le paiement est enfin arrivé et les joueurs ont un premier arrêt en tête: Alderskeld.

Les joueurs voient ce qui suit à l'approche de la taverne:

Une vieille taverne au toit escarpé se trouve à la périphérie de la ville, éructant un mélange joyeux de rires et de chansons. À l'extérieur se trouve un groupe de gardes en congé, leurs lances abandonnées au profit de grandes chopes de bière mousseuse. Un panneau au-dessus de la porte principale apparemment taillé dans un ancien bouclier indique «ALDESKELD».

Le groupe de quatre gardes ivres à l'extérieur ne prête guère attention aux joueurs et sourit simplement en passant. À l'intérieur, le lieu est plein de vie et de chaleur:

Bien que peu peuplée, cette taverne accueillante est clairement un travail d'amour, des tables sculptées à la main au filigrane de lézard dans les chevrons. Les quelques clients présents se composent d'un homme fronçant les sourcils et de sa jeune fille souriante, ainsi que d'un homme aux épaules larges et en armure assis au bar. Derrière le comptoir se trouve un vran au dos droit, qui semble tester une nouvelle blague:

"Hey Ned, ton visage est long. Tu es un cheval." Le lézard clignote, cherchant le visage de Ned pour une réaction.

"Pas mal, Archauk," répond Ned avec un petit rire, "mais je pense que cela pourrait avoir besoin d'un peu plus de travail."

Les joueurs peuvent interagir avec les quatre autres amateurs de la taverne s'ils le souhaitent, chacun d'entre eux étant détaillé ci-dessous.

**Archauk, le barman.** Archauk passe la plupart de son temps à essayer de maîtriser l'humour humain. Sinon, il parle peu et semble satisfait de sa vaste gamme de spiritueux derrière le bar. Il ne racontera pas comment il a terminé dans ce lieu.

**Clarice, la fille.** Petite et toujours souriante, Clarice Garcy ne pouvait être plus différente de son père austère. On la trouve souvent accrochée à ses côtés, même dans la taverne locale - ce sur quoi le garde de la ville fronce les sourcils.

**Mortimer, le père.** Mineur local au comportement rustre, Mortimer Garcy n'est guère un favori de la ville. Il semble en grande partie sans joie, mais quand il pense que personne ne regarde, Mortimer peut être espionné en souriant à son unique fille, Clarice.

**Ned, le régulier.** Un garde privé qui semble le plus souvent en congé, tout chez Ned est plus grand que nature. Bien qu'il aime se vanter de ses prouesses au combat, il peut rarement être trouvé sans sa cotte de mailles et son armure en cuir.

Si les joueurs posent des questions sur les rumeurs ou les potins de la ville, Archauk dit que les bois voisins ont été inhabituellement calmes. Sinon, ils offrent aux joueurs une pinte chacun pour moitié prix, et le frisson de la boisson cède rapidement la place à un sommeil de bonheur.



# UN CAUCHEMAR D'ACIDE ET DE CHAIR

**R**éveillés par un cri, les joueurs trouvent leur environnement similaire, mais différent. Bien que les joueurs mettent probablement du temps à s'en rendre compte, la taverne et tous ses habitants ont été avalés par une énorme bête pendant la nuit! Maintenant piégé dans son estomac caverneux, les joueurs devront utiliser leur esprit vif et leur créativité pour échapper à une mort certaine.

## 1. ALDESKELD, OU CE QU'IL EN RESTE

L'intérieur confortable d'Alderskeld est sensiblement le même, mais on semble maintenant s'asseoir sous un angle légèrement différent. Des différences plus notables sont rapidement devenues apparentes:

Là où se trouvait autrefois le mur ouest de la taverne, il y a maintenant une masse rose terne et palpitante. L'air sent la nourriture régurgitée, et de l'extérieur, vous entendez les sons d'une lutte suivie du cri d'un homme, bien que le bruit soit brusquement coupé par un bruissement en forme de lame.

Si les joueurs peuvent voir par la seule fenêtre orientée à l'est de la taverne ou ouvrir rapidement la porte, ils espionnent également ce qui suit:

Vous regardez dehors juste à temps pour voir le cadavre d'un garde de la ville traîné dans une piscine voisine de liquide bouillonnant jaune maladif. Une griffe nerveuse en forme de couteau tire le malheureux, puis tout est arrêté.

Désormais dépourvus de clients, les joueurs peuvent explorer ce qui reste d'Alderskeld à leur guise.

**Trésor.** Une recherche rapide révèle 2 poignards, un bocal contenant 3 et 24 couronnes et un petit flacon d'huile de lanterne. La recherche spécifique derrière le bar permet aux joueurs de trouver la cachette secrète d'Archauk: une matraque, une arbalète à main avec 12 carreaux, 3 fléchettes et une potion.

**Développement.** Si les joueurs apprennent d'Archauk à propos de son coffre cachée ou recherchent spécifiquement les chevrons d'Alderskeld, ils trouvent une petite boîte en métal verrouillée juste plus longue que l'avant-bras d'un homme. Soit un jet de **Crochetage** SD 22 réussi à l'aide des outils des voleurs, soit l'utilisation de la clé d'Archauk (voir zone 7) ouvrira la serrure, permettant l'accès à la bouteille de vin - millésime "Champ de 'Komodo" - cachée à l'intérieur.

## CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE L'ESTOMAC

Le système gastrique caverneux de cette immense bête terrifiante n'est pas sans rappeler une véritable grotte. Autrement dit, si une grotte était pleine de fragments de repas antérieurs, elle était lentement digérée sur des centaines d'années.

- **Acide.** Tout le liquide dans la grotte est en réalité de l'acide gastrique. Bien qu'il soit imbuvable, le bruit de bouillonnement constant qu'il émet masque la plupart des sons de l'Épouvanteur toujours alerte (voir l'annexe A). Voir la zone 8 pour plus d'informations sur les plus grands bassins d'acide et ce qui y vit.
- **Lumière.** La majorité de l'estomac est sombre (voir la zone 5 pour une exception), et voir quelque chose nécessite une assistance banale ou magique. Les descriptions supposent que les joueurs peuvent voir une distance d'au moins 9 mètres.
- **Son.** Comme spécifié dans diverses descriptions de zones, des bruits forts résonneront dans tout l'estomac. L'Épouvanteur est toujours à suivre, arrivant 1d4 tours plus tard.

## À L'EXTÉRIEUR DE LA TAVERNE

En sortant de la taverne, les joueurs sont témoins de ce qui suit:

Un spectacle à couper le souffle vous accueille à l'extérieur. Ce qui reste des quatre gardes de la ville est éparpillé sur le sol charnu. Le sang se dirige lentement vers le centre de cet espace hémisphérique caverneux, vers un lac de fluide bouillonnant jaune pâle. Deux projections de ce fluide coupent en deux le sol à proximité, séparant Alderskeld du reste de cet espace: une mince rivière qui serpente au sud et un large lac au nord-est.

Les joueurs peuvent traverser les différentes rivières d'acide présentes dans l'estomac de la manière de leur choix, mais doivent faire attention à ne jamais tomber dedans (voir zone 8).

Si les joueurs inspectent les restes des gardes de la ville, ils peuvent remarquer plusieurs bizarreries: premièrement, leur armure semble avoir été corrodée de l'intérieur; et deuxièmement, que leurs blessures semblent provenir d'une combinaison de lames extrêmement tranchantes et de lances minces.

## 2. GOLEM ÉCLATÉ

À l'approche du golem pour la première fois, les joueurs peuvent voir ce qui suit:

Allongé sur le côté, les niveaux supérieurs d'une tour autrefois haute sont maintenant tombés en ruine. Parmi les décombres et devant la tour latérale se trouve le haut du corps d'un humanoïde imposant qui, à y regarder de plus près, semble inanimé, bien qu'une déchirure dans la poitrine révèle une cavité sphérique qui scintille avec une légère lumière orange.

Ce golem de pierre autrefois puissant a été la création de l'ancien maître magicien dont les joueurs voient devant eux la tour en ruine. Désormais disparu, le golem ne peut être réactivé que par réinsertion de sa dynamo de puissance (voir zone 5).

**Développement.** Si les joueurs remettent la dynamo de puissance du golem dans la fente dans sa poitrine, la vie revient brièvement à l'ancien hulk:

La lumière clignote derrière l'œil du golem, et son puissant poing monte instamment vers le ciel. Avec un grand coup de poing, il brise le mur de la tour supérieure, basculant vers l'avant et s'immobilisant.

Malheureusement, ce dernier acte épuise définitivement la dynamo de puissance, laissant le golem mort à jamais. Le trou dans le mur est suffisamment large pour que les joueurs puissent entrer dans la tour supérieure (voir zone 4), mais le coup de poing du golem fait beaucoup de bruit, attirant l'Épouvanteur en 1d4 tours.

**Trésor.** Même une dynamo épuisée peut se vendre à un collectionneur intéressé.

## 3. TOUR, REZ-DE-CHAUSSÉE

La porte de cette partie de la tour est entrouverte:

Dans ce cylindre sans toit, une paire de yeux bleus pâle vous regarde attentivement. La créature à laquelle ils sont attachés est mince et frêle, elle semble presque bidimensionnelle. Dans sa main à la peau grise se trouve un interrupteur de bois brillant. Il émet une série de clics de bulles avant de se verrouiller pour la porte.

Ce Oakcriter effrayé est séparé de ses camarades et ne veut rien d'autre que rentrer chez lui. Il essaie de repousser les joueurs debout dans le cadre de la porte avant de se diriger vers la zone 5. Il se battra uniquement en légitime défense ou s'il est empêché de quitter la pièce.

**Trésor:** l'Oakcriter a trouvé le Bâton du conjurateur (détaillé dans l'**Annexe**). S'il peut s'enfuir, il retourne dans sa tanière et pose le bâton sur le sol.

À part l'Oakcriter, cette zone ne contient rien qui n'ait pas été détruit par l'exposition à l'acide. Même les escaliers en pierre qui menaient vers le haut ont fondu. Des gravats bloquent toute tentative de traversée vers les niveaux supérieurs de la tour depuis cette zone.

## 4. TOUR, ÉTAGES SUPÉRIEURS

Autrefois accessible par le golem (voir zone 2), cette zone de la tour du sorcier, en grande partie intacte, est ouverte à l'exploration :

Bien que fissurée et de côté, cette partie supérieure de la tour semble intacte. Des meubles en bois cassés jonchent ce qui aurait pu être un bureau, et une trappe ouverte sur ce qui était autrefois le plafond est suspendue. De l'autre côté, vous entendez des sanglots étouffés.

Rien de notable ne se trouve dans la pièce initiale, mais la bibliothèque accessible par la trappe est une autre histoire. À l'intérieur, les joueurs peuvent rapidement localiser la source des sanglots – **Clarice Garcy** – qui se cache sous une bibliothèque tombée. Elle hésite à quitter sa position, mais peut être convaincue soit par son père (voir zone 12), soit en réussissant un jet de Charisme ou Persuasion SD 20. Si elle est convaincue, elle suit les joueurs, mais semble trop choquée pour parler.

La pauvre fille a été poursuivie par le chasseur (**Épouvanteur**) à l'intérieur de la tour, où elle a utilisé sa petite taille pour se glisser entre les décombres. Heureusement, le chasseur a été attiré ailleurs par le bruit des gardes de la ville. Si Clarice rencontre à nouveau le chasseur, elle s'enfuit, terrorisée, et tente de se cacher.

**Trésor:** Couché sur le côté à proximité, un squelette en robe en lambeaux tient dans ses bras une louche et un bol décoré. Ce sont les dias de traversée et la louche clignotante (actuellement à charge nulle), détaillés dans l'**Annexe**.

Alors que vous vous approchez des vestiges d'anciens murs, une excroissance noire à leur surface réagit à votre présence et brille d'un bleu pâle et bioluminescent. À l'intérieur de l'anneau extérieur des murs se trouve une structure relativement intacte, sa surface est couverte d'excroissances similaires.

## 5. REPAIRE DES OAKCRITTERS

Cette cabane de pierre émiettée et les murs qui l'entourent constituent le repaire d'un groupe de Oakcitters. Lorsque les joueurs entrent pour la première fois dans la zone, ils remarquent les éléments suivants:

Alors que vous vous approchez des vestiges d'anciens murs, une excroissance noire à leur surface réagit à votre présence et brille d'un bleu pâle et bioluminescent. À l'intérieur de l'anneau extérieur des murs se trouve une structure relativement intacte, sa surface est couverte d'excroissances similaires.



## OAKCRITTERS ET LUMIÈRE

Bien que normalement pacifiques et curieux, ils deviennent extrêmement agressifs en présence d'une lumière vive. Toute source de lumière plus intense que la douce lueur d'une bougie les met en fureur, mais le retrait de la source de lumière calme instantanément ces étranges créatures.

S'ils sont enragés par la lumière, leurs cris alertent le chasseur, qui arrive 1d4 tours plus tard, les dispersant.

Un jet de **Vigilance** réussi à SD:14 permet de remarquer également les éléments suivants:

Parmi le duvet noir se trouvent des figures étrangement humanoïdes, aux formes fines et aux yeux énormes fermés.

Au total, 8 Oakcritters rôdent dans la zone. Grâce à leur capacité à communiquer par le biais de spores, chaque Oakcritter connaît par nature l'emplacement et l'humeur générale de tous les autres à proximité. Les créatures ne deviennent agressives que si les joueurs les exposent à une lumière vive ou pénètrent dans la structure au cœur de la tanière.

Entrer dans la structure centrale sans se faire remarquer nécessite de réussir un test de **Furtivité** SD:14. A l'intérieur se trouve un spectacle inattendu:

Étendue sur le sol de cette maison de ville délabrée, la forme immobile de Ned, son armure parfaitement intacte. Il semble qu'il n'y ait aucun signe de lutte.

Soudain, Ned se redresse en chuchotant : "Vous devez me faire sortir d'ici !".

Alors que d'autres ont fui ou se sont cachés, Ned a choisi de faire le mort quand il s'est retrouvé dans l'estomac. Trouvé par un Oakcritter curieux et amoureux de l'armure brillante de Ned, il a été traîné jusqu'à leur repaire, et il n'a pratiquement pas bougé depuis des heures.

Si les joueurs se demandent pourquoi Ned n'a pas riposté ou ne s'est pas échappé, consultez le tableau des excuses de Ned ci-dessous ou lancez un dé pour en déterminer une au hasard:

### d8 Excuse

- 1 "En fait, j'ai encore un peu la gueule de bois. La nausée me frappe toujours le lendemain après-midi."
- 2 "J'ai soigné mes cheveux hier, je ne veux pas les abîmer en me battant."
- 3 "Le pacifisme est un peu mon truc maintenant."
- 4 "Regardez ! Une sortie !" il montre du doigt, puis fait semblant d'être mort à nouveau.
- 5 "Combattre ces types de champignons serait injuste. Ce serait trop facile."
- 6 "Mon dos me fait souffrir ces derniers temps, et l'apothicaire m'a dit de ne pas accomplir d'actes héroïques pendant au moins deux semaines."

La seule façon de convaincre Ned de partir est de lui faire croire que les créatures champignons ont disparu. Les joueurs peuvent y parvenir en réussissant un test de **Duperie** SD:12 ou par rôleplay, à la discrétion du MJ.

**Trésor:** Ned était allongé au sommet d'une trappe, qui contient les divers objets brillants que les Oakcritters ont amassés au fil des ans. Parmi les bouts de ferraille, on trouve 27 couronnes, 41 ducats, et 12 lintars, deux fioles de cristal contenant chacune un Élixir de Pantagran (valant 25 couronnes chacune lorsqu'elle est vide), et une dynamo électrique qui brille d'une lumière orange.

**Développement:** Sortir de la tanière avec Ned, la dynamo électrique ou les deux est un peu plus délicat que d'y entrer, car les Oakcritters considèrent Ned comme un bien précieux et la dynamo électrique émet une lumière assez vive. Passer l'un ou l'autre devant les Oakcritters nécessite de réussir un test de **Furtivité** SD:16.

Les joueurs peuvent obtenir un avantage sur ce test en cachant la lumière ou l'armure brillante de Ned avec une sorte de couverture épaisse.

## 6. TOUR DE GARDE

Située le plus près de l'acide de toute structure, cette tour construite par des nains est restée remarquablement stable au fil des ans.

S'élevant à une dizaine de mètres dans les airs, cette tour hexagonale possède trois entrées symétriques, plusieurs meurtrières le long de ses murs et une sorte de baliste au sommet.

### PREMIER ÉTAGE

Les trois portes de cet étage sont le seul moyen d'entrer ou de sortir de cette tour. Bien qu'elles n'aient pas de serrure, les charnières en fer ont considérablement rouillé et, à moins que les joueurs ne les lubrifient d'une manière ou d'une autre, l'ouverture d'une des portes provoque un fort bruit de raclage. Cela alerte le chasseur, qui arrive en 1d4 tours.

À l'intérieur, cette zone est assez dépouillée, ne contenant qu'une échelle menant à une trappe verrouillée (voir zone 11) et un coffre dans lequel il reste un seul boulon de baliste en fer noir et une bobine de corde.

### DEUXIÈME ÉTAGE

Autrefois accessible à l'aide de la clé du capitaine, cette zone était clairement utilisée pour stocker des armes, qui ont bien résisté aux années. Les joueurs peuvent trouver deux exemplaires de chaque arme martiale sur les étagères des murs. Sinon, les seules caractéristiques de cette pièce sont les meurtrières sur chaque mur et une autre trappe en haut de l'échelle.

Le plafond s'est aussi légèrement effondré, laissant quelques gravats, mais sinon la structure semble stable.

### TOIT

Le seul ornement de ce toit est une baliste à quatre bras qui semble encore utilisable. De plus, si l'on utilise une source de lumière suffisamment brillante ou une aide magique, les joueurs peuvent voir n'importe quelle autre zone de l'estomac depuis ce point d'observation.

**Développement:** Si elle est utilisée contre le chasseur, la baliste vise juste et la force de l'impact étourdit instantanément la créature, l'obligeant à se régénérer.

## 7. STATUE ENGLOUTIE

Au milieu du lac acide se trouve une vieille statue, si fortement érodée qu'il est impossible de discerner ses traits ou son origine. Tout ce qui reste au-dessus de l'acide est une tête et un bras gauche levé. Si les joueurs s'approchent suffisamment pour voir la statue, ils voient aussi qui s'y accroche :

Un lézard familier s'accroche à la pointe saillante d'une statue au milieu du lac bouillonnant. Il n'est pas clair comment ils ont réussi à se retrouver là, mais Archauk semble garder son calme et sourit faiblement en vous voyant.

Par la force de sa volonté, Archauk a réussi à rester silencieux et immobile tout en s'accrochant à la statue. Les joueurs peuvent laisser le vran ou essayer de trouver un moyen de le libérer. C'est une affaire délicate, et tout bruit fort est sûr d'attirer l'attention du chasseur, qui arrive 1d4 tour plus tard.

*Si les joueurs sont perdus, Archauk peut signaler que la baliste au sommet de la tour de garde pourrait peut-être être utile.*

**Trésor:** Archauk donnera volontier aux joueurs la clé de son coffre-fort personnel en échange d'une intervention salvatrice.

## 8. BASSINS GASTRIQUES

Lorsqu'il n'est pas attiré ailleurs par des bruits forts, le chasseur (Épouvanteur) se repose dans les différents bassins et rivières acide. Il est insensible à la corrosion acide.

Les joueurs doivent traverser l'acide plusieurs fois au cours de leur exploration, soit en sautant par-dessus, soit en se balançant sur un pont temporaire, soit par d'autres moyens créatifs. Si les joueurs ne sautent pas assez loin, tombent en équilibre ou se retrouvent submergés dans l'acide gastrique, ils subissent 4d6 points de dégâts d'acide tous les tours jusqu'à ce que le joueur affecté ou un allié utilise son action pour gratter la substance collante.

Tomber dans l'acide gastrique alerte également le chasseur, qui arrive au tour suivant.

## 9. L'ANTRE DES BARBEGAZI

Située dans une spirale d'acide, cette zone, ainsi que celles qui sont proches, ressemblent le plus à une grotte non vivante, toutefois des cris d'enfants se font entendre. Les joueurs remarquent les éléments suivants lorsqu'ils s'approchent :

Dans une spirale d'acide se trouve une grande stalagmite, avec plusieurs petites stalactites qui pendent au-dessus. À côté de la roche pousse une délicate grappe de champignons violets qui suintent une sève claire.

La stalagmite et les stalactites sont des Barbegazi. Les cinq prédateurs essaient de ne pas être détectés lorsque les joueurs s'approchent. S'ils réussissent leur tentative de furtivité, les événements suivants se produisent :

Soudain, les formations rocheuses s'animent ! De plus petites stalactites vous tombent dessus tandis que des yeux ouverts sont maintenant dirigés vers vous.

Sinon les joueurs les remarquent :

Avant de faire un pas de plus, vous réalisez que la stalagmite a des fissures étrangement symétriques, tout comme les stalactites au-dessus de vous. Ce ne sont pas des roches naturelles, c'est une embuscade !

**Trésor:** Les champignons qui poussent à proximité sont des bolets cairns, un des ingrédients du rituel de téléportation.

## 10. LE DERNIER COMBAT DU CLAN ARABVAL

Ce grand espace ouvert contient quelques rochers et une douzaine de monticules aux formes étranges dispersés près du bord du liquide. Un monticule est significativement plus grand que les autres.

Ces monticules sont les cadavres érodés d'un clan englouti, dont les guerriers ont tenu tête au chasseur à cet endroit. Les joueurs qui enquêtent sur les cadavres trouvent des blessures et une corrosion similaires à celles des gardes de la ville d'Alderskeld.

Les restes les plus importants ne sont pas ceux d'un humain, mais d'une Manticore qui semble s'être bien battu à en juger par le nombre de blessures perforantes sur son corps.

**Développement:** Les joueurs peuvent tenter d'extraire le venin du cadavre de la Manticore, mais il s'agit d'une opération délicate. Il faut réussir un jet d'**Adresse, Mains thérapeutiques** ou **Formation de Sorceleur** SD:16 pour extraire le venin sans faire éclater l'abdomen. En cas d'échec, le venin est quand même extrait, mais toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 3 mètres sont recouvertes d'une bile nocive. Cela attire l'attention du chasseur, qui arrive en 1d4 tours, mais continue également de l'attirer vers toute personne couverte de l'effroyable bile.

## 11. CAPITAINE APLATI

Parmi les rochers, les joueurs peuvent trouver un malheureux nain :

Sous l'un des rochers se trouve une paire de jambes blindées, clairement de proportion et de conception naines. Le propriétaire des jambes semble être mort depuis longtemps.

Les joueurs peuvent regarder sous le rocher et voir l'éclat révélateur de quelque chose de brillant. Soulever le rocher est difficile, nécessitant un test de Physique SD:18 réussi. S'ils utilisent un levier ou un autre moyen de soulever le rocher, les joueurs ont un avantage sur ce test.

**Trésor:** Autour du cou du capitaine se trouve une clé en argent qui déverrouille les niveaux supérieurs de la tour de garde.

**Développement:** Déplacer le rocher sans utiliser de levier crée un grand bruit, attirant l'attention du chasseur, qui arrive 1d4 tours plus tard.



## 12. LA PARTIE AVANT

Les joueurs peuvent chercher à s'échapper par la gorge et la bouche de la bête qui les a avalés. Localiser les sphincters charnus de la créature est une tâche simple, mais le voyage jusqu'à la bouche prend plus d'une heure. En atteignant la bouche, les joueurs voient ce qui suit:

En émergeant dans une autre cavité charnue, vous voyez un homme qui frappe une pioche contre une rangée de dents gigantesques. "Pourquoi, maudit sois-tu ?" crie-t-il. "Pourquoi avez-vous pris ma fille ? Elle ne méritait pas de mourir !"

Cet homme est Mortimer Garcy, qui a cherché sa fille mais n'a pas pu la localiser. La pensée de la mort de son petit rayon de soleil pèse lourdement sur l'homme, et il est presque découragé lorsque les joueurs arrivent. Il brandit une pioche dans une main et une bouteille dans l'autre, frappant les dents de la créature sans résultat.

Informé que sa fille est toujours en vie, le sort de sa stupeur et lui donne un nouveau but. S'il retrouve sa fille, il promet de ne plus jamais la quitter et de se battre jusqu'à la mort pour la protéger.

Quels que soient les efforts des joueurs, s'échapper par la force de la bouche de la créature est impossible. A la discrétion du MJ, il peut y avoir un moyen de réveiller le titan Viy, mais ces détails sont en dehors du cadre de cette aventure.

## 13. LA PARTIE ARRIÈRE

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent tenter de sortir par l'arrière de la créature qui les a consommés. Comme pour l'avant, trouver le sphincter n'est pas difficile, mais son contenu l'est encore plus.

Les joueurs se retrouvent piégés par un mur de matière digérée de la consistance d'une pierre. Il est possible de creuser pour sortir de cette façon, mais c'est à la fois bruyant et long. Au total, il faudrait 8 + 2d6 jours de minage pour creuser un tunnel de cette manière, provoquant sans cesse l'ire du chasseur...

Chaque PNJ sauvé tout au long de l'estomac peut réduire le temps d'excavation d'un jour.

Bien qu'il s'agisse d'une issue potentielle, les joueurs doivent rapidement réaliser le danger d'une telle tâche. De plus amples détails sur de telles entreprises sont en dehors du cadre de cette aventure.

## TERMINER L'AVENTURE

Bien que d'autres méthodes existent, les joueurs découvriront rapidement que le chemin le plus probable vers la liberté passe par le rituel de téléportation. Heureusement, le dias de traversée est facilement transportable, les joueurs sont donc libres d'effectuer le rituel n'importe où dans l'estomac. Si Ned ou Mortimer sont avec les joueurs, ils suggèrent la tour de garde.

Les PNJ que les joueurs auront sauvés à ce stade proposeront de les aider à mener le rituel. Dès que le rituel commence, la créature entière réagit violemment:

Un gémissement résonne dans l'espace, et les murs, le sol et le plafond se contractent soudainement, rapprochant tout le monde.

**Développement:** Une fois que les joueurs ont défendu le rituel pendant 10 tours, ils peuvent penser à n'importe quel endroit qu'ils connaissent, et après avoir respiré profondément, ce qui suit se produit:

Vous pouvez sentir l'épaisse fumée pénétrer dans vos poumons, et vous commencez à ressentir une sensation de flottement. Le monde devient un flou de couleurs et de sons avant de se stabiliser dans une vue plus reconnaissable. La liberté, enfin !

Enfin, les joueurs et tous les PNJ qui ont participé au rituel sont libérés de leur prison charnelle et de toutes ses horreurs. Bien qu'ils ne puissent pas offrir de récompense monétaire, les PNJ sauvés promettent aux joueurs qu'ils ont une dette de vie.

# ANNEXE

## CRÉATURE

### OAKCRITTERS

Cousins éloignés des tréants, les Oakcritters incarnent la vie dans l'absence totale de lumière. Avec leurs yeux énormes et disproportionnés qui brillent comme des bougies bleues, ces élémentaires très fins scrutent constamment leur environnement à la recherche de sols riches en minéraux. Dépourvus de la plupart des autres traits caractéristiques tels que la bouche ou le nez, la vie entière d'un Oakcritters repose sur ses yeux.

Bien que normalement passifs, les Oakcritters peuvent être poussés à la violence par deux choses : la lumière vive et le vol. Toute lumière plus lumineuse que leurs propres yeux plonge ces créatures dans une rage meurtrière. De plus, ils ont tendance à amasser des objets brillants, bien que le but de ce comportement soit inconnu. Le vol de ces "objets brillants" fera à coup sûr des ennemis à vie d'une colonie d'Oakcritters.

Dépourvus d'organes vocaux conventionnels, ils communiquent par une combinaison d'extrusions de gaz bouillonnant, de clics et d'un langage gestuel rudimentaire. La reproduction de ce langage est impossible, bien qu'une communication de base par gestes soit possible.

## RELIQUES

### BÂTON DU CONJURATEUR - BÂTON (ÉDUCATION SD 20)

| Type | PRÉ | DÉG | Fia. | Mains | POR | Effet  | Diss. | AM | Poids |
|------|-----|-----|------|-------|-----|--|-------|----|-------|
| C    | +0  | 3d6 | 5    | 2     | -   | +2 Rituels, Allonge, Focus(3), Focus supérieur (magie mixte, invocation) | -     | 2  | 2     |

*Fabriquée avec soin par un maître de la conjuration, ce bâton en bois sombre imprègne son porteur d'une partie de ce savoir, facilitant le lancement des sorts mixtes, des invocations et rituels.*

### DIAS DE TRAVERSÉE - (ÉDUCATION SD 15)

Ce bol peu profond, aux côtés de la louche de clignotement, était le magnum opus d'un maître prestidigitateur sans nom, dont les recettes sont aussi étranges qu'efficaces. Sur la face inférieure du dias, les joueurs peuvent lire une recette, gravée à la fois en commun et en géant. Elle nécessite les ingrédients suivants:

- (1) champignon cairn boletas, entier – souvent trouvé poussant dans les excréments de Barbegazi (voir zone 9)
- (1 fiole) venin distillé (voir zone 10)
- (1) verre de vin, grand cru (voir zone 1)
- (1) dent de géant – n'importe quelle sorte

Ensuite, la recette détaille un rituel de téléportation: en une minute, quatre personnes sont nécessaires pour accomplir le rituel de téléportation - une pour remuer à l'aide de la louche, une pour chanter et deux pour harmoniser. Les personnes participant au rituel doivent y accorder toute leur attention.

Une fois la recette terminée, tous ceux qui le souhaitent doivent imaginer un lieu et allumer le mélange, en inhalant les fumées. Si la recette est correctement exécutée, tous ceux qui ont inhalé le mélange seront instantanément téléportés à l'endroit envisagé, quelle que soit la distance, à condition qu'il se trouve sur le même plan.

### LOUCHE CLIGNOTANTE - MASSE (ÉDUCATION SD 18)

| Type | PRÉ | DÉG   | Fia. | Mains | POR | Effet          | Diss. | AM | Poids |
|------|-----|-------|------|-------|-----|----------------|-------|----|-------|
| C    | +0  | 1d6+2 | 10   | 10    | 1   | cf description | G     | 1  | 1     |

*Créée en paire avec le dias de la traversée par un maître prestidigitateur oublié, cette louche à soupe apparemment simple est imprégnée de magie de conjuration. Chaque fois que le dias de la traversée est utilisé pour accomplir son rituel, la louche gagne 10 charges.*

Par la suite, le porteur peut effectuer une attaque de mêlée avec la louche, comme s'il utilisait une massue. En cas de succès, au lieu d'infliger des dégâts à la cible, celle-ci est téléportée à 10m dans une direction choisie par le manieur. La destination choisie doit être un endroit que le manieur peut voir et qui n'est pas occupé par une autre créature ou un objet.



# MAP OF THE SERPENT'S STOMACH

1 SQ. = 5 FT.



This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.