

# Les Basses Tours



Cette aventure fera la joie d'une équipe de 3 à 4 personnages de niveau 1-3 et d'un meneur de jeu peu expérimenté. La présence d'un Nain peut être un atout.

## L'histoire des Basses Tours

La tradition garde vivant le nom de la reine Vabnā, qui conduisit une petite tribu de Nains depuis la cité d'Analkrabeth jusqu'aux montagnes de l'Aube, afin qu'ils puissent s'y établir. La communauté commençait à peine à prospérer lorsque les premiers habitants des lieux, les Orques, l'attaquèrent. Plus nombreux, ils repoussèrent les Nains jusqu'aux falaises qui bordent la mer Froide. Au dernier assaut, Vabnā fut tuée et jetée à la mer. Tout aurait pu s'arrêter là, mais la mer restitua son corps, porté par une vague gigantesque. Et les Orques s'enfuirent, terrorisés, laissant les Nains aussi surpris qu'heureux d'être sauvés.

Depuis, Vabnā reposait dans un sanctuaire sur les lieux du miracle : les Basses Tours. Elle s'animait une fois l'an, au jour anniversaire de sa mort. Une procession venait alors d'Analkrabeth, la plus grande des cités naines, et chaque mine, si petite soit-elle, envoyait un pèlerin chargé d'offrandes. A cette occasion, une ville de toile se dressait en un jour près des Basses Tours, et les prêtres appelaient l'esprit de Vabnā pour qu'il leur révèle ce que l'année à venir allait réserver. En remerciement, les offrandes étaient déversées dans la mer. Les Nains abandonnaient ainsi ce qui leur était le plus cher (leurs richesses) à l'eau qui les avait sauvés jadis. Il y a soixante-quinze ans, Sketh, un jeune Dragon rouge ayant son trésor à constituer, réussit à persuader deux de ses aînés que la cérémonie des Basses Tours était une occasion facile de s'enrichir au dépend des Nains. Ils attaquèrent le jour dit, surprenant les Nains qui se défendirent à peine. Sketh parvint à entrer dans la tombe de Vabnā et blessa mortellement le grand prêtre en pleine incantation, avant qu'il ait pu rattrapé l'esprit de la reine d'en l'au-

delà. Vabnā fut condamner à errer sous la forme d'un fantôme. Les Dragons ne trouveront pas le trésor escompté (et pour cause : les Nains jettent leur or à la mer), et Sketh fut assassiné par ses deux frères, furieux d'avoir été entraînés dans une expédition aussi minable.

Depuis ce massacre, les voyageurs évitent les Basses Tours. Ils préfèrent prendre des chemins plus compliqués, mais réputés plus sûrs. La raison de la présence des personnages dans cette région est laissée à la discrétion du meneur de jeu, mais elle doit être involontaire (une tempête de neige peut les avoir égarés par exemple). Sur place, ils feront la connaissance de Badian, un pèlerin rescapé. Il était venu aux Basses Tours avec les offrandes de sa mine et a échappé de justesse à l'attaque des Dragons. Il a rencontré le fantôme de Vabnā, et est resté dans le but de le libérer, bien qu'il ne sache pas vraiment comment s'y prendre.

## Badian

Lorsque les PJ arrivent sur le site à la tombée de la nuit, un petit groupe de Kobolds a surpris Badian et ses deux blaireaux non loin de la tour Nord (voir X sur le plan). Si le Nain aperçoit les PJ, il demandera leur aide. S'ils tardent à intervenir, les Kobolds prendront le dessus de façon dramatique pour les pousser à agir, car il est essentiel qu'ils interviennent. Les Kobolds s'enfuient dès que le combat tourne à leur désavantage.

### Badian

FOR 16; DÉX 11; CON 15; INT 11; SAG 14; CHA 10; Clerc-Guerrier; Niveau 1-2; PV 11; CA 5; Déplacement 6; TAC0 19; AT un marteau de guerre +1 contre les Gobelins, les Kobolds et les Orques; Dégâts d4+3; Sorts : Soigner les Blessures légères, Apaisement. Il a autour du cou la clé de son coffre (situé dans la pièce 5 de la tour Nord). Badian a deux blaireaux apprivoisés qui n'obéissent qu'à lui.

### 2 blaireaux

CA 4; Déplacement 6, Cr 3; DV 1+2; PV 7, 5; TAC0 19; AT 2 griffes, 1 morsure; Dégâts -2/1-2/1-3.

### 10 Kobolds

CA 7; Déplacement 6; DV 4x4, 3x3, 2x2, 1; TAC0 20; AT un cimeterre; Dégâts 1d6.

Le combat terminé, Badian remerciera chaleureusement les PJ avant de se barricader avec eux dans la tour Nord. Il leur parlera de sa petite guerre avec les Kobolds, ses principaux ennemis au alentours. Puis il sera temps de descendre à la cave, fêter la victoire en « trempant sa barbe » dans une bière de poisson « faite maison ». Il ne pourra pas s'empêcher de raconter l'histoire des Basses Tours et s'enflammera au moment d'évoquer la quête qui devra libérer « son fantôme » (il avouera quand même ne pas savoir comment y arriver). Il a certes jeté un coup d'œil dans les puits d'entrée de la tour Sud, mais a renoncé à aller plus loin. D'autant plus qu'il croit que Sketh s'est installé dans les profondeurs de la tombe : il n'a vu que deux Dragons ressortir!

En guise de conclusion, il leur fera visiter, ému, la petite chapelle (4), et peut-être verront-ils le fantôme de Vabnā qui erre, loin de la lumière. Le squelette d'un Nain gît également dans la pièce. Badian ne connaît pas l'identité du personnage, mais pense qu'il s'agit, d'après ses vêtements, du grand prêtre qui officiait le jour du massacre. La visite terminée, il offrira l'hospitalité aux PJ qui pourront dormir dans le hall d'entrée de la tour.

A ce moment-là, les personnages ont en main la majeure partie des éléments de l'histoire, sauf ce qui concerne l'urne funéraire de Vabnā et le testament du grand prêtre, tous deux cachés dans la chapelle, et qui sont nécessaires pour achever la cérémonie commencée soixante-quinze ans plus tôt.

## Visite des lieux

Le site des Basses Tours comprend deux zones distinctes : la tour Nord, qui abrite la chapelle, et la tour Sud, constituée d'un réseau de grottes conduisant à la tombe de Vabnā. Sur la carte de la région, l'endroit marqué (S) indique un raccourci bien caché qui mène jusqu'au hall de cérémonie (17) dans la tour Sud. C'est un escalier taillé dans la falaise et masqué par un manteau de lierre.

### La tour Nord

Vue de l'extérieur, la bâtisse, construite en grosses pierres du pays, est trapue. Haute d'un étage, elle est flanquée de gargouilles d'où s'échappe de la fumée et de quatre grosses portes en bois. Au sommet, un curieux abri en bois la coiffe.

1. Hall d'entrée. Badian lève et baisse, matin et soir, les quatre lourdes barres qui bloquent les portes d'entrée. Au centre, un escalier en colimaçon descend à la cave (3) et monte vers l'abri du Nain (5). Tout autour, des totems servent de colonnes. Dans un coin s'entasse du bois mort. Badian entretient soigneusement des feux dans des appliques pour que le regard des dieux ne se détourne pas. La fumée est rejetée à l'extérieur par des gargouilles.

2. L'escalier de la cave descend jusqu'à une porte dont il faut tirer l'anneau pour entrer.

3. Quand les Basses Tours étaient en activité, cette pièce était un lieu de recueillement et de prière pour les pèlerins venus faire leurs dévotions à Vabnā. Badian l'a recyclée en cave froide et sans éclairage, où il entropose des provisions (viandes salées, huiles, épices, tonnelets de bière de poisson et d'eau douce...).

On aperçoit, derrière de grandes meules de foin, la porte de l'ancienne chapelle, tout au fond, enchaînée et cadénassée.

4. La chapelle est un petit dôme soutenu par une colonne centrale. Ses parois sont décorées de bas-reliefs représentant des fonds marins. C'est là que le fantôme de Vabnā s'est réfugié. Les PJ le verront peut-être en train d'essayer de se fondre parmi les sculptures devant la lueur des torches. La reine est habillée pour la guerre, comme au jour de sa mort. Sa forme est intelligente, mais muette, et elle se sent perdue dans le monde réel. Inutile de fournir ses caractéristiques, car elle est hors d'atteinte des vivants. Mais son fantôme projette, dans un rayon de 10 m autour de lui, un profond sentiment d'angoisse, de peur et de tristesse, sensible pour ceux qui ratent un Jet de Sauvegarde contre les sorts.

Un squelette de Nain dans une tige pourpre en lambeaux, ses mains encore refermées sur une lourde masse, gît au pied de la colonne. Ce sont les restes de Beldros, le dernier grand prêtre d'Analkrabeth à être venu aux Basses Tours. Quatre heurtoirs de bronze en forme d'anneaux ornent la colonne à mi-hauteur. Quelqu'un d'attentif remarquera que le marteau situé à l'opposé de la porte a été usé par des coups répétés. Si on en frappe trois fois, quatre poignées surgissent au bas de la colonne. Elles servent à lever et abaisser la colonne qui s'enfonçait d'un mètre dans le plafond avant de rester en équilibre. Il faut rassembler une Force d'au moins 50 pour la soulever, mais une personne de Force moyenne peut l'abaisser seule. Les poignées disparaissent jusqu'à la prochaine utilisation.

Beldros a caché dans le pied creux de la colonne les objets du culte (une conque indispensable pour renvoyer le fantôme, un plat et une coupe en argent, 21 perles (120 PO chaque), 2 poignards, des étoffes de soie rouge brodées d'or en mauvais état et trois grosses lampes à huile) et l'urne funéraire de Vabnā : un gros vase brun sans aucune ouverture, enveloppé dans un parchemin. Le fantôme est lié à l'urne, et son porteur éventuel l'apercevra de temps en temps, rôdant autour de lui. Des spores mortelles ont été mélangées aux cendres de Vabnā. Si elles sont répandues (par exemple si les PJ cassent l'urne), toutes les personnes dans un rayon de 3 m souffriront d'une perte d'1d4+2 Points de Vie et d'une pénalité de -2 à toutes les actions pendant 6 jours moins le bonus de Constitution, et devront réussir un Jet de Sauvegarde contre le poison + 2 ou mourir en 4 heures plus le bonus de Constitution.

Le parchemin contient les derniers mots de Beldros. Il est écrit dans un nain littéraire (qui demande une Intelligence d'au moins 17 pour être lu correctement si on possède la langue).

« Un des Dragons a brisé la rosace de la tombe. Nous n'avons pas pu achever la cérémonie et commander au gardien de reprendre l'esprit de la reine. J'ai vu son fantôme se torturer dans un coin d'ombre près de moi.

J'ai vu jusqu'ici échapper à la mort et cacher les objets du culte là où j'espère qu'ils seront en sécurité. Une fois déjà, des choses sont venues gratter à la porte sans que je n'ose ouvrir. C'est sans doute la fin.

Beldros, grand prêtre d'Analkrabeth. »

5. Badian a construit un abri en bois au sommet de la tour. On y trouve une pailleasse, une couverture et un coffre de voyage sur lequel est posée une petite lampe à huile. Le coffre est toujours fermé (le Nain a la clé sur lui) et contient une cotte de mailles, un marteau de guerre nain +1 contre les Gobelins, les Kobolds et les Orques, et 107 PO dans une bourse (l'offrande de sa mine à Vabnā).

### La tour Sud

La tour Sud n'en est pas vraiment une, c'est en fait un puits qui mène à la tombe de Vabnā. Il n'y a ni escalier ni barreaux pour descendre.

6. Un vieil Ettercap a tissé sa toile en travers du puits. Ses fils sont d'abord secs et cassants, puis de plus en plus souples et collants au fur et à mesure de la descente. Après 3 rounds, il faut réussir un Jet sous Dextérité par action pour ne pas s'engluier. Se dégager exige un Jet sous Force réussi.

Un enfant d'une tribu elfe de la forêt toute proche a été capturé par les Kobolds il y a quelques jours. Depuis, les Elfes ont envoyé toutes les créatures du Petit Peuple pour le retrouver. Une fée qui explorerait les Basses Tours s'est prise dans la toile. Elle est encore vivante, mais l'Ettercap, qui est sénile, ne l'a pas encore remarquée.

### La fée

CA 3; Déplacement 6, vol 12; DV 1; PV 8; TAC0 19; AT une arme à lui fournir; Dégâts de l'arme; le battement de ses ailes produit de la lumière et elle communique par signes. Elle suivra les PJ dans la tombe en espérant retrouver l'enfant elfe.

### L'Ettercap

CA 6; Déplacement 12; DV 5; PV 19; TAC0 15; AT morsure, 2 griffes; Dégâts 1d8 + poison (Jet de Sauvegarde contre le poison + 2, paralysie pendant 1d4+4 heures)/1-3/1-3. Cet Ettercap est vieux et faible, mais tout aussi cruel et vicieux que ses congénères. Il vit en bas du puits avec les restes de ses victimes et n'attaquera jamais de front.

Au fond, des rails sortent d'un tunnel taillé dans la roche et s'arrêtent sur un butoir juste en dessous du puits.

7. Le tunnel et les rails mènent tout droit du puits (6) à un système d'ascenseur (8). Un gros chaudron équipé de roulettes a été abandonné, renversé, au milieu du passage. Autrefois, les pèlerins le remplissaient d'offrandes qu'ils jetaient dans le puits. Une fois plein, des servants le poussaient jusqu'à l'autre bout de la tombe (17) et le vidaient dans une fosse inondée par la mer Froide.

8. L'ascenseur qui mène au niveau inférieur est un puits de 18 m de profondeur équipé d'une chaîne et d'un crochet reliés à un système de contrepoids. Une charge d'au moins 60 kg fait dérouler lentement la chaîne (3 m/rd). Si aucune charge n'est suspendue au crochet, elle se rembobine rapidement, mais si on y accroche une charge trop lourde, elle peut casser (5 % de chance/15 kg au-dessus de 150 kg de charge). Un levier en bas du puits permet de bloquer l'ascenseur.

9. Au sortir de l'ascenseur, il faut faire attention à ne pas rater la marche. En effet, il débouche dans une grotte, qui est en fait un gouffre. Il est difficile d'en évaluer la profondeur, mais un objet jeté dans le vide confirme qu'il vaut mieux éviter d'y tomber. Les Nains avaient construit une corniche sur la paroi nord pour permettre au chaudron de passer. Mais elle a été détruite sur quelques mètres par une tribu de Kobolds qui a squatté les lieux et qui veut empêcher les intrus d'entrer. Ils ont aussi aménagé un chemin de pieux de bois plantés sur la paroi sud pour accéder à leur nid (11). Ces pieux supportent jusqu'à 50 kg. Au-delà, tout kilo supplémentaire donne 1 % de chance qu'un pieu casse ou se décroche.

10. La corniche des Nains enjambe le gouffre grâce à une mince passerelle sans garde-fou. Il y a quelques temps, la première femme du roi kobold a été surprise en train de dévorer les œufs de ses rivales et a été condamnée à pendre de la passerelle, ligotée. Ses œufs ont été jetés dans le gouffre afin d'attirer un des monstres des profondeurs qu'affectionnent les Kobolds dans leurs légendes, et qui doit venir manger la cannibale. Celle-ci pend depuis une semaine maintenant, à 9 m en dessous de la passerelle. Elle attirera l'attention de ceux qui passent (elle parle quelques mots de commun). Elle saura se montrer conciliante, en proposant par exemple de guider les PJ. Mais à la première occasion, elle aligera les Kobolds.

### La condamnée

CA 7; Déplacement 6; DV 1-1; PV 4; TAC0 20; AT griffes et morsures; Dégâts 1d4.

11. Les Kobolds ont installé leur nid dans cette cavité inaccessible. On ne peut y parvenir qu'en

empruntant le chemin de pieux de la paroi sud. Ensuite, il faut ramper dans un boyau étroit, interdit à quelqu'un de trop corpulent. Enfin, on découvre de gros œufs blanchâtres qui reposent sur un monceau d'ordures. L'odeur est insupportable, elle donne envie de vomir et de pleurer (jet sous CON-3, sinon pénalité de -1 à toutes les actions tant qu'on demeure dans la salle et 5 rounds après en être sorti). Les Kobolds ont patiemment nourri et dressé le ver géant qui garde leurs trésors.

#### Le ver géant

CA 7; Déplacement 1; DV 2+2; PV 13; TACO 17; AT morsure; Dégâts 1d4; 3 m de long pour un diamètre de 60 cm. Il reste caché sous les immondices et ne sort que si on dérange les œufs.

12. Depuis la corniche, un tunnel descend jusqu'à une caverne inondée, grâce à une grande ouverture sur la mer Froide. Les Kobolds ont enfermé un crabe géant dans un enclos, dont la palissade dépasse un peu de l'eau.

Une dizaine de cages sont suspendues au-dessus de l'enclos, par un fouillis de cordes qui est attaché à la berge. La plupart sont vides ou ne contiennent que de vieux ossements sauf une, dans laquelle est enfermé l'enfant capturé par les Kobolds et que recherche la petite fée. Son géolier est un Ogre qui passe le plus clair de son temps à ronfler sur la berge près des cordes des cages. Il est aussi bourreau, et nourrit le crabe de ses prisonniers, pour la plus grande joie des Kobolds.

#### Le crabe géant

CA 2; Déplacement 1; DV 3; PV 15; TACO 17; AT 2 pinces; Dégâts 2d6/2d6; 2,50 m de diamètre. Il sort si quelque chose trouble l'eau, attend un moment et replonge s'il n'a rien pris.

#### L'enfant elfe

CA 5; Déplacement 12; DV 1; PV 8; TACO 19; AT 1 arme à lui fournir; Dégâts de l'arme. Il accompagnera ses sauveurs et essaiera de les aider dans la mesure du possible.

#### L'Ogre

CA 5; Déplacement 9; DV 4+1; PV 20; TACO 17; AT 1 masse; Dégâts 1d4+2. Il a le trousseau des clés des cages à sa ceinture.

13. Les guerriers nains morts aux côtés de Vabnâ ont été enterrés dans cette caverne. La nécropole est gardée au nord et au sud par quatre statues monumentales de patriarches nains (9 m de haut), que les Kobolds ont maculé de peintures criardes et d'insultes. Les parois de la caverne sont percées de dizaines de petites niches qui renfermaient les urnes funéraires contenant les cendres des guerriers mêlées à de petits trésors. Les Kobolds les ont pillées, dégageant la place pour une colonie de chauve-souris peureuses.

#### Chauve-souris (1d10+2)

CA 8; Déplacement 1, vol 24; PV 1 ou 2; TACO 20; AT morsure; Dégâts 1.

14. Le royaume des Kobolds consiste en un vaste réseau de galeries qui s'enfoncent loin sous

terre. Ils entrent et sortent des tunnels à tout instant. Dans la caverne centrale, leur roi trône avec ses femmes sur un tas d'ossements. Le grand corps rouge de Sketh s'enroule à ses pieds. La tribu fait une fête continue autour de quelques feux. (La musique rythmée jouée sur des peaux et des cornes s'entend de loin et peut couvrir l'arrivée des P.J.) Dans l'obscurité, on peut croire que le Dragon est vivant, mais c'est en fait un cadavre dont les os percent. A l'intérieur, les Kobolds ont engrangé leur trésor.

#### Le roi

CA 6; Déplacement 6; DV 1-1; PV 6; TACO 19; AT une masse +1, elle émet un ululement quand un Nain se trouve dans un rayon de 15 m; Dégâts 2d4+1. Il porte un simple pagne qui disparaît sous son ventre énorme, et il est couvert de breloques voyantes.

#### Gardiens du corps (1d10)

CA 6; Déplacement 6; DV 1-1; PV 5x5, 3x4, 2x3; TACO 19; AT divers; Dégâts 1d6.

#### Les 9 femmes du roi

CA 7; Déplacement 6; DV 1-1; PV 4, 4x3, 4x2; TACO 20; AT griffes et morsures; Dégâts 1d4. Elles deviennent folles furieuses si le roi est tué et se jettent sur ses meurtriers.

#### Guerriers (2d10)

CA 7; Déplacement 6; PV 1 à 4; TACO 20; AT 1 divers; Dégâts 1d4 ou 1d6. Si le roi meurt, ils fuient. Le reste de la tribu (vieillards, femmes et enfants) s'enfuit par les tunnels au premier combat.

#### Le trésor

Il contient: 1 parchemin 1-3 sorts (niveau 1-3) mangé par les vers (-20% pour la lecture); 2 potions (Guérison et Résistance au feu); une dague +1; un anneau d'or (200 PO); un bâton Serpent brisé (2 morceaux); une statuette d'ébène (100 PO); 3 gemmes (100, 250 et 500 PO); 10 PP; 500 PO; 500PA; 2000 PB; 4500 PC. Un P.J. a une chance cumulative de 10% par round de recherche de trouver, en plus des pièces, un objet de la liste ci-dessus. Ses chances retombent à zéro après chaque objet trouvé.

15. Le bruit d'une chute d'eau résonne dans cette grotte. En effet, une rivière souterraine cascade le long de la paroi. Avec le temps, elle a creusé un bassin autour de l'orifice par où l'eau s'échappe. Les prêtres s'y purifiaient avant et après les cérémonies. Des doubles portes de fer, en partie arrachées de leurs gonds par le souffle de Sketh, laissent voir la pièce (17).

16. La cascade dissimule l'arrivée du raccourci (voir l'endroit marqué S sur la carte générale de la région). Dans cet escalier qui relie la pièce (15) à l'extérieur, les Kobolds ont caché une corde sous des gravats en travers des dernières marches. Elle est reliée à une cheville qui retient un grand balancier de bois armé d'un marteau caché dans l'ombre du plafond. Si quelqu'un se prend les pieds dans la corde, le piège se déclenche et balaye le passage de haut en bas (Dégâts 2d6+2). On peut y échapper en bas de l'escalier en se jetant à terre (jet sous DEX-2).

17. Le hall des cérémonies imite à la perfection l'intérieur du ventre d'une baleine. Les rails du chaudron le traversent et finissent sur un butoir au bord d'un bassin rond. Au-delà, tout au fond de la pièce, on voit la mer Froide par le trou

qu'a fait Sketh en entrant par une magnifique rosace de pierre.

Le bassin est rempli d'eau de mer. Il est fermé par une double grille horizontale qui laisse émerger un pilier à tête ronde sculpté pour recevoir l'urne funéraire de Vabnâ. Deux roues encastrées dans les murs, de part et d'autre du bassin, commandent chacune une moitié de la grille. Il faut réussir des jets sous Force pendant 3 rounds successifs pour actionner une roue et ouvrir.

La rosace sculptée représentait des scènes, dont il est possible de reconstituer le puzzle en fouillant parmi les débris. On voit en particulier des Cyclopes enchaînés actionner les roues du hall, des Nains déverser les trésors du chaudron dans le bassin et un prêtre souffler dans une conque. A chaque fois, l'urne de Vabnâ est représentée dans sa niche au centre du bassin. De nombreuses scènes manquent, ce qui fait qu'on ne voit jamais le gardien de l'esprit de la reine.

Lorsque les prêtres voulaient entendre Vabnâ, ils faisaient venir, grâce à la conque de la chapelle, le gardien de son esprit: un calmar géant. Ils l'obligeaient à « régurgiter » le fantôme, puis le laissaient reprendre après la cérémonie. Si les P.J. veulent renvoyer Vabnâ, il faut qu'ils aillent jusqu'au bassin avec l'urne, le fantôme et la conque, et qu'ils interprètent correctement les scènes de la rosace. Ils doivent d'abord placer l'urne sur le pilier central, ouvrir le bassin, puis souffler dans la conque.

Le gardien remontera alors depuis sa couche de trésors, précédé d'un bouillonnement, et le fantôme de Vabnâ se précipitera dans son bec en projetant une brise glacée dans un rayon de 30 m autour de lui. Après quoi, le calmar rassasié se laissera doucement couler. Si le fantôme n'est pas présent et que la grille du bassin est ouverte, le gardien s'en prendra à tous ceux qui seront à sa portée. S'il trouve la grille fermée, il tentera de la défoncer sans succès et repartira.

#### Le calmar géant

CA 7; Déplacement 3, par jet 18; DV 12; PV 65; TACO 9; AT 8 tentacules et un bec; Dégâts 1d6x8/5d4; AS constriction (Dégâts 2d6); DS jet d'encre de 26 m de long; longueur du corps: 20 m. 12PV doivent être enlevés à un tentacule pour qu'il soit coupé. Des pierres précieuses, des pièces de monnaie et des bijoux se sont incrustés dans sa peau.

## Épilogue

10000 points d'expérience peuvent être partagés entre les personnages selon la partie qu'ils ont faite. Le but principal de l'aventure devrait être de restaurer le repos de Vabnâ. Aussi, c'est celui qui rapporte le plus d'expérience. Des P.J. qui se contenteraient de semer le désordre chez les Kobolds n'obtiendraient, par exemple, que 1000 points d'expérience chacun. Si tout se passe bien, Badian et l'enfant elfe repartiront chez eux. Mais l'aventure peut continuer par l'exploration du royaume des Kobolds.

Olivier et Benjamin Lupu  
illustration: Olivier Fraisier  
plans: Cyrille Daujean

