

LA COURSE AU MOUTON SAUVAGE

Aventure D&D 5 pour personnages de niveau 4 et 5

RÉSUMÉ

La tentative du groupe d'avoir un après-midi tranquille est interrompu par un mouton frénétique équipé d'un parchemin de *Communication avec les animaux*, et d'une détermination sans précédent pour attirer leur attention. Ce n'est cependant pas une simple bête, mais un magicien victime d'un apprenti aigri possédant une baguette de *Métamorphose suprême*.

Des assassins transformés cherchent à avoir du mouton au dîner, tandis que le seul objet capable de lui redonner ses pouces opposables est dans les mains de son ancien étudiant qui est maintenant son ennemi. Fort heureusement, le magicien laineux a trouvé de nouveaux alliés pour l'aider, n'est-ce pas ? Les héros peuvent-ils mettre fin à la transmutation tyrannique de Ahmed Noke et redonner sa véritable forme au magicien ? Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir...

UTILISER CETTE AVENTURE

Le texte principal est divisé en plusieurs parties, chacune décrivant une scène, une rencontre ou un point majeur de l'histoire. Les autres informations, comme les statistiques de monstres ou les notes sont dans des encadrés. Bien qu'il soit possible de jouer à-la-voilà, il est recommandé de lire l'aventure en entier avant de la jouer.

IMPLIQUER LES JOUEURS

Faire jouer cette aventure aux personnages est plutôt simple, il suffit juste qu'ils soient quelques jours dans une ville assez grande pour posséder un magicien.

Si vous voulez amorcer l'histoire en avance, vous pouvez lancer des rumeurs pour présenter le personnage de Noke, à travers des personnages comme des vendeurs qui parlent de lui en évoquant leurs peurs et leurs craintes à propos de lui.

MAUVAISE NOUVELLE

L'aventure commence lorsque le groupe se détend lors d'un après-midi. Ils peuvent boire une bière au bar, se reposer dans leur QG ou simplement marcher dans la rue sans réel but. Peu importe où ils sont, il va être clair que quelque chose d'étrange se déroule.

Des bruits de sabots et de bêlements se font entendre. Avant que le groupe ne puisse réagir, un mouton arrive droit sur eux. La bête a l'air d'un mouton complètement

INTERPRÉTER SHINEBRIGHT

Arrogant, hautain et doté d'un égo surdimensionné, Finethir Shinebright est une des personnes les moins taillées pour être transformé en mouton. Pourtant, quelle que soit sa forme, l'ancien elfe magicien dégage un air intellectuel, pointilleux et savant.

Malgré ses défauts, il a un bon cœur. Il aide les personnes qui ont besoin d'aide s'il les remarque et si les aider ne le dérange pas trop. Mais il râlera fortement sur leur inaptitude à comprendre des concepts simples comme la théorie du voyage inter-planétaire.

Autrefois, les nobles, marchands et arcanistes parlaient de Shinebright avec respect et admiration. En tant que maître de la transmutation, il était régulièrement appelé pour résoudre des situations telles que dégager des routes en transformant des rochers en lapins. Après avoir passé deux ans en mouton, il a bien plus appris en herbe à brouter qu'en humilité. S'il retourne à sa forme originale, Shinebright est un Haut-Elfe très mince, blond et avec un très grand nez.

normal : de la bonne laine épaisse et blanche, un visage noir et des cornes enroulées. Cependant, il porte dans sa bouche un parchemin.

Le mouton va vers le personnage du groupe le plus naturellement doué pour la magie et secoue le parchemin pour qu'il le prenne. Un cachet de cire prétend que cela est un parchemin de *Communication avec les animaux modifié*. Si un personnage dit l'intitulé du sort à voix haute, par exemple pour expliquer aux autres personnages, le mouton a l'air d'hocher la tête et bêle de manière enthousiaste. A l'utilisation du parchemin (il suffit simplement de le lire), les bêlements se transforment en du *Commun* cultivé avec un accent elfique.

Après s'être assuré que les personnages comprennent bien ce qu'il dit, il se présente comme étant **Finethir Shinebright**, un magicien qui a désespérément besoin d'aide. Si les joueurs veulent bien l'écouter, il explique qu'il les a reconnus comme étant des aventuriers et qu'il a besoin de leur aide.

De manière plus spécifique, il veut récupérer un artefact magique très puissant d'un magicien dangereux et possiblement fou. Il essaiera de raconter son histoire, mais juste après avoir commencé, des hurlements se font entendre...

BERGERS, ESCROCS

Un grand hurlement se fait entendre, accompagné par des sons de cris de colère qui ont l'air de se rapprocher de plus en plus.

L'origine est de plus en plus évidente puisqu'un énorme Demi-Orc fanfaronne vers vous, se frayant un chemin dans la foule sans se soucier de ceux qui sont sur son chemin. Devant lui se trouve des énormes loups avec des colliers en acier, tandis qu'une énorme silhouette sous une cape sale marron marche dans le sillage du Demi-Orc avec des bruits de pas tellement fort qu'on les entend par-dessus le brouhaha de leur passage.

Le Demi-Orc pose ses petits yeux sur vous et avance avec une main sur le pommeau de son épée à deux mains.

« Ce mouton est celui de Maître Noke... Il voudrait le récupérer. »

Le Demi-Orc, **Guz**, est accompagné par trois **loups** attachés (MM p. 330) avec des yeux étrangement intelligents, alors que l'énorme silhouette derrière est un **ours brun** transformé (MM p. 334).

Il demande à récupérer le « mouton de Maître Noke », en prétendant qu'il s'est échappé, et qu'il a une grande valeur sentimentale pour son maître. N'importe quelle mention de la véritable nature de Shinebright déclenche un rire creux et sans joie.

Guz n'est pas très malin, mais est très loyal et déterminé à achever sa tâche. Les poursuivants savent que Shinebright est là même si les personnages le cache, et ne se contenteront pas d'un « non » comme réponse.

Bien qu'il préfère la violence et l'intimidation, il peut offrir des pots-de-vin et autres promesses de faveurs magiques si cela représente la meilleure option.

S'il sent qu'il ne progresse pas, il attaquera simplement sans prévenir. Les loups le suivront, et la silhouette fera tomber sa cape pour courir sur le groupe avec un énorme cri effrayant.

Les détails exacts du combat dépendent de l'endroit. Si cela se situe dans une taverne, des chaises et des tables retournées gisent sur le sol. Dans la rue, des

INTERPRÉTER GUZ

Guz, énorme brute Demi-Orc, voit la violence et l'intimidation comme les seuls moyens d'accéder à ses fins. Il pense que tout le monde fonctionne de la même manière, c'est pour cela qu'il fonce dans le tas en premier.

Bien qu'il apparaisse de loin être très méchant, il est extrêmement loyal envers Noke et se dévoue cœur et âme pour lui. Guz n'est pas particulièrement intelligent et peut rapidement être confus si des personnages parlent trop vite pour lui, ce qui l'énerve alors. Cependant, il adore réutiliser de longs mots compliqués qu'il a entendu de Noke, bien que savoir s'il sait ce que ces mots signifient est un autre débat.

passants terrorisés et des badauds formeront un terrain difficile en cas de fuite.

Toutes les bêtes ont un esprit humain intelligent, et agissent en fonction. Guz est content d'être à la ligne de front et prend les coups avec l'ours brun. Pendant ce temps, les loups essaieront de contourner la bataille pour tenter de capturer Shinebright. Celui-ci a les statistiques d'un **poney** (MM p. 336), mais avec respectivement 18 et 14 en intelligence et sagesse.

Ils veulent capturer Shinebright, et non le tuer. Si Guz le capture, lui et ses alliées s'enfuient pour retourner chez Noke. Le groupe devra alors choisir de les poursuivre ou non, déclenchant une course poursuite.

LA PRESSION RETOMBE

Lorsque les sbires de Noke ont été vaincus ou distraits, Shinebright supplie le groupe. Sans leur aide, il est perdu, car Noke a encore de nombreux gardes à sa poursuite qui le trouveront forcément tôt ou tard.

Si le groupe demande une récompense, Shinebright rappelle que, dans sa forme réelle, il est un puissant magicien très aisé, et promet de grandes récompenses. Il est enclin à faire des promesses qu'il ne pourra pas exhausser.

Dans tous les cas, Shinebright explique :

- Jusqu'à sa transformation il y a deux ans, il possédait et travaillait dans une tour aux abords de la ville. Il était un magicien très talentueux, spécialisé dans la transmutation. Son bien le plus précieux, et probablement la clé de son succès, était une baguette de *Métamorphose suprême* très rare.
- Une nuit fatidique, il est sorti de sa tranche méditative pour trouver son apprenti, Ahmed Noke, au-dessus de lui, la baguette en main. Shinebright voulait demander ce qu'il faisait, mais le seul son qui est sorti de sa bouche fut « Bêêêêêêêêêê ».

GUZ

Humanoïde (Demi-Orc) de taille moyenne, chaotique neutral

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Intimidation +2

Sens Perception passive 10

Langues Commun, Orc

Challenge 2 (450 PX)

Sans pitié. Guz peut choisir d'avoir l'avantage sur toutes les attaques de mêlée pendant son tour, mais en échange tous les jets d'attaque contre lui ont aussi l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Tourbillon d'épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,5 m, deux cibles.
Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

- Le magicien était devenu prisonnier de son propre jardin. Il était forcé de brouter de l'herbe et des renoncules, pendant que des loups, des gardes eux aussi transformés, le surveillaient.
- La nuit dernière, une lueur d'espoir est apparue lorsque Noke a oublié de fermer la porte de sa maison. Shinebright s'est faufilé et s'est frayé un chemin vers une vieille étagère pour voler un parchemin de *Communication avec les animaux*. Il a ensuite couru en ville avec le parchemin entre les dents, en cherchant désespérément une aura magique qui indiquerait une personne capable d'activer le sort. Il a trouvé alors le groupe.
- Pour retourner à sa forme originale, il lui faut une autre dose de *Polymorphe suprême*, ce qu'il veut dire qu'il faut avoir accès à sa baguette.
- Son ancien apprenti squatte toujours dans la maison de Shinebright, au sud-est de la ville. Il garde toujours la baguette avec lui et ne s'en sépare qu'en cas d'extrême nécessité.
- Shinebright connaît sa maison par cœur et partage volontiers l'agencement de la maison dans ses moindres détails.

LA MAISON DANS LES BOIS

Le chemin vers la tour de Noke sort de la route principale à quelques kilomètres au sud de la ville. Le chemin, bien visible grâce au passages fréquents, commence par passer dans de petits buissons, avant de s'élargir pour passer au milieu de grands chênes.

N'importe qui examinant les traces de pas remarquera de nombreuses traces de pas et de pattes. Les plus fraîches correspondent au groupe de Guz.

Le chemin continue à travers la forêt pendant un kilomètre et demi sans croiser d'habitation. A moins de savoir à quoi s'attendre, le groupe sera surpris lorsqu'il verra la vieille maison de Shinebright à travers les arbres.

INTERPRÉTER NOKE

Noke travaillait pour Shinebright et été son apprenti pendant de nombreuses années. Cependant, le temps passait et leurs relations n'évoluaient pas.

Des dizaines d'années passèrent et Shinebright le traitait toujours comme un enfant, et attendait de lui qu'il cuisine, nettoie, et récite des réponses apprises par cœur. Quand Noke lui parlait de la situation, Shinebright répondait que lui-même a appris comme cela, et ne comprenaient pas que Noke, en tant qu'humain, ne pouvait pas attendre un siècle avant de finir son apprentissage.

Peu de temps après, Noke a réalisé que les pouvoirs de Shinebright ne venaient pas seulement de ses propres compétences, mais bien d'une baguette de *Métamorphose suprême* qu'il portait.

Il a alors perdu la raison, et s'est retourné contre son maître afin de s'autoproclamer grand magicien. Cependant, un mélange de culpabilité et une ambition dévorante ont eu raison de sa santé mentale.

Il est devenu complètement paranoïaque, pensant que quelqu'un l'attaquerait comme lui à attaquer Shinebright. Ainsi, il dort rarement. Cette paranoïa l'a conduit à se créer une armée de garde, eux-mêmes transformés en bêtes et créatures bien plus puissantes.

Plutôt que d'être constitué de pierre ou de verre, la maison devant vous semble être formée des branches vivantes de trois solides chênes. Ces branches forment trois grosses plateformes.

La plus basse de ces plateformes est à 3 mètres du sol et fait environ 12 mètres de large. Le seul chemin d'accès est une rampe fait de branches et de racines.

Les branches s'enroulent autour de la plateforme et remontent, créant comme un bol tout autour. D'ici, vous pouvez voir des arbres et de grandes fleurs dépasser.

La plus grande des plateformes est de loin celle du milieu. Elle fait 20 mètres de diamètre et est situé à 5 mètres du sol. Des branches entrelacées forment de véritables murs tout autour de la plateforme, avec des espaces réguliers pour former comme des fenêtres. Il y a également une porte du côté de la plateforme jardin.

La dernière et la plus haute plateforme est à environ 8 mètres du sol, et est bien plus petite que les deux autres. Elle a l'air d'être reliée à la plateforme centrale par une petite passerelle.

Dispersés aux pieds des plateformes se trouvent deux petites cabanes et une petite dépendance.

Quand le groupe arrive sur les lieux, il y a trois **grands singes** (MM p. 327) qui dorment ou qui jouent avec des énormes dés sur la pelouse, avec des grandes épées à deux mains plantées dans le sol à côté d'eux. Un **ours brun** est dans la dépendance, en train de vaquer à ses occupations.

La porte vers la plateforme centrale est toujours verrouillée, et requiert un jet de force DD 14 (Athlétiques) pour la casser ou l'utilisation d'un nécessaire de crochetage DD 12. A l'intérieur, la zone est divisée en trois sections. Une section regroupe une bibliothèque et le laboratoire, une autre est un salon et la dernière une salle à manger avec une cuisine.

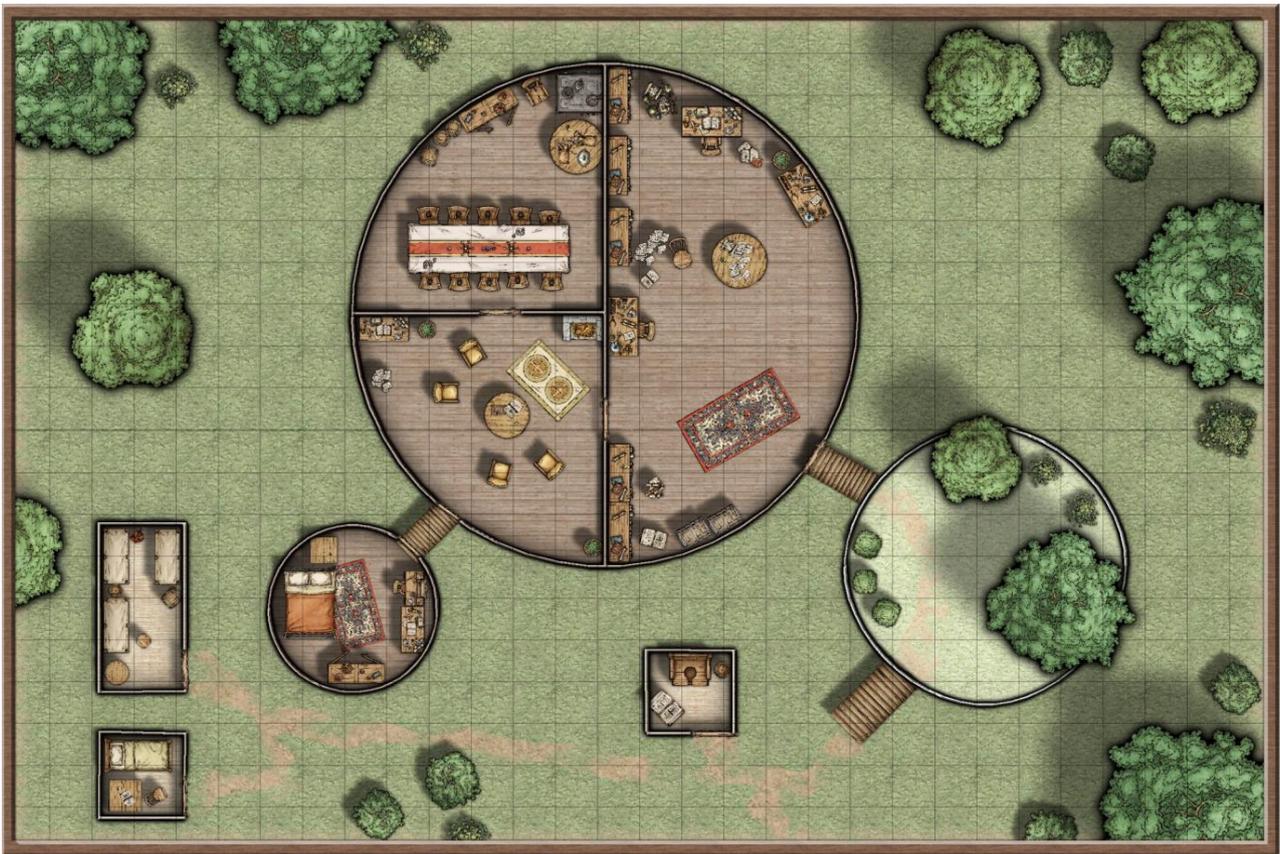
Dans la bibliothèque qui est aussi un laboratoire, des étagères désordonnées recouvrent les murs, et sur les plans de travail se trouvent d'énormes piles de papiers avec des écritures et dessins à l'encre, qui représentent des schémas anatomiques de créatures et de bêtes.

La plateforme la plus haute sert de chambre à Noke, et ne contient pas grand-chose de plus qu'une armoire, un large lit en bois et une coiffeuse avec des vêtements désordonnés dessus.

Les petites cabanes contiennent un ou deux grands lits, et les choses ordinaires que l'on peut trouver des personnes qui les occupent.

Noke est dans la plateforme centrale, et travaille furieusement sur de nouveaux sorts. S'il remarque le groupe qui s'approche, il leur ordonne de « lui redonner le mouton, et en échange, je ne vous tuera pas. »

Si les personnages lui parlent, il révélera pourquoi il déteste Shinebright et se vantera maladroitement de ce qu'il a fait. Il demandera également s'ils ont tué « mon homme, Guz », et sera visiblement énervé si c'est le cas.



En refusant de donner Shinebright, il enverra son armée attaquer le groupe.

La partie la plus importante de n'importe quel combat qui se déclencherait est Noke, qui est quelqu'un de faible, mais qui boost ses alliées de manière importante. Quand l'Ours brun sort de la dépendance, il lance *Agrandir/Rétrécir* (PHB p. 211) pour augmenter ses dégâts. Il aidera aussi ces sbires en lançant *Rayon de givre* (PHB p. 273) mais fera l'effort de garder sa concentration.

Les singes agissent intelligemment, et tant qu'ils portent les épées à deux mains leurs **poings** sont remplacés par un **coup d'épée** qui inflige 10 (2d6+3) dégâts tranchants. Ils ne combattront probablement pas jusqu'à la mort et n'hésiteront pas à s'enfuir dès qu'ils sont en dessous de la moitié de leurs points de vie.

Dès qu'il est évident que le combat est perdu ou si un joueur approche trop Noke, celui-ci lance *Repli expéditif* (PHB p. 274) pour retourner dans la plateforme centrale avant de verrouiller la porte derrière lui. Il courra jusqu'à sa chambre et lancera le plus vite possible *Polymorphe suprême* sur la plus grosse chose qu'il puisse trouver : son lit.

Trois rounds après s'être enfuit, le toit de la chambre explose et il en sort sur le dos d'un **dragon lit, nouveau-né**, une créature qui ressemble à un dragon fait de bois, avec des draps en guise d'aile et un oreiller au bout de la queue. Si le groupe est dans la plateforme centrale il rentrera par le toit pour attaquer.

Le dragon n'est pas très intelligent et utilisera son souffle d'échardes aussi souvent que possible. Il attaquera simplement la cible la plus proche quand son souffle se recharge. Il attaquera cependant en priorité les personnages qui utilise du feu contre lui. Alors qu'il chevauche le dragon, Noke utilise son *Rayon de givre* pour ralentir les personnages qui battent en retraite.

Lorsque le dragon sera vaincu, soit par des dégâts soit en cassant la concentration de Noke, il redeviendra un lit en bois en mauvais état.

Noke, désespéré et ne souhaitant pas laisser son maître gagner, babille en essayant d'utiliser la baguette sur lui-même, pour tenter de se transformer en quelque chose de très puissant. Cependant, la baguette surutilisée va crépiter, pétiller et mal fonctionner avec un énorme bruit sourd, transformant Noke en un **babélien** (MM p. 22). Un énorme tas de chair qui beugle des mots incompréhensibles avec ses dizaines de bouche attaque alors jusqu'à la mort.

FOU MAIS PAS BÊTE

Noke est naturellement paranoïaque et l'évasion récente de Shinebright n'a fait qu'amplifier cela. Il est donc très difficile d'attirer Noke en dehors de sa tour, mais pas impossible pour autant. Sa soif de pouvoir et de gloire dépasse légèrement sa paranoïa, pour le moment du moins. Concrètement, cela signifie qu'un excellent tissu de mensonges bien ficelés, accompagné d'un bon plan et d'un peu de chance, peut lui faire accepter un contrat ou un échange particulièrement lucratif.

Malgré cela, quand Noke quitte sa tour, il emmène avec lui et systématiquement tous ces gardes. Il sera très rapide pour suspecter le groupe si le moindre indice d'une trahison ou d'une entourloupe se fait voir.

Bien sûr, il aura avec lui en tout temps la baguette. Et au moindre doute, il l'utilisera sur la plus grosse chose qu'il voit pour la transformer en dragon, qui aura alors les mêmes statistiques que le dragon lit. En fonction de ce qu'il aura transformé, adaptez le souffle, les résistances et les vulnérabilités pour que cela corresponde.

DRAGON LIT, NOUVEAU-NÉ

Dragon de taille grande, chaotique neutral

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	8 (-1)	4 (-3)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 9

Vulnérabilités Feu

Langues -

Challenge 4 (1100 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,5 m, une cible. *Touché* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle d'échardes (Recharge 5-6). Le dragon lit envoie une pluie d'écharde en bois dans un cône de 5 mètres devant lui. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de dextérité DD 13, et prend 24 (7d6) dégâts perforants en cas d'échec et la moitié en cas de réussite.

AHMED NOKE

Humanoïde (humain) de taille moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 55 (10d8 + 10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Intelligence +5, Sagesse +4

Compétences Arcane +6

Sens Perception passive 11

Langues Commun, Elfique, Draconique

Challenge 2 (450 PX)

Incantations. Noke est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Noke a préparé les sorts de magiciens suivants :

Sors mineurs (à volonté) : *Rayon de givre, Réparation, Prestidigitation, Message.*

Niveau 1 (4 emplacements) : *Repli expéditif, Saut, Onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *Agrandir/Rétrécir, Lévitiation*

Niveau 3 (3 emplacements) : *Hâte, Lenteur*

Niveau 4 (1 emplacement) : *Métamorphose*

ACTIONS

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

LA BAGUETTE MODIFIÉE

Formée d'une longue et mince brindille de chêne, cette baguette contient 1d4-1 charge de *Polymorphe suprême*, avec un minimum de 1. Le sort peut être lancé par n'importe qui avec des capacités de sorts qui a pris au moins une heure pour se lier à la baguette. Les charges du sort se réinitialise chaque jour à l'aube.

Pour augmenter le nombre de fois où le sort peut être utilisé, la baguette a une bande d'acier avec une rune inscrite dessus. Des craquelures sont visibles sur cette bande.

A l'inspection, un jet d'intelligence (arcane) DD 15 révèle que cette modification rend la baguette très instable. Chaque fois qu'une charge est utilisée, le lanceur du sort doit faire un jet d'intelligence (arcane) DD 17.

Si réussi, le sort se lance normalement et le DD augmente de 1.

Si le sort rate de 5 ou moins, la cible devient un babélien (MM p. 22), un horrible tas de chairs, de membres, d'organes et de parties de visages. La créature attaque alors la première cible qu'elle voit.

Cette transformation ne peut pas être annulé par un sort inférieur au niveau 9 et ne peut pas être annulé en arrêtant la concentration. La cible doit faire un jet de sauvegarde contre l'effet de la même manière qu'elle le ferait contre *Polymorphe suprême*.

Si le sort rate de plus de 5, en plus de l'effet ci-dessus, la baguette explose violemment, infligeant 1d12 dégâts de force à toute créature dans un rayon de 3 mètres pour chaque charge restante. Cela détruit la baguette.

GRANDES RESPONSABILITÉS

Dès que les joueurs récupèrent la baguette il est évident qu'elle est endommagée. N'importe qui avec quelques connaissances en Arcane pourra remarquer qu'elle a été modifiée pour pouvoir être utilisée plus souvent. Mais cette surutilisation l'a rendu extrêmement instable.

Si le groupe souhaite reparler avec Shinebright, il pourra retrouver dans la plateforme centrale un autre parchemin de *Communication avec les animaux*. Quand Shinebright verra le corps sans vie de son apprenti, il exprimera de la peine en réalisant comment il l'a maltraité, et ne sera pas très joyeux malgré sa victoire.

Même s'il est conscient du risque lié à l'utilisation de son ancienne baguette, Shinebright voudra risquer sa vie pour retrouver sa véritable forme d'Elfe. Il est cependant enclin à être persuadé de ne pas utiliser la baguette sur lui si le groupe lui parle. Un bon argument et un jet de charisme (perception) DD 15 le raisonnera.

Avant qu'un personnage ne lance le sort sur lui, il demandera qu'on prévienne son ancienne université s'il vient à mourir.

CONSÉQUENCES

Si le groupe décide d'utiliser le sort et que cela réussit, Shinebright les félicite de tout son cœur. Les personnages devront lui rafraîchir la mémoire sur les promesses qu'il avait fait en étant mouton. Malheureusement, il ne pourra donner aucune récompense monétaire, car Noke a vidé les comptes et

a même revendu les objets de valeurs pour payer ses recherches et les gardes.

Cependant, il voudra bien faire des transmutations jusqu'au niveau 5 pour eux, en demandant juste le prix des composants. Il récupèrera également les gardes transformés, en leur proposant de travailler pour lui en échange de retrouver leurs vraies formes.

Si le groupe décide d'utiliser le sort mais que cela rate, Shinebright meurt. Le groupe est libre d'exhausser ses dernières volontés, et de laisser la tour plus ou moins intacte ou de récupérer ce qu'ils veulent dedans. Excepté tout le matériel de magie de transmutation, il n'y a rien qui ait de la valeur. Le matériel de transmutation coûte environ 1000 po. Si les joueurs le veulent, ils peuvent aussi décider d'utiliser cet endroit comme leur base, mais cela causera des soucis lorsque des nobles viendront rendre visite à Noke et qu'il ne sera pas là...

Si le groupe décide de ne pas utiliser le sort, Shinebright accepte cette décision mais n'abandonne pas pour autant. Il récupèrera son ancienne maison et travaillera pour lever la malédiction. Dans tous les cas, il va vers la chambre et enfile comme il peut une vieille robe de magicien lui appartenant, et la gardera tant qu'il n'aura pas retrouvé sa forme originale. Même s'il est très en colère contre le groupe, il reconnaît qu'il leur doit une bonne dette pour leur aide.

Tous les personnages ayant aidé Shinebright à vaincre Noke gagne **500 points d'expérience**.

UN PLAN PARFAIT

Un groupe malin peut réussir à voler la baguette à Noke alors qu'il dort ou trouver une autre tactique inventive pour désarmer Noke. Si cela arrive, n'essayez pas de remettre le groupe dans le chemin idéal du scénario, laissez juste la suite des événements se faire naturellement. La seule chose à garder en tête est de donner un indice aux joueurs que la baguette est instable et dangereuse avant qu'ils ne l'utilisent. Ils peuvent remarquer des étincelles qui jaillissent ou Noke peut même les prévenir lui-même.

CRÉDITS

Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, et tout autre nom de produit de Wizards of the Coast ainsi que leurs logos sont les droits de Wizards of the Coast. Cette aventure contient des éléments protégés par des droits d'auteurs de Wizards of the Coast et/ou d'autres auteurs. Ces éléments sont utilisés avec la permission de la Community Content Agreement de Dungeon Masters Guild. Tout autre élément de ce document est copyright 2016 Richard Jansen-Parkes et publié sous le Community Content Agreement de Dungeon Masters Guild. Traduction par William Jouot pour roleplayer.fr.