



# L'AUBERGE DE LA LAIE GESTANTE

UNE AVENTURE DE WAYLANDER POUR AVENTURIERS DE NIVEAU 1-4  
BASÉE SUR UN SCÉNARIO DE L'ŒIL NOIR : L'AUBERGE DU SANGLIER NOIR

## INTRODUCTION

Baldur Greifax est un Seigneur de guerre fou et paranoïaque qui projette de mettre en place une nouvelle campagne de guerre. Malheureusement, les caisses sont vides. Il fait alors prospecter ses sbires dans une vieille mine d'argent. Puisque les mineurs de bonne volonté se font rares, il utilise des Nains et des Humains en tant qu'esclaves et les fait garder par des monstres mercenaires, meilleur marché que les soldats réguliers.

## A L'AUBERGE

Le soir, les PJs arrivent à l'Auberge de la Laie Gestante. Il y a quelques convives qui se sustentent et l'ambiance est maussade. Surgit alors une douzaine de soldats en compagnie de Greifax dans la taverne.

Les PJs sont immédiatement suspectés en tant qu'espion et sont rapidement maîtrisés. Si un ou plusieurs PJs deviennent trop audacieux, il est toujours possible de rajouter un Sorcier avec des pouvoirs tels que Paralysie, Trébuchement ou Domination pour mettre au pas toute résistance. Les PJs sont donc désarmés, ligotés et emprisonnés dans la cave en vue d'un interrogatoire. Le MJ est libre de les délester ou pas de tout leur équipement (cordes, torches, etc).

Quelques heures plus tard, le barman descend dans la cave pour ravitailler les mercenaires qui picolent. Il glisse un poignard à l'un des PJs et



lui chuchote qu'une porte secrète est cachée derrière un des tonneaux de vin. Une fois les liens coupés, les PJs libérés et la passage secret ouvert, la poursuite va pouvoir commencer...

## LES COULOIRS

**A. COULOIR SOMBRE.** Derrière le tonneau se trouve un couloir plongé dans l'obscurité la plus totale. Le sol est fragilisé au bout du couloir (Test de Perception +2 pour le remarquer à condition d'avoir l'éclairage adéquat). Lorsqu'un PJ pénètre à cet endroit, le sol se rompt et un trou d'une profondeur de 3m se crée. Le PJ qui le précédait tombe également, à moins de réussir un Test de réflexes (MOB+Ag), sinon, il subit 9 points de dommage de chute défendables. La fosse peut être traversée en utilisant les cordes et les planches de la salle 1, ou il est possible d'effectuer un saut risqué de 3m.

**B. COULOIR ABANDONNE.** A l'ouest, le couloir se termine en cul-de-sac, où un groupe (PJ+1) de **chauve-souris vampire** a élu domicile. Au sud, le couloir est barré par des planches. Cette barrière peut être enfoncée avec les outils adéquats ou des armes (PV:10, DEF:12). Les utilisateurs de pioches ou de pieds de biche reçoivent un bonus de BA+1. Si les PJs font trop de bruit, il y a un risque (1D20:10) qu'une patrouille de 2 Gobelins les surprennent.

**C. COULOIR NORD-EST.** Ces couloirs sont sombres. A chaque carrefour, il y a une probabilité (1-6 sur 1D20) de croiser une patrouille de 2 Gobelins provenant d'autres couloirs. Si les PJs utilisent de la lumière ou sont particulièrement bruyants, les Gobelins sont perceptifs à leur arrivée.

**D. COULOIR LATERAL.** Ce couloir latéral est très peu utilisé et finit dans un cul-de-sac vers l'est. Une porte secrète est camouflée avec de la glaise (Perception-4). Derrière cette porte se trouve une petite salle avec un puits rempli d'eau creusé dans le sol. Le lac peut être atteint par un tunnel en plongeant dans une grotte voisine. Le chemin par le tunnel fait 12m. Les PJs se déplacent sous l'eau de (Déplacement-VA)/2 mètres par round et peuvent retenir leur respiration pendant COR+Co rounds. Au-delà, ils doivent réussir un test de COR+Co chaque round supplémentaire, et en cas d'échec subissent 6 points de dommages (+2 après le 1<sup>er</sup> round), défendables (DEF sans VA).

**E. COULOIR PRINCIPAL.** Ce couloir est éclairé par des torches. Sur le sol sont disposés des madriers en bois destinés au déplacement des wagonnets. Des patrouilles sont effectuées fréquemment. Tous les 10m, il y a un risque de croiser une patrouille suivant le tableau suivant :

PATROUILLE 1D20:10	
D20	PATROUILLE
1-4	2 Gobelins
5-7	2 Orcs
8-10	2 Hommes-Lézards

**F. COULOIR DE GARDE.** Ces couloirs sont éclairés par des torches. Si les PJs ne sont pas discrets, cela attire l'attention des Orcs de la **salle 15**.

**H. COULOIR LATERAL.** Le passage aboutit à une bifurcation nord-sud. Au nord se trouve un cul-de-sac, où se trouve au sol au vieux paquet. A l'intérieur se trouve une Potion de Soins et un parchemin de Résistance au Poison. Au bout du couloir sud se trouve un **Ver à Soie des Fosses** qui attaque s'il se sent menacé.

## ALARME !

Les évènements suivants peuvent donner lieu à une alerte :

- Rencontre avec une patrouille et les adversaires ne sont pas tous morts
- Les PJs laissent les corps des créatures tuées.
- Des bruits de combat dans les couloirs E ou F
- La cloche devant la salle des gardiens

Si l'alerte est déclenchée, il devient très difficile aux PJs d'atteindre la sortie et ils risquent de croiser une patrouille tous les 10m :

### PATROUILLE 1D20:14

D20	PATROUILLE
1-4	2 Gobelins+2 Orcs
5-7	2 Gobelins + 1 Troll (une fois)
8-10	2 Hommes-Lézards + 2 Soldats
11-14	2 Orcs + 2 Soldats

Le MJ peut utiliser un esclave nain qui aide les PJs à se cacher dans la **salle 6**, et qui pourra leur parler du nain Virgil qui connaît la sortie secrète de ce réseau de cavernes.

## LES SALLES

**1. ANCIENNE SALLE DE GARDE.** La salle en désordre est remplie de vieux bric-à-brac et de meubles cassés. Dans un coin, des planches sont posées contre le mur. Après recherche, les PJs trouvent une épée rouillée (BA+1, DA-1, se brise sur une Maladresse), un bouclier en bois, 8m de corde, 2 torches, une pioche (BA+1, DA-3, se brise sur une Maladresse) et un pied-de-biche.

**2. SALLE INONDEE.** La moitié de la salle est inondée. L'eau arrive aux genoux. Dans un coin derrière l'espace inondé se trouve un vieux coffre à moitié enseveli sous la vase. Si les PJs atteignent le coffre, un pan de mur tombe soudainement et un **essaim de 100 rats** envahit la pièce. Dans le coffre se trouve une Potion

d'Invisibilité et deux parchemins dans de la toile cirée contenant les sorts de Sommeil et Rempart, à côté de vieux haillons humides.

**3. VIEILLE GALERIE.** Dans cette galerie abandonnée se trouve le squelette d'un nain dans une cotte de mailles. A côté du nain se trouve un marteau magique +1.

**4. TUNNELS MINIERS.** 3 nains très amaigris travaillent dans ce tunnel, en extrayant le minerai d'argent. Ils sont surveillés par un **Gobelin** très gras et pas avare de coups de fouets. Les nains restent passifs si les PJs attaquent le Gobelin. Ils n'ont pas non plus le courage de fuir. Ils parlent néanmoins de leur camarade qui s'est retrouvé emprisonné pour avoir tenté de s'échapper (**salle 13**).

**5. CHAMBRE DES NAINS.** 5 lits à étage grossièrement construits servent de lieu de repos aux nains. 3 nains en train de dormir sont encore présents.

**6. TUNNELS MINIERS.** Ici travaillent 3 autres nains. Ils ne sont cependant pas surveillés.

**7. ENTREPOT.** La porte d'accès est verrouillée (VV :2, DEF :18 PV :15). A côté de divers outils et matériaux de construction se trouvent 15 torches, 2 lanternes, 20 rations, 3 tuyaux d'arrosage, 1 silex & amadou, 5 herbes médicinales et 20m de corde.

**8A & 8B. SALLES DE GARDE. 2 Orcs** s'y trouvent s'ils ne patrouillent pas (1D20 :8). Dans la salle ouest, la clé de la cellule dans la salle 13 est accrochée au mur. Une fouille permet de trouver TT 1A :6, TT 2AA :15 non magiques.

**9. CHAMBRE DES ESCLAVES.** C'est la salle de repos de 8 esclaves humains. 2 personnes dorment sur les lits à étage.

**10. TUNNELS MINIERS.** 4 humains squelettiques travaillent à

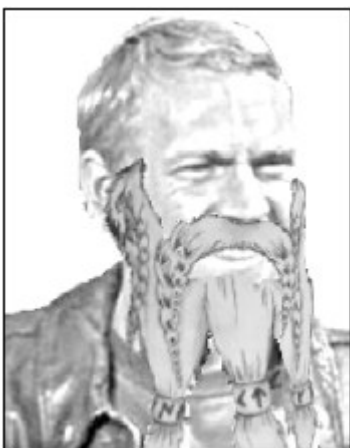
l'extraction du minerai. Les esclaves sont si intimidés qu'ils tentent d'attirer les PJs dans une pièce afin de les enfermer et avertir les 2 Orcs non loin. Un Test de Perception-2 permet de remarquer que les esclaves sont nerveux et qu'ils s'échangent des regards curieux.

**11. TUNNELS MINIERS.** 2 humains travaillent sous la surveillance de 2 Orcs.

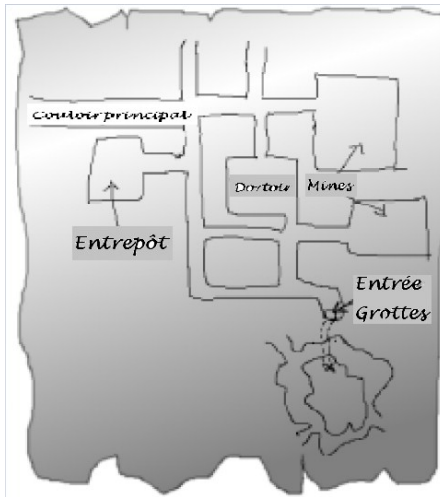
**12A & 12B. SALLES DE GARDE.**

**2 Hommes-Lézards** s'y trouvent. Tous les 5m, dans le couloir E, il y a un risque de se faire détecter par les gardiens (Perception+0). Si un des PJs marche sur un des madriers en bois, une cloche est activée et les Hommes-Lézards sont avertis de la présence d'intrus.

**13. BUNKER.** Si les PJs approchent de la porte, ils peuvent entendre des « Toc, toc, toc » réguliers. Dans la cellule plongée dans l'obscurité, se trouve le nain Virgil, emprisonné depuis sa dernière tentative d'évasion, assis par terre, et lançant une balle en cuir contre le mur pour tuer le temps. S'il est libéré, il donne aux PJs une carte d'accès à la grotte et 6 outils de crochetage. Ensuite, il s'échappe par un chemin quelconque et disparaît dans l'obscurité.



**14. MONNAIE.** 2 Gobelins sont affairés à frapper des pièces de monnaie en argent. Ils sont surveillés par un Orc et un mercenaire (voir 19). Dans une caisse se trouve 10D20 PA.



**15. SALLE DE GARDE.** Il y a 2 Orcs et un Homme-Lézard. Pendant le combat, l'un des Orcs va tenter de rejoindre la chambre du Troll pour appeler des renforts. Une fouille permet de trouver TT 1A :6, TT 2D :16, TT 1M :8, TT 2AM :7.

**16. DORTOIR DES GOBELINS.** Sur un des lits est assoupi 1 Gobe-**lin**. Une recherche intensive Perception-2 permet de trouver une Potion de Défense.

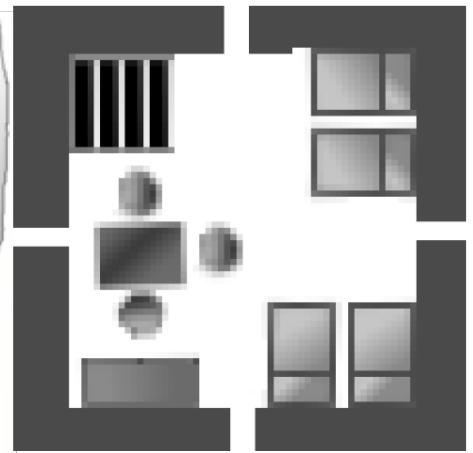
**17. CHAMBRE DU TROLL.** La lourde porte en bois est protégée par un verrou. Dans cette chambre se trouve un Gobe-**lin** tenant un Troll par une chaîne reliée à un collier en fer ayant le sort *Domination*. La clé est suspendue à un crochet dans la cave de la tour.

**18. DORTOIR DES ORCS.** 2 **Orcs** dorment. Sous un des lits (Perception+2) se trouve une arbalète légère+1 avec ses carreaux.

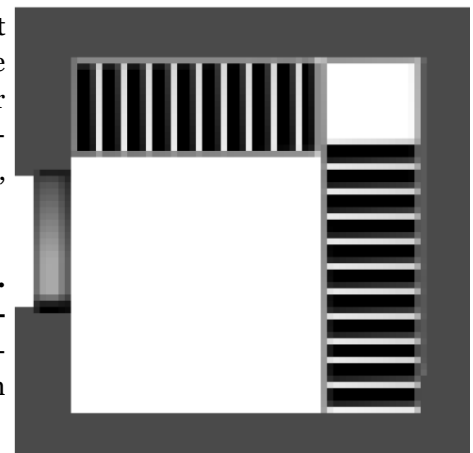
**19. TOUR.** Les portes de la cave de la tour sont fermées (clé en 17), de même que la porte d'entrée vers le rez-de-chaussée. L'un des mercenaires possède la clé de la porte à l'étage au-dessus.

**20. GROTTES SOUS-MARINE.** Dès que les PJs mettent pied à terre, ils sont attaqués par 3 **Bébés Araignées Monstrueuses**.

**21. ANTRE DE L'ARAIGNEE.** C'est l'antre de la mère **Araignée Monstrueuse**. Le plafond au sud



ETAGE SUPERIEUR



REZ-DE-CHAUSSEE

est très instable (Perception+2, PV8, dommages 36).

**22. CHAMPIGNONS.** A l'ouest de la caverne se trouve un tapis de **Champignons de Spores Acérées** (dont 6 à l'état adulte). Ils tirent que l'on s'approche à moins de 3m d'eux.


**23. OURS.** Un ours vit dans cette caverne. Dans un coin se trouve un tas d'os et d'ordures. Une fouille permet de trouver TT 1B :18, TT 1C :18, TT 1AA :12.


**24. CAMPEMENT DES HOMMES-LEZARDS.** 4


**Hommes-Lézards** ont établi leur campement.


## FIN DE L'AVENTURE

L'aventure est terminée lorsque les PJs arrivent à s'enfuir de la mine.


	ESCLAVE HUMAIN		ECL 1
<b>COR</b> 7	<b>MOB</b> 7	<b>ESP</b> 6	
Fo 2	Ag 2	In 1	
Co 2	Dx 2	Au 1	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT</b>
9*	9	6	4-5 10
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Pioche (BA+1, Ini-3)		Haillons (VA+0)	
<b>FM:</b> 1	<b>Taille:</b> Normal	<b>XP:</b> 39	
<b>Trophée:</b>	TT 1B:5 *Affamé: -10		


	ESCLAVE NAIN		GRR 1
<b>COR</b> 8	<b>MOB</b> 6	<b>ESP</b> 6	
Fo 2	Ag 2	In 1	
Co 2	Dx 2	Au 1	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT</b>
10*	11	5	4 11
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Pioche (BA+1, Ini-3)		Haillons (VA+0)	
<b>Talents:</b> Vision dans le noir, Robuste			
<b>FM:</b> 1	<b>Taille:</b> Normal	<b>XP:</b> 50	
<b>Trophée:</b>	TT 1B:5 *Affamé: -10		


	VIRGIL		ECL 6
<b>COR</b> 6	<b>MOB</b> 8	<b>ESP</b> 6	
Fo 0	Ag 6	In 2	
Co 2	Dx 5	Au 1	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT TIR</b>
18	8	14	4 6 16
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Fronde (BA+0)		Haillons (VA+0)	
<b>Talents:</b> Vision dans le noir, Discrétion III, Tireur III, Robuste			
<b>FM:</b> 1	<b>Taille:</b> Normal	<b>XP:</b> 56	
<b>Trophée:</b>	TT 1B:5		

	BEBE ARAIGNEE MONSTRUEUSE		
<b>COR</b> 6	<b>MOB</b> 6	<b>ESP</b> 1	
Fo 2	Ag 4	In 0	
Co 1	Dx 3	Au 0	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT TIR</b>
13	8	10	6 9 11
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Morsure (BA+1)		Chitine (VA+1)	
Entoilage (BA+2)			
<b>FM:</b> 1	<b>Taille:</b> Petit	<b>XP:</b> 73	
<b>Armes naturelles:</b> Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.			
<b>Grimpeur:</b> Peut grimper aux murs et aux plafonds à sa vitesse de déplacement normale (action libre). Peut se laisser tomber sur sa proie à l'attaque et ajoute son COR à ATT.			
<b>Paralysie:</b> L'entoilage empêche la cible de bouger, tester contre COR+Fo pour s'en défaire. Utilisable tous les 10 rds.			
<b>Trophée:</b>	TT 1A:6		

	VER A SOIE DES FOSSES		
<b>COR</b> 12	<b>MOB</b> 4	<b>ESP</b> 2	
Fo 1	Ag 3	In 0	
Co 2	Dx 1	Au 1	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT</b>
72	16	7	4-5 15
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Griffe (BA+2, DA-2)		Soie (VA+2)	
<b>FM:</b> 11	<b>Taille:</b> Grand	<b>XP:</b> 164	
<b>Vision nocturne:</b> Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité			
<b>Sonar:</b> La créature s'oriente par sonar			
<b>Projection:</b> Un critique en mêlée projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages / 3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.			
<b>Trophée:</b>	TT 1A:8		

	CHAMPIGNON A SPORES ACEREES		
<b>COR</b> 2	<b>MOB</b> 3	<b>ESP</b> 1	
Fo 0	Ag 0	In 0	
Co 2	Dx 5	Au 0	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT TIR</b>
4	4	3	- 9
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Spores (BA+1)		-	
<b>FM:</b> 1	<b>Taille:</b> Très petit	<b>XP:</b> 42	
<b>Sonar:</b> La créature s'oriente par sonar			
<b>Venimeux (poison):</b> Si la cible endure des dommages de poison, elle fait un jet de Résister au poison, un échec inflige 1 point de dommages indéfendables tous les ronds, pour D20 ronds.			
<b>Trophée:</b>	TT 1A:8		

	GARDIEN GOBELIN GRAS		
<b>COR</b> 6	<b>MOB</b> 7	<b>ESP</b> 2	
Fo 3	Ag 2	In 1	
Co 4	Dx 2	Au 0	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT</b>
20	14	10	4-5 11
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Fouet (BA+1, DA-2, Ini+1, Critique désarme l'adversaire)		Armure de cuir+brassards (VA+2)	
<b>Talents:</b> Corps-à-corps I, Parade II, Plus coriace qu'il n'y paraît			
<b>FM:</b> 3	<b>Taille:</b> Petit	<b>XP:</b> 84	
<b>Créatures des Ténèbres</b>			
<b>Vision dans le noir:</b> Peut voir dans le noir complet.			
<b>Trophée:</b>	TT 2B:16		

	MERCENAIRE BON MARCHÉ		GRR 1
<b>COR</b> 8	<b>MOB</b> 8	<b>ESP</b> 4	
Fo 4	Ag 2	In 0	
Co 2	Dx 2	Au 0	
<b>PV</b>	<b>DEF</b>	<b>INI</b>	<b>DEP ATT TIR</b>
20	13	9	5 14 11
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Lance (BA+1)		Armure de cuir+casque (VA+2)	
<b>Talents:</b> Corps à corps I, Parade I			
<b>FM:</b> 1	<b>Taille:</b> Normal	<b>XP:</b> 64	
<b>Trophée:</b>	TT 2D:15		

EXPERIENCE	
Combat	XP monstres/PJ XP
Bonne idée	0-20 XP
Roleplay	0-20 XP
Par pièce visitée	1 XP
Carte obtenue	25 XP
Aucune alarme déclenchée	50 XP
Fuite réussie	100 XP

## CREDITS

Scénario: Waylander  
 Basé sur "L'Auberge du Sanglier Noir" (Oeil Noir)  
 Layout et relecture: Spärenwanderer  
 Traduction et mise en page: Vik

## JEU DE RÔLE GRATUIT SOUS LICENCE LIBRE

Dungeonslayers Version française est distribuée sous la licence suivante: **Attribution – Non Commercial – Partage à l'identique – Allemagne 3.0.**

