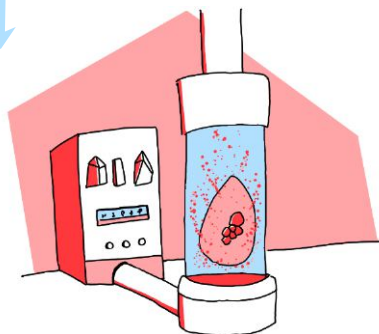
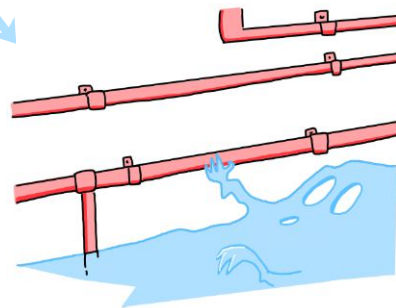


# LES THERMES DE L'ARCHIMAGE

Aventure en une page n°3

Textes & dessins :  
Jan Van Houten  
Graphisme & édition :  
Nicolas Folliot  
Publiée en 2020  
par Jdrlab



## DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

### L'extérieur

- Plusieurs bâtiments bas, des toits en tuiles et des murs en pierre.
- Malgré leur abandon, les thermes semblent être en très bon état et encore actifs. De la vapeur s'échappe des nombreuses cheminées.
- Un campement a été monté à proximité (on y trouve de l'équipement basique).
- **Frida, une jeune soldate impériale naïve mais très costaud**, monte la garde.



### Les bains

- Des bains et piscines à perte de vue ; les bâtiments sont bien plus grands à l'intérieur.
- De nombreuses canalisations sont visibles le long des murs.
- De petits esprits translucides et serviables nettoient les lieux dès que c'est nécessaire.
- **Des aventuriers faisant du bruit** ou traînant un peu trop sont vite repérés par 1D6 soldats.
- **Les aventuriers peuvent entendre des cris** : les suivre conduit à l'étude de l'Archimage.
- **Suivre les canalisations** conduit à une porte de service en métal particulièrement solide avec une serrure compliquée. Une fois ouverte ou défoncée, elle débouche sur un **couloir inondé**.

## Introduction

Les aventuriers ont été embauchés par un riche client pour récupérer l'œuf de dragon qui assure le chauffage des anciens thermes de l'Archimage (l'employeur a fourni une grosse malle ignifugée pour le transporter). Malheureusement, l'Empire a déjà envoyé sur les lieux une expédition. Elle est composée d'un bataillon de soldats et d'un alchimiste.

## Comment est l'eau ? (1D6)

**1** Bouillante **2** Un peu trop chaude **3** Parfaite et parfumée à la lavande (le baigneur est soigné mais s'endort) **4** Un peu fraîche **5** Beaucoup trop froide **6** Gelée, on peut voir un poisson pris dans la glace

## À propos des esprits

Ils sont d'une intelligence limitée et ont du mal à comprendre les humains. Pour eux, tout est un jeu. Par ailleurs, ils sont insensibles aux armes.

## L'étude de l'Archimage

- Une grande pièce à la décoration sobre. Elle contient un grand bureau et des bibliothèques débordant d'ouvrages sur la plomberie et les bains.
- **Un esprit du vent**, sorti d'une bouteille ouverte sur le bureau, **attaque Wolf, l'insupportable alchimiste impérial, et un petit groupe de soldats**.
- En fouillant l'étude on peut trouver (1D6) : **1** La clef de la porte de service **2** Trois chewing-gums permettant de respirer sous l'eau **3** Une paire de claquettes magiques (gardent les pieds secs en toute circonstance) **4** Un dictionnaire humain/esprit incomplet **5** Le peignoir le plus doux du monde **6** Un parchemin à usage unique pour lier un esprit à un lieu ou objet



## Le couloir inondé

- Il fait très sombre, et **de nombreux tuyaux sont fixés aux murs**. Si un aventurier attrape un tuyau sans précaution (1D6) : **1** Il est brûlant. **6** Il est tellement froid que les doigts de l'aventurier restent collés.
- **L'étendue d'eau est vivante, c'est un jeune esprit**.
- Elle tentera de jouer avec les aventuriers en les secouant et en les attirant sous l'eau.
- Si les aventuriers parviennent à communiquer avec elle, ils comprendront qu'elle veut avant tout rejoindre sa famille dans le fleuve le plus proche.

## La chaufferie

- L'œuf de dragon est contenu dans un **cylindre de verre épais rempli d'eau**.
- **Une machine visiblement magique est reliée à l'œuf**. Elle utilise la magie du potentiel dragon pour faire fonctionner les thermes.
- Sorti de l'eau, l'œuf est chaud comme une flamme.
- Une fois l'œuf retiré, les thermes s'effondrent. Les aventuriers doivent fuir (avec, si c'est amusant, un œuf en train d'éclore et une attaque d'impériaux).

