

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA MARCHÉ D'ORCUS



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LA MARCHE D'ORCUS

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-12

SYNOPSIS :

Orcus utilise les talents d'un être aux pouvoirs uniques, Extasia (le croisement d'une dryade et d'un incubé) pour pervertir et enlever les prêtres des cultes de la ville de Zazaesspur. Ainsi il déstabilise les cultes en leur enlevant leurs dignitaires et il augmente le nombre de ses fidèles (il n'est pas toujours évident d'avoir de bon prêtre, alors pourquoi ne pas piquer ceux des autres cultes ?). Ces disparitions énigmatiques vont obliger le culte de Sunie (le plus important à Zazaesspur) à prendre les choses en main et faire appel à des mercenaires pour résoudre ce mystère. Jusqu'à présent des disparitions sont restées dans la sphère politique (on évite à tout pris de reprendre cette rumeur pour éviter l'effet de panique et jeter le discrédit sur les temples locaux : ça marche mal d'avouer qu'on ne sait pas où sont passés ses propres prêtres ...).

COMMENCEMENT DE L'HISTOIRE :

Les PJs arrivent à Zazaesspur (Voir annexe 1) probablement par la voie du négoce, cette interminable route marchande qui traverse les empires de la côte sur leur partie occidentale (l'Amn, le Téthyr, et le Calimsan). Ils peuvent accompagner un groupe de marchands ou y venir pour affaires. Zazaesspur est l'une des quatre grandes villes du Téthyr (375000 habitants), un port marchand important, et un centre de commerce renommé.



Il y a plusieurs possibilités quand à l'implication des PJs dans cette sordide histoire :

- Les PJs sont joints directement par une de leurs connaissances qui a eu vent des affaires de disparition de prêtres. Ce peut être quelqu'un de connus dans la ville qui pourra ensuite les introduire auprès des clergés concernés et en particulier celui de Sunie.

- Les PJs découvrent sur un panneau d'affichage public (ou par la voix d'un annonceur public) que le clergé de Sunie organise une réunion d'information pour de valeureux aventuriers (réunion qui doit avoir lieu le lendemain au temple de Sunie local).
 - Les PJs sont mêlés accidentellement à tout ceci. Ils peuvent par exemple faire échouer l'enlèvement d'un prêtre d'Ilmater ou d'Eldath, qui pour les remercier les mettra dans la confiance et pourra les présenter aux autres cultes pour qu'ils leur confient la mission.
- Dans tous les cas, ce sera le clergé de Sunie qui sera le grand ordonnateur de la mission (c'est eux qui ont le plus perdu dans ces disparitions : la moitié de leurs prêtres ont disparus).

ENQUÊTE :

Les éléments qui peuvent être fournis aux PJs sont les suivants : les prêtres ont disparus soit dans l'enceinte du temple, la plupart du temps dans leur chambre, soient ils ont disparus lors de sorties en ville ou de missions à l'extérieur de la ville. Dans tous les cas il n'y a eu aucun témoin, ni aucune trace d'effraction. Les défenses magiques internes aux temples et aux chambres des prêtres n'ont pas fonctionnées, et aucune alerte n'a été donnée. Les protections qui sont censées interdire toute approche téléportation ou changement de plan n'ont pas fonctionné non plus. Ces deux derniers éléments pourraient signifier que la personne ou la créature qui a agis possède une résistance à la magie importante (ce qui fait pencher les clergés pour une créature extraplanaire comme un démon, puissant ...).

Les différents clergés ont donc pris certaines précautions : ils dorment en groupes avec des gardiens, et ils évitent de se retrouver seuls. Depuis qu'ils ont pris ces dispositions, les disparitions ont cessées. Evidemment ce n'est qu'une solution de prime urgence, et elle ne pourra pas s'éterniser. Deux solutions peuvent s'offrir aux PJs. Soit ils tendent un piège à la créature (en se cachant dans la chambre d'un prêtre seul ou en le suivant à raisonnable distance lorsqu'il vaque à ses occupations), soit ils fouillent un peu de partout dans les archives municipales (la bibliothèque de Zazesspur), dans des bibliothèques privées (il y a de nombreux mages, bardes et autres sages qui en possèdent de très complètes mais pas toujours très accessibles, ou alors contre de fortes sommes), ou encore dans les bibliothèques des temples (qui leurs seront ouvertes pour l'occasion).

Si les PJs choisissent de tendre un piège à la créature, ils assisteront en effet à une tentative d'enlèvement mais ne pourront l'empêcher de s'enfuir. Ils verront une magnifique créature se former dans la pièce, le prêtre appât se réveillera et, comme enchanté par la beauté de la créature rejoindra ses bras ouverts (si les PJs ne l'en empêchent pas, ils le verront disparaître et il sera perdu à jamais). S'ils l'empêchent de rejoindre les bras d'Extasia, il se réveillera comme s'il sortait d'une transe, et Extasia disparaîtra comme par enchantement. Une enquête dans les sources écrites ou par divination (ils ont maintenant assez d'éléments pour que le sort fonctionne) leur fournira l'histoire de la créature et son nom.

Si les PJs choisissent d'enquêter auprès des différentes sources écrites de la ville, ils pourront découvrir une étrange histoire oubliée depuis de nombreux siècles. Autrefois, la déesse Sunie aurait punis une créature hybride (croisement d'un démon et d'une créature sylvestre) car elle se serait servie de sa beauté inhumaine pour charmer des hommes et corrompre leur âme. Le nom de la créature est donné : Extasia !

Quelque soit la méthode qu'ils auront choisis, ils auront assez d'éléments pour incliner leur enquête vers cette direction. Le clergé de Sunie pourra demander à sa déesse des renseignements plus conséquents par voie divine, et les PJs connaîtront rapidement que la créature avait été enfermée dans une grotte sur une haute montagne située au sein du désert Anauroch. Quel que soit le moyen de divination ils connaîtront également le nom et la situation de la montagne : le pic de la démonsse.

EN ROUTE POUR LEPIC DE LA DEMONE :

Le voyage par voie de terre prendrait plusieurs semaines. Le clergé peut fournir au groupe un imposant et très rapide tapis volant, mais il est préférable qu'ils utilisent des moyens de transports plus rapides pour enrayer le fléau. Ils peuvent par exemple visionner le lieu par une boule de cristal (ou un sort semblable) et s'y téléporter ou changer de plans deux fois et atterrir à proximité de l'endroit.

La montagne est impressionnante. Elle mesure 1200m, et il n'y a aucun chemin qui mène à son sommet. Le mieux est donc d'utiliser le vol. A mis course du sommet un immense dragon de cuivre viendra à leur rencontre. Il est très en colère (Sunie l'avait chargé de protéger la grotte d'Extasia contre toute intrusion, et les prêtres d'Orcus ont réussi tout de même à y pénétrer et à libérer la créature). Evidemment il est sous le coup de la colère, et pourra au tout début plus agir que réfléchir, mais il est de nature bonne et avec un peu de points de vies et beaucoup de diplomatie les PJs arriveront à lui faire comprendre qu'ils n'ont rien à voir avec le groupe précédent et que leurs intentions sont honorables.

Le dragon pourra les laisser enquêter sur les lieux du "crime". Ils y trouveront les restes d'un des libérateurs qui a eu moins de chances que les autres et qui a péri sous les griffes du dragon en furie. L'individu ne portait rien de bien intéressant, hormis une broche (qui a roulé dans les pierres lors de la bataille. Elle porte un étrange insigne non identifiable dans l'immédiat.

Gruajin : dragon de cuivre très vieux (catégorie d'âge de 12) - trésor : multitude de pièces d'or, de platine, de gemmes, de pièces d'orfèvrerie, etc. valeur estimée : 350.000 po (son repère est de l'autre côté de la montagne, à deux battements d'aile de la grotte où Extasia était retenue prisonnière.

RETOUR A ZAZESSPUR :

Les PJs devront retourner à Zazesspur et faire appel aux services d'un très vieux sage qui sera seul à pouvoir l'identifier. Il s'agit de l'un des anciens symboles du démon Orcus. Evidemment il demandera en échange de cette information une rémunération qui pourra aller d'une simple somme d'argent plus que substantielle, à un service, un objet magique, une autre information, etc.

Riches de cette information, mais qui n'en dit pas plus sur la localisation des prêtres disparus, les PJs devront alors informer les cultes des progrès de leur enquête. Malheureusement ceux ci ne savent pas grand chose qui pourrait faire avancer d'avantage leur mission. Ils ne connaissent pas les représentants d'Orcus dans la région (il y a des rumeurs comme quoi il y aurait un culte dédié à Orcus dans les principaux sous-sols des grandes villes du Théty, mais ça n'a jamais été prouvé). Le culte d'Orcus, comme tous ceux des démons et des diables et interdit car ce sont des éléments trop perturbateurs (contrairement à des cultes plus classiques comme Beshabe ou Baine) pour être autorisés.

Les PJs n'ont d'autre choix que d'aller enquêter dans un milieu dangereux, les sous-sols de Zazesspur, dans l'espoir d'aller à la rencontre de ce culte et de mettre fin à leurs agissements gênants pour la communauté religieuse.

DANS LES EGOUTS :

Le réseau égoutier et les anciennes catacombes de Zazesspur sont un véritable dédale long de plusieurs dizaines de kilomètres. Pour y accéder, il faut passer par des endroits peu ragoutants comme les bouches d'égouts, certaines caves de maisons anciennes, certaines cryptes anciennes du cimetière, ou encore remonter l'une des nombreuses sorties d'égouts donnant dans la mer.

Vivent dans le premier niveau de ces égouts des marginaux, quelques individus en fuite, et beaucoup d'étudiants et de fêtards en mal de sensations fortes (ils y ont même fondé un culte dédié à une divinité de la fête et y organisent des bals qui finissent en orgies et qui sont l'un des clous des nuits Zazesspuriennes).

En dessous de ce niveau fréquentable (ou à fréquenter pour tout individu un peu fêtarde soit t'il), se trouvent deux autres niveaux. Pour y accéder, il faut emprunter d'anciens passages miniers (ce sont d'anciennes mines naines qui étaient là bien avant que les humains ne construisent leur ville), qui sont évités par les "noctambules" du premier niveau car des rumeurs d'éboulements sont courantes. Le premier de ces niveaux est aux mains d'individus tels que : voleurs, assassins, ainsi que des rats garous et autres créatures malignes. Ils y ont fondé une véritable communauté du crime organisé et, s'ils ne se jettent pas sur tout individu qu'ils croisent (en fait plus par peur de faire une mauvaise rencontre que par souci d'éthique), ils n'en sont pas moins dangereux et de mauvaise compagnie. Ils ont une sorte de chef, un elfe noir du nom de Zaastam, qui est une véritable crapule et qui mène son monde d'une main de fer. Il a entendu parler du culte d'Orcus et sait qu'il se trouve quelque part au troisième niveau du sous-sol. Toute intrusion bizarre dans son domaine lui sera rapportée par des espions, et lui seul pourra décider de chasser les intrus, de les faire prisonnier, ou de les faire assassiner.

Zaastam : Elf noir male bi-classé, Voleur 13/Mage 15 - magie : anneau+2, cape +4, bâton de semi-puissance (+2 JP, immunité à la détection pour son porteur, boule de feu, projectile magique, cône de froid, éclair, projectile magique, globe mineur d'invulnérabilité), boule de cristal, épée longue vampirique, dague +3 (se bat à deux armes), corde d'enchevêtrement. Zaastam a également deux gardes, deux guerriers humains de niveau 7 - magie : plate +2, bouclier +3, épée longue +3, arbalètes (carreaux empoisonnés).

AUX PRISES AVEC LE CULTE D'ORCUS :

L'accession au troisième niveau peut se faire de deux façons. Pour les adeptes d'Orcus, il existe un seuil dans une auberge très fréquentée (et bien fréquentée) de Zazesspur. A moins qu'ils ne découvrent la dite auberge, (ce qui est improbable mais raccourcirait bien le scénario pour un maître de jeu pressé), les PJ's devront donc trainer leurs guêtres dans les sous sols de la ville. Trois puits d'aération (servant en fait de poubelles aux noctambules du premier niveau) permettent d'y accéder directement (avec quelques précautions d'escalades). De plus, les agents de Zaastam connaissent le moyen de rejoindre le niveau trois à partir de leur niveau (interdit par leur chef). Ils pourront bien entendu renseigner les PJ's à condition d'une substantielle récompense, ou en échange de leur vie sauve (avec quelques menaces il n'est pas difficile de leur tirer les vers du nez). Le charme est également un excellent moyen.

Il est à noter que Orcus étant le prince des morts vivants, ses sbires ont cru bon de peupler leur niveau avec toutes sortes de morts vivants. De plus, il y a de nombreux monstres errants non intelligents comme les puddings, tertres, limons, gelées, cubes gélatineux ... bref, tout ce qui peut arriver à s'entendre et à supporter les morts vivants de ce niveau et leurs maîtres à l'esprit fracassé.

1 - Cet endroit est gardé par un groupe de quatre zombis Juju et leur maître, un clerc d'Orcus de niveau 5. Ils ne possèdent rien d'intéressant, mais il peut être intelligent de faire prisonnier ce prêtre, de le charmer et de lui faire dévoiler ce qu'il sait (ou croit savoir) du temple, des pièges, et des PNJ's présents.

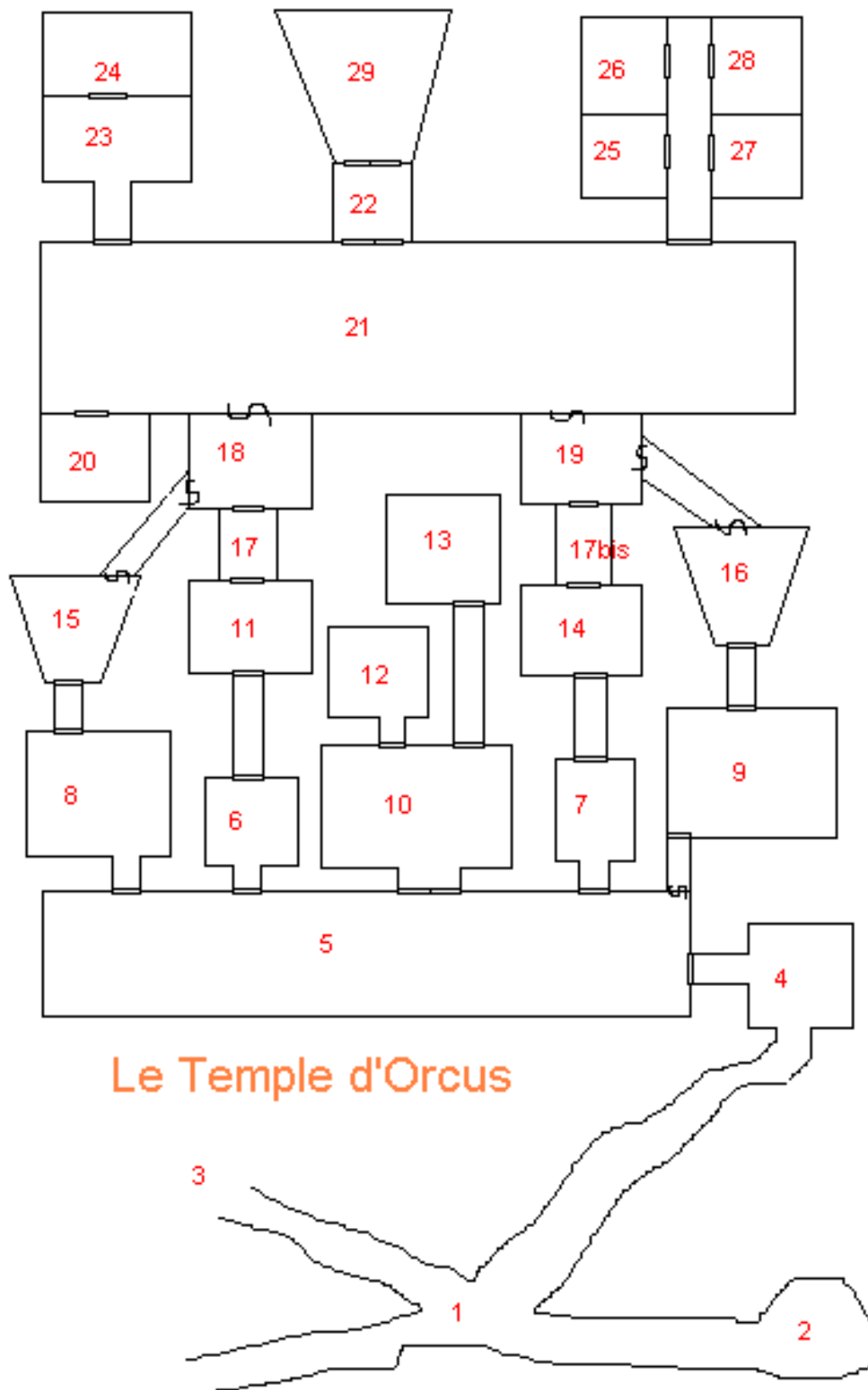


Zombi Juju : Al: NM, CA: 6, Mvt: 9, DV: 3+12, Int: 5 à 7, THACO: 15, Nb Attaques: 1, Dégâts:3-12, Défenses spéciale: Immunité aux sorts, PX: 975

2 - Il s'agit d'une crypte contenant les restes de nains qui ont autrefois contribué à percer ce réseau de mines. Deux fantômes gardent cet endroit, et ils ne toléreront pas que l'on puisse profaner cet endroit. Ces fantômes sont spéciaux car un vade-retro ne les repousse pas et ils sont insensibles à la magie. De plus ils peuvent à volonté plonger dans l'éther et ainsi se soustraire aux attaques physiques. Ils ont maximum de points de vie, et ne sont pas dérangés par les prêtres d'Orcus qui s'y sont vu mal accueillis par les morts vivants. Les sépultures comportent deux objets magiques intéressants : une cotte de

maille +5, et une hache +3, qui fait double dégâts sur les grandes tailles (elle a une intelligence de 15 et un alignement CB).

3 - Cette partie hautement instable est abandonnée par tous pour avoir causé de nombreuses victimes. Le terrain est complètement déstabilisé à cause des infiltrations d'eau, et les étais qui soutenaient les parois sont complètement pourris. Ce dédale ne peut être que synonyme de mort pour les fous qui s'y aventureraient.



4 - Cette salle contient les quatre gardiens du temple d'Orcus. Ce sont des démons qui sont attachés à ce lieu et ne pourront en repartir qu'une fois détruits. Ils se battront évidemment comme des sauvages dans l'espoir de collecter des objets magiques utiles sur leur plan dans la guerre qu'ils mènent contre les Baatezus.

Les démons : DV7+7, CA-5, 3 att/round, dégâts : 1-8/1-8/2-16, RM : 70%, taille G, effroi au toucher (en plus de leurs dégâts),

Ils ressemblent un peu à des glabrezus avec une mâchoire proéminente et des pinces à la place des mains. Ils ont maximum de points de vie. Ils ont collecté jusqu'à présent : 2500po, un anneau +2, un bâtonnet de projectiles magiques, et une épée +3. A ce moment là, les bruits du combat auront alerté le reste du donjon (à moins que les PJs n'aient utilisé un sort de silence ou autre ...).

5 - Le sol de cette immense salle rectangulaire est fait de terre battue. Quand le dernier des PJs sera rentré, 6 élémentaux de terre surgiront du sol et attaqueront. De plus, du fond de la salle arriveront un round plus tard 10 monstres rouilleurs avides de métaux ... Les élémentaux ont 12 DV et maximum de points de vie.

6 - Une sphère de lumière contenant une chimère en état de stase est suspendue dans les airs. L'enchantement cessera dès que le premier PJs aura posé son pied dans la salle et le monstre attaquera sans ménagement.

7 - Idem qu'en 6, mais le monstre est une gorgone qui comme première attaque soufflera.

8 - La porte qui empêche l'entrée dans cette salle est en fer et est portée au rouge. La crocheter sera difficile, et les séquelles sur les mains du voleur (1d6 points de dégâts par round) pourront être incapacitantes pour quelques jours (à moins que des soins appropriés ne soient prodigués). A l'intérieure cette salle surgira un effrit qui narguera les PJs et les invitera à entrer. Une fois entrés, les PJs seront attaqués à la fois par l'effrit et deux élémentaux de feu (DV16, maxi de points de vie) qui surgiront du sol enflammé de la salle (1d8 points de dégâts par round automatiques, JP/2, à moins d'avoir une protection appropriée).



9 - Cette salle très humide est couverte d'une eau croupie. Si les PJs essaient de traverser, deux esprits des eaux, et deux élémentaux de 16DV et de maximum de points de vie surgissent de l'eau et attaquent.

10 - Ici se trouvent la "garde" du temple. Il s'agit en fait d'une colonie de minotaures qui sont bien traités par les prêtres d'Orcus. Ils attaqueront les PJs une fois qu'ils auront affrontés les élémentaux de terre et les monstres rouilleurs de la salle 5 (histoire de prendre moins de risques). Ils ont comme trésor 1500po, et quatre gemmes (valeur totale 6500 po).

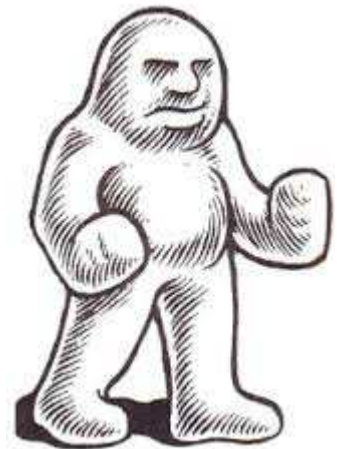
11 et 14 - Ces deux salles ne présentent aucune issue apparente. Une odeur nauséabonde y règne semblant provenir de toute évidence des tas d'immondices qui se trouvent au fond de ces pièces. Derrière ces tas d'immondices (qui sont en fait 6 enlanceurs qui attaqueront vicieusement les PJs lorsqu'ils s'approcheront) se trouvent deux portes secrètes qui conduisent en 17 et 17 bis.

12 et 13 - dans chaque pièce logent deux minotaures d'impressionnante stature (10DV) qui viendront prêter main forte à ceux se trouvant en 10 au moindre bruit suspect).

15 et 16 - dans chacune de ces pièces un piège vicieux attend les PJs. En effet, au fond de chacune de ces pièces se trouve une porte fausse qui à la moindre tentative d'effraction provoquera le verrouillage de la porte d'entrée, et un gaz commencera à se rependre dans la pièce. Ce gaz est bien entendu empoisonné, et il remplira complètement la pièce en trois rounds. L'un des moyens pour s'en sortir consiste à retenir sa respiration et à trouver les passages secrets qui mènent en 18 et 19.

17 et 17 bis - ce sont deux couloirs montés sur des socles pivotants, et sont aussi de monstrueux pièges. Les PJs pourront remarquer qu'un filet en acier très costaud est fixé au plafond. Si la tentative de trouver et désamorcer le piège qui se trouve sur la porte échoue, le couloir basculera vers l'avant pour précipiter les Pjs dans une fosse remplie de limon vert. Comme si ça ne suffisait pas, le lourd filet d'acier lesté tombera du plafond et rendra toute tentative de vol impossible.

18 - Cette salle contient deux créatures de petite taille ressemblant à des masses de chair palpitante. Elles se mettront à s'animer à l'approche des PJs pour prendre une forme vaguement humanoïde et se dandineront maladroitement vers eux. Il s'agit en fait de deux "enveloper" (Fiend Folio) qui attaqueront les PJs. L'un a déjà absorbé les capacités d'un mage de niveau 10 et l'autre celles d'un clerc de niveau 9. Elles essayeront d'incapaciter ou de tuer les PJs (au moyen de sorts de paralysie ou de charme) puis se jetteront sur leurs victimes pour absorber leurs capacités (en un seul round ...). Elles ont actuellement 13 et 11 dés de vie pour respectivement 90 et 65 points de vie. Leur CA est de 4, et ils frappent deux fois par round pour 1-8 points de dégâts.



19 - Cette petite salle est chaude et humide. Le sol est couvert de feuilles et de débris organiques en décomposition dans de l'eau saumâtre. Trois tertres errants s'y trouvent et saisiront par surprise les pieds des PJs pour en faire leur repas.

20 - cette salle obscure laisse entendre d'étranges bruits de succions. Si elle est éclairée, elle laissera entrevoir sur ses murs, son sol et son plafond une vingtaine de gelées ocre. Il n'y a aucune autre issue à cette salle.

21 - cette salle immense (30*150m) est totalement obscure. Elle est décorée avec des fresques montrant Orcus, ses adeptes, ainsi que toutes sortes de morts vivants et de démons affrontant des hordes de diables. Cette salle est en fait le repaire de deux illithids-liches dédiées au culte d'Orcus. Tous deux sont des prêtres (de niveaux 13 et 9), et outre les capacités des illithids moyens, ils ont en plus les immunités des liches, leur CA, leur toucher paralysant (4/round !), etc. ... Ils n'ont aucun trésor sur ce plan d'existence. Evidemment si les PJs font le moindre bruit en se battant, les 4 autres prêtres qui constituent le clergé d'Orcus pour Zazesspur et qui logent à côté (salles 25 à 28) se rendront parfaitement équipés sur les lieux en trois rounds et prêteront main forte aux deux horreurs.

22 - ce couloir qui mène au seuil avec les Abysses est munis d'un grand piège. Son sol est composé sur toute sa longueur de 5 grandes dalles de pierres. Chacune est munie d'une glyphe de garde. La première occasionne 13d4 de dégâts par le froid (JP/2), la deuxième délivre une débilité mentale (JP à -4), la troisième équivaut à un sort de chaos (JP variable), la quatrième provoque la paralysie (JP à -3), et la dernière, la plus dangereuse, provoque un mind blast (dans tout le couloir) nécessitant un JP à -4 pour éviter d'être étourdis pendant 1-12 rounds (comme la capacité innée des illithids).

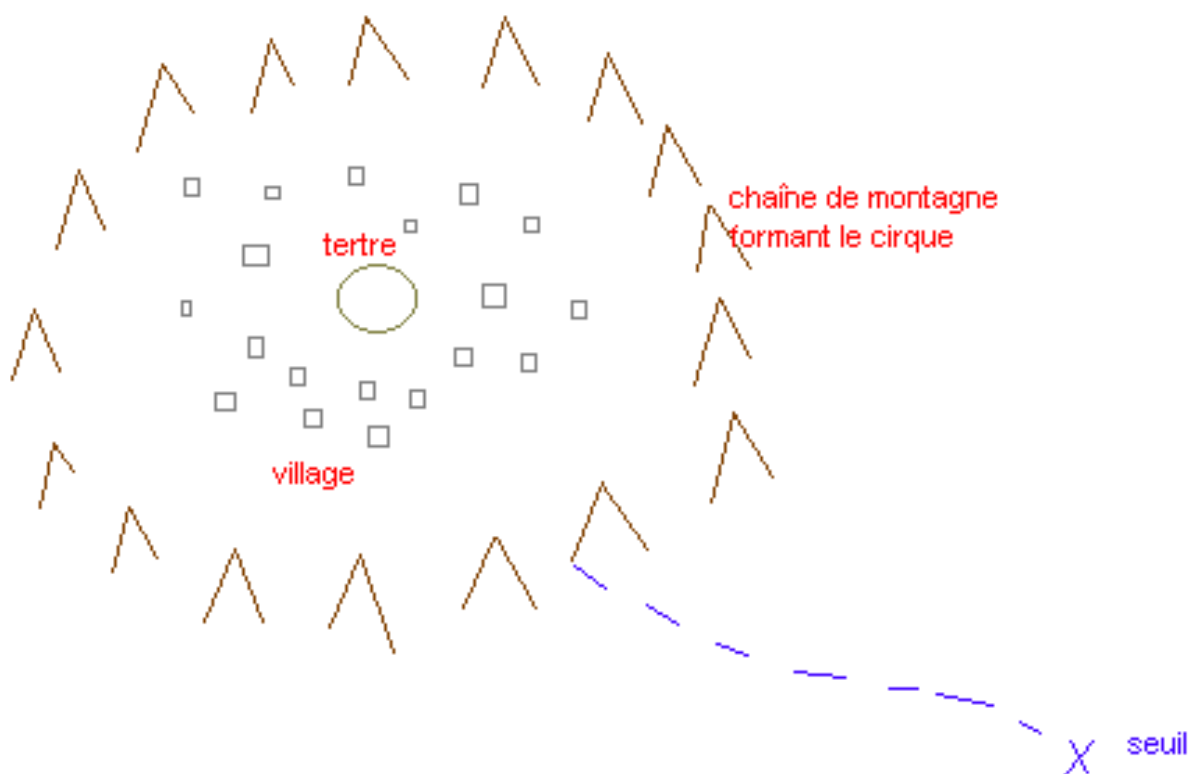
23 - c'est la salle de repos et de restauration des prêtres humains d'Orcus. S'y tiennent en permanence cinq serviteurs qui sont chargés du bien être des prêtres en question. Ils sont complètement charmés et dominés.

24 - c'est la cuisine et la réserve du culte. Il n'y a là que des provisions, boissons, ...

25 à 28 - ce sont les chambres des quatre prêtres humains d'Orcus. Ils sont tous CM et hautement fanatisés. Ils se battront jusqu'à la mort. Ils affectionnent les sorts de silence (pour les magiciens), de métal brûlant et de paralysie. Ils sont de niveaux 9, 8, 6, et 5. Leurs objets magiques sont : masse +2, fléau +3, boulets de fronde +2, cape +3, cape de déplacement, chapelet de prière (bénédiction, soin, karma), 2 cierges d'invocation (si ça se passe trop mal, ils essayeront d'invoquer un glabrezu ou une marylith), bouclier +2, plate +2, plate +1, robe des couleurs scintillantes. Ils ont également un trésor assez imposant : 60.000 po en po, en gemmes, et en bijoux. Ils ont également une dizaine de potions de soins et de supra-soins.

29 - c'est la salle du seuil avec les Abysses. Il est gardé en permanence par deux guerriers squelettes.

DIRECTION LES ABYSSES :



Si les PJs veulent trouver les prêtres manquant, il leur faudra emprunter le seuil. Il donne directement sur l'un de l'infinité des plans qui forment les Abysses. Il est le domaine d'un démon-lord du nom de Charon qui est également l'un des fidèles d'Orcus. Il loge au milieu de ce plan au sein d'un étrange temple construit entièrement en os et qui est en quelque sorte vivant (ou mort-vivant).

Les PJs vont avoir à traverser une immense plaine grise et poussiéreuse dotée d'une luminosité blafarde. Ils peuvent y rencontrer les morts vivants suivants : goules, ghots, vampires, ombres, ainsi que quelques death crimson et guerriers squelettes. Les morts vivants ici ne sont pas sous le contrôle de Charon. Ils sont généralement regroupés en bandes de maraudeurs dirigées par les morts vivants les plus puissants (vampires, death crimson, ainsi que quelques rares lichs et illithids-lichs) qui se querellent et se livrent batailles entre eux. Les seuls morts vivants à représenter une autorité ici sont les guerriers squelettes qui obéissent aveuglément à leur maître : Charon. Il y a également quelques démons/Tanar'ri, dont des mânes et des dretchs (les plus courants), quelques tribus de sauvages et

indomptables bar-igura, quelques babaus et nabassus (rares), et quelques très rares (presque jamais rencontrés) "true" tanar'ri. Les démons en général évitent ce plan des abysses lorsqu'ils le peuvent, car eux aussi n'aiment pas les morts-vivants qui y règnent, et eux aussi peuvent être victimes d'un drainage de niveau.

Son temple, qui a la forme extérieure d'un tertre de 100m de diamètre et de 20m de haut, est situé au sein d'un cirque naturel constitué de montagnes, et se trouve au centre d'un véritable petit village de quelques mille habitants (tous humains) répartis comme suit : 450 esclaves, 350 fidèles de Charon/Orcus (niveaux 0), 35 prêtres de Charon/Orcus (niveaux 1 à 5), 100 zombis, et 65 morts-vivants intelligents (goules, ghouls et nécrophages). La colonie extérieure au temple est dirigée par un Glabrezu, une des rares démons au service de Charon.

Glabrezu : Al: CM, CA: -7, Mvt: 15, DV: 10, THACO: 11
No. of Attacks: 5, Dégâts/Attaque: 2d6/2d6/1d3/1d3/1d4+1
Attaque spéciale: Etreinte
Défense spéciale: Armes +2 ou mieux pour toucher
RM: 50%, Int: Exceptionnelle (15-16)
Taille: G (4,5 m), PX: 12,000



Défaire cette colonie sera nécessaire aux PJs pour pouvoir accéder au temple lui-même. La seule difficulté devrait résider dans le glabrezu, et ses terribles mots de pouvoir "étourdissement". Il n'y a aucun butin intéressant à récupérer ici (excepté quelques effets personnels des prêtres).

Le temple est fermé par une imposante porte en bronze. Elle est sculptée avec les habituels motifs démoniaques, à savoir des scènes de carnages, et de toutes sortes d'ignominies. Aucune des personnes extérieures n'a le droit d'y pénétrer, excepté le glabrezu, sous peine de mort.

Salle 1 : c'est le hall d'entrée du temple. Il n'y a ici rien d'intéressant hormis deux portes et toutes sortes de peintures montrant Charon et son maître Orcus en train d'accomplir diverses abominations.

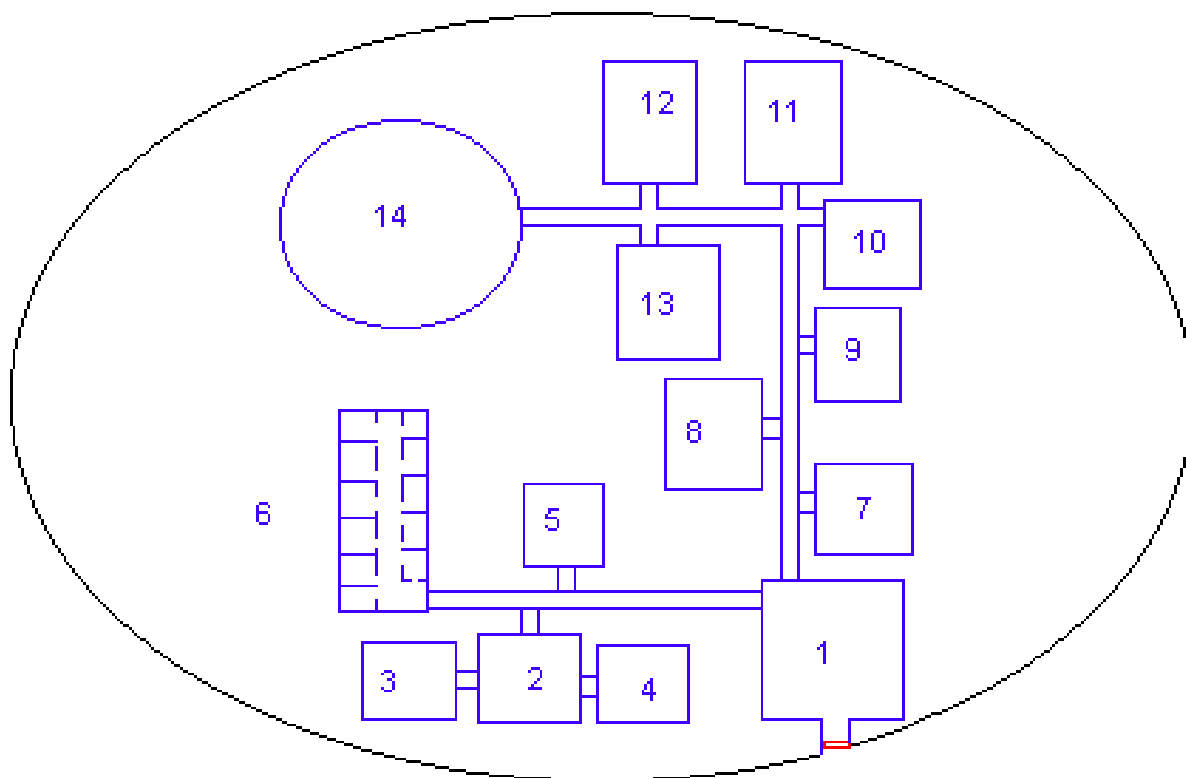
Salle 2 : c'est la pièce principale du mage lichéfié au service de Charon. C'est un mage de niveau 14 qui a subi diverses transformations pour lui donner les résistances d'une liche. Il a comme objet magique un anneau+2, une cape de déplacement, une baguette de givre, et un bâton de semi-puissance : +2 aux JPs, flèche acide de Melf, immobilisation des monstres, vol, bouclier, globe mineur d'invulnérabilité (pas de coup vengeur). Il a 70 points de vie et une dextérité de 17.

Salles 3 et 4 : ce sont les chambres, laboratoires, et bibliothèques du mage.

Salle 5 : c'est la chambre du garde de la prison. C'est un guerrier humain de niveau 7, spécialisé à l'épée longue. Il a comme magie une épée longue+2, une plate+1, et un bouclier+2.

Salles 6 : ce sont les prisons du temple. S'y trouvent en ce moment quatre prêtres de divers autres temples de Zazesspur en attente d'être convertis par Extasia. Ce sont tous des bas niveaux (3, 5, 5, 7), et ils ne seront pas en état de jeter des sorts avant de nombreux jours (ils sont trop mal en point). Le mieux est de les laisser de côté jusqu'à la fin du scénario.

Salle 7 : c'est la chambre du guerrier lichéfié attaché au culte de Charon. Comme le mage précédent il a les résistances d'une liche et les capacités d'un guerrier du 13^{ème} niveau. Il possède comme attirail magique : une épée longue maudite (il y est spécialisé), une plate+3, un bouclier+4, et un heaume qui lui donne +2 sur ses JPs. Il a 122 points de vie, une dextérité de 16, une constitution de 18, et une force de 20.



Salle 8 : c'est le lieu de repos et de divertissement des sous-fifres de Charon. S'y trouvent en permanence deux ou trois ravissantes esclaves, et toutes sortes de boissons et de mets (des morceaux de larves ...). Il est également décoré avec un gout très ... démoniaque !

Salle 9 : c'est la chambre (vide) d'Extasia. Celle-ci n'est pas sur les lieux actuellement (elle est en mission quelque part dans les Royaumes Oubliés). A titre indicatif, Extasia a les capacités combinées d'un incubé et d'une dryade. Il n'y a aucun JP contre son charme pour les humains (les elfes n'y sont pas sensibles), et elle a une RM de 100%. Son charme corrompt au mal tout humain, même le plus vertueux. De plus elle peut parcourir à volonté les plans astral et éthéré.

Salle 10 : c'est la chambre d'une magnifique succube qui est la maitresse du clerc de Charon. Elle se métamorphosera et essaiera de se faire passer pour une autre malheureuse esclave (en attendant de pouvoir frapper dans le dos des PJs ou de charmer l'un d'eux). Il y a ici de nombreuses soieries magnifiques et des bijoux pour une valeur de plus de 25.00 po.

Salle 11 : c'est la chambre d'un vampire très vieux et très puissant. Il a 13 dés de vie, 94 points de vie, une résistance à la magie de 50%, et les JPs contre son charme se font à -4.

Salle 12 : c'est la chambre du grand prêtre de Charon. Celui-ci est du 14^{ème} niveau, a 84 points de vie, et est lui aussi dans un état de lichéfaction. Ses objets magiques sont : plate+3, bouclier+3, cape+3, et un bâton maudit de l'Ordre d'Orcus : protection contre le bien permanente sur le porteur, toucher

vampirique trois fois par jour, conne d'eau maudite (8d6, pas de JP, 1 charge par utilisation), nécroanimation (1 charge par utilisation), parole maudite une fois par jour.

Salle 13 : cette salle est le repaire d'un spectateur-liche. Il est très agressif, et a un petit trésor.

Salle 14 : c'est le temple dédié à Charon et où celui-ci règne sur un immense trône d'os.

Charon : DV 20, PV 96, CA -1, RM 65%, 1 attaque : 3-30 + 12 + spécial (masse) - pouvoirs (au 20ème niveau) : ténèbres (rayon de 3m), détection de la magie et de l'invisibilité, dissipation de la magie, mur de force (3 fois par jour), infravision, nécro-animation, nécromancie, charme monstres, souffle (cône d'eau maudite : 8d6 6 fois par jour), hurlement (JP ou fuite pour 6 rounds, JP annule), téléportation sans erreur, forme de télépathie. Il peut également conjurer 1 type 3 une fois par jour (85% de chance de réussite), ainsi qu'automatiquement 2-24 squelettes, 2-16 zombis, 2-12 ombres, ou 1-4 vampires une fois par jour. Il a bien évidemment les immunités des démons. Sa masse draine deux niveaux à chaque toucher, fait vieillir de 1d4*10 ans, et paralyse (JP autorisé pour cette dernière fonction). Son trésor est de 75.000 po, et comporte 5 potions, 3 parchemins de mage, et 4 de clercs.



Si les PJs arrivent à le détruire (difficile ...), ils auront droit aux foudres d'Orcus qui en sera immédiatement averti et qui se téléportera auprès des PJs. Attention à ne pas se prendre un coup du sceptre d'Orcus ça fait assez mal ... Il est plus probable que si Charon voit la défaite arriver il se téléporte auprès de son maître et qu'il lui demande des renforts (à contrecœur car cela démontrera son incapacité à résoudre seul ce problème). Dans ce cas, Charon reviendra sur place au bout d'une heure avec trois true tanar'ri et fera le ménage.

Les prêtres des différents temples sont déjà répartis un peu de partout dans les royaumes oubliés, et les ramener dans la ligne de leurs clergés respectifs sera des plus difficile (entre autre cela implique un retour à leur ancien alignement, et de nombreux souhaits en perspectives (les capacités d'Extasia sont difficile à contrer). Cela ne rentre pas dans le cadre de la mission. Ils auront démantibulé le clergé d'Orcus sur Zazesspur et résolu le mystère (même s'ils n'ont pas mis la main sur Extasia, ce qui pourrait faire l'objet d'une autre mission difficile ...).

Création originale: Inconnue
Modification de: D. MILHAUD
Page de couverture et corrections: Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1 : ZAZESSPUR

