

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# CAMPAGNE DU CULTE DE PESTULA



# LE CULTE DE PESTULA

Une campagne pour 4 à 6 personnages de niveau 6-10

## LA CRYPTTE DU MAL RESSUSCITE

Partie 1

### Notes au MD :

Cette aventure est prévue pour 4 à 6 personnages d'alignement bon et est prévue pour introduire un nouvel opposant (Melengar) ainsi qu'un puissant artefact (Le Bâtonnet de Ruine) dans une campagne en cours.

Tel qu'il est écrit, les PJ ne devraient pas rencontrer Melengar ou le Bâtonnet de Ruine pendant cette aventure, mais à la fin, les joueurs devraient se rendre compte qu'un être hautement maléfique est entré en possession un artefact dangereux et ancien. La quantité d'information recueillie par les joueurs au sujet de Melengar et du Bâtonnet est laissée à l'appréciation du maître, laissant ainsi la possibilité de poursuivre cette recherche dans plusieurs scénarii à suivre, se concluant éventuellement par une confrontation épique dans les catacombes labyrinthiques de la retraite de Melengar.

Bien sûr il est possible de jouer cette aventure comme un scénario autonome, en ce cas, la puissance de Melengar et les pouvoirs du Bâtonnet devraient être ajustés à la puissance des joueurs. S'il tel choix est fait, une fin alternative est proposée à la fin du module.

### HISTOIRE ET ORIGINES :

#### Le Retour de Pestula :

Il y a de ça plusieurs générations, le pouvoir de Pestula, dieux de la mort, des ténèbres et du meurtre était en pleine ascension. Yondalla, déesse de la fertilité et de la santé et nemesis de Pestula quant à elle, avait été fortement affaiblis par la confrontation avec Erythnul, dieu de la douleur et de l'oppression, et ainsi, offrit à Pestula l'opportunité de prendre l'ascendant sur son éternelle adversaire. Par des visions, rêves et présages, Pestula incitât ses croyants à prendre les armes contre les suivants de Yondalla. La campagne d'horreur qui s'ensuivi fût d'une sauvagerie sans nom, et les suivants de Yondalla ne purent contenir les assauts des légions de Mort-Vivants envoyés par les prêtres de Pestula. Les prêtres, ne pouvant plus être soutenus par leur déesse occupée par le conflit avec Erythnul, furent vaincus, et nombre d'entre eux périrent des mains de serviteurs de Pestula.

Pendant de nombreuses années, le culte de Pestula maintint sa main de fer sur la région de Haret, et causa chaos et souffrance à tous ceux qui résidaient ici. Pour s'assurer de la puissance de son clergé, Pestula créa un artefact magique appelé le Bâtonnet de Ruine, qu'il confia à son plus grand prêtre Melengar. Investi d'une portion de la puissance de la déesse, le Bâtonnet conféra à Melengar de nombreuses capacités et pouvoirs qu'il employa au service du dieux pendant de nombreuses années.

#### L'Alliance Bénié :

Pour Yondalla et ses suivants le futur ne se présentait pas sous un aspect clément, jusqu'à ce qu'une aide leur vienne d'une source inattendue : Flore et Faune (les Dieux jumeaux de la nature) qui ne s'étaient jusqu'à présent pas impliqués dans les machinations des dieux de l'humanité, contactèrent secrètement Yondalla pour lui offrir leur aide. Les dégradations causées par les fidèles de Pestula, initialement confinées aux populations humaines, commencèrent à affecter l'ordre naturel : Les animaux furent massacrés en grand nombre pour l'amusement des Prêtres et les sacrifices à Pestula, les lacs et rivière devinrent des eaux porteuses de maladies et des sources d'infection, et de grandes

étendues de terre arable furent stérilisées pour satisfaire aux serviteurs démoniaques de Pestula. Les dieux de la nature décidèrent donc de s'écarter leur position neutralité et rejoignirent les rangs de Yondalla pour renverser Pestula et restaurer l'ordre naturel des puissances. En échange de leurs aides, Flore et Faune obtinrent le droit de recruter parmi les prêtres survivants de Yondalla un nouvel ordre d'humain dédié à la préservation de l'ordre naturel.

Dans un premier temps, peu de progrès furent réalisés dans la lutte contre Pestula. Flore et Faune commencèrent à convertir les fidèles de Yondalla à leur cause, et les rangs et les pouvoirs de ce nouvel ordre commencèrent à croître, et ils prirent le nom de Druides. Si Pestula était inexorablement liée à sa divine rivale au point de pouvoir sentir un éventuel regain de pouvoirs, elle était ignorante de la croissance discrète des serviteurs de Flore et Faune. Ainsi, quand ceux-ci lancèrent leur force contre Pestula, cette dernière fût prise par surprise. Pendant que la guerre faisait rage entre les Druides et les forces de la corruption, l'attention de Pestula fût accaparée par son nouvel et inconnu ennemi. Profitant de cette distraction, Yondalla se mit à reconstruire son propre clergé, et le retour des fidèles lui permit de récupérer peu à peu de ses pouvoirs !

### Le Bâtonnet des ténèbres :

Le conflit qui s'ensuivit entre les forces de Pestula et celle du Trio divin dura longtemps et fût chaotique sous bien des aspects. Aucun des partis en présence ne commandait de réelle armée, de ce fait la guerre ne fût qu'une succession de razzias, échauffourées et d'attaques de guérilla. Aucun de ces combats ne fut la grande bataille qui mettrait fin au conflit ; le réel tournant de la guerre fût la mort de Melengar, qui s'accompagna de la disparition du fameux bâtonnet ...Le combat qui s'acheva par la Mort du grand prêtre de Pestula ne fût pas le grand combat épique si souvent dépeint par les bardes et ménestrels, en fait cet épisode fut à si petite échelle que peu de personnes surent jamais ce qui était arrivé, et ceux qui connaissaient la vérité la dissimulèrent du mieux qu'ils purent.

Ayant placé un espion dans l'entourage des serviteurs de Pestula, l'ordre des Druides réussit à rassembler quelques informations sur les activités de Melengar. Grâce aux efforts de leur espion, ils découvrirent que Melengar avait prévu de rendre visite à un des plus grands temples éloignés du siège de son domaine : . Bien qu'étant incapable de savoir le but de ce voyage, ils pensèrent que Melengar devait participer à un rituel particulier nécessitant le Bâtonnet de Ruine, avec plusieurs autres grands prêtres. Forts de ce savoir, ils mirent en place une embuscade des plus inhabituelles...

Sachant que Melengar voyagerait avec une escorte conséquente, les druides réalisèrent qu'un assaut direct serait voué à l'échec. A la place, ils firent appel à diverses créatures élémentaires, leur demandant de creuser un profond et large fossé sous la route que devaient emprunter les prêtres de Pestula. Quand ces derniers arrivèrent, les druides ( qui avaient attendu sous la forme d'arbre ou d'animaux sauvages ) reprirent leur forme originelle et lancèrent ensemble un sort destiné à transformer la terre en boue sous les pas des serviteurs de Pestula. Ces derniers ne purent éviter le piège, et lorsque les Druides inversèrent le sort, les serviteurs de Pestula avaient trouvé leurs tombes ...

Melengar, se rendant compte de ce qui se passait, en appela à Pestula pour lui porter secours. En retour, la déesse augmenta les pouvoirs du Bâtonnet, qui se mit à drainer l'énergie vitale des Druides aux alentours... Melengar, extatique, ne se rendit compte que quelques secondes plus tard que le bâtonnet qui pulsait et vibrait dans sa main ne l'épargnait guère plus que les Druides dont les corps flétris s'amassaient au sol ! Pris de panique, Melengar tenta de se débarrasser du bâtonnet, mais la boue déjà durcie le condamna. Dans un dernier instinct de survie, Melengar tenta de briser le Bâtonnet. L'explosion relâcha une énergie telle que le corps de Melengar fût désintégré, ainsi que les restes des prêtres et druides autour de lui, ne laissant comme témoignage du drame qu'un tas de cendres blanches... Le sommet du bâtonnet gisait sur le sol, tandis que l'autre partie gisait sous plusieurs mètres de terre.

### Le Bâtonnet Emprisonné :

Le seul survivant de la bataille était une jeune druide récemment initiée appelée Saranella. Etant encore inexpérimentée, elle avait reçu pour consigne de rester à bonne distance de l'embuscade, et de prévenir les autorités druidiques si le plan s'était avéré vain. Après avoir ressenti la décharge d'énergie en provenance du bâtonnet, et malgré la peur qui la tenaillait, elle approcha des lieux du drame. Après de longues minutes, elle se rendit sur la route, et, reconnaissant la partie supérieure du bâtonnet, elle s'en empara avec précaution, de crainte qu'un objet tel que celui-ci ne retombe aux mains de forces maléfiques.

De retour parmi les forces druidiques, elle remit le reste du bâtonnet à ses supérieurs et leur décrivit les événements qui s'étaient produits. Les Druides tentèrent de détruire cet objet maudit, mais n'y parvenant pas, ils le placèrent en une crypte secrète, protégée par de nombreux gardiens capables d'empêcher quiconque de s'en emparer.

### La Destinée de Melengar :

Ce que les druides ignoraient, c'est que l'esprit de Melengar n'avait pas été détruit après la bataille, mais enfermé dans la gemme se trouvant à la base du bâtonnet encore enterré. Au début, Melengar ne comprit pas son état, Sa conscience restait intacte, mais il restait privé de tous ses sens. Tentant de les projeter au-delà de son essence, il découvrit un autre individu. Immédiatement conscient de la faiblesse de cette personne, il tenta de la plier à sa volonté. A son grand étonnement, il se retrouva debout sur l'ancien champ de bataille. Il réalisa que sa conscience était entrée dans le corps d'un homme chargé d'un sac remplis de champignons. Il tenta mais sans succès de récupérer le morceau du bâtonnet enseveli à l'aide de son nouveau corps.

Réalisant la futilité de sa tentative, il cherchât à regagner son ancienne forteresse, à partir de laquelle il serait capable de trouver le moyen de récupérer son bien. Il n'avait pas marché 100 m quand son esprit fut nouveau attiré dans la gemme, pour y rester, son nouveau corps d'accueil semblant introuvable malgré ses tentatives.

Melengar continua à chercher un corps à posséder, et après quelques temps, ressentis deux formes de vie qui approchaient. Il prit rapidement le contrôle de l'un d'eux, se retrouvant dans le corps d'une jeune paysanne qui voyageait avec son mari. Melengar tenta de faire comprendre à l'homme qu'il se trouvait en présence du « grand prêtre de la déesse de la corruption » et que son devoir était de le servir. Au lieu de se plier à cet ordre, l'homme, qui pensait que sa femme avait pris le soleil trop longtemps, insista pour qu'elle se repose à l'ombre. Melengar répéta son ordre et ordonna au paysan de lui procurer un cheval, mais ce dernier tenta d'emmener Melengar sous des arbres non loin pour le calmer. Melengar se défendis, mais s'éloigna trop du bâtonnet pour continuer à maintenir son contrôle sur le corps de la femme. Et pour la troisième fois son esprit fut enfermé dans la gemme.

Les années passèrent, et Melengar continua à prendre possession de quiconque passait à la portée du bâtonnet, cherchant un moyen de se libérer. Beaucoup de ceux qu'il posséda moururent d'épuisement, Melengar les menant au-delà de leurs limites durant ses tentatives pour déterrer la base de l'artefact. Les rares à pouvoir s'échapper ne gardant aucun souvenir de leur possession, mais « s'éveillèrent » épuisés et affamés. Peu à peu les gens évitèrent cet endroit prétendument hanté par un esprit maléfique. La région se couvrit de végétaux et les derniers restes du drame disparurent de la vue de tous.

## HISTOIRE RECENTE :

### Le Retour de Melengar :

Le ranger nommé Plonius « le molosse » s'est récemment lancé à la poursuite de braconnier responsable de nombreuses captures de chevaux sauvages sur son territoire. Il réussit à découvrir le repaire du groupe, et arrêta la majorité des brigands, à l'exception du chef, Luther, qui, sentant que son organisation était découverte, pris ses affaires et abandonna ses congénères. Un des brigands capturés fut persuadé de révéler le nom de leur chef, et Plonius partit à sa poursuite pour le présenter devant la justice. Il traqua le voleur et parvint finalement à retrouver sa trace dans la petite ville de Livingstone, non loin de l'esprit enfermé de Melengar. Luther avertis de l'arrivée du ranger, vola un cheval et s'enfuit dans les plaines couvertes par l'ombre de la nuit. Pensant tendre une embuscade à Plonius, qu'il savait à sa poursuite, Luther se dirigeât vers le bosquet d'arbre qui recouvrait le trou au fond duquel se trouvait l'esprit de Melengar. Malheureusement, son cheval fit une mauvaise chute, et la vie de Luther prit fin en ce lieu.

Le jour suivant, Plonius arriva au bosquet, ayant suivi la piste de Luther, et pendant qu'il taillait son chemin vers le cadavre de Luther, Melengar réussit à prendre le contrôle du ranger. Après s'être habitué à ce nouveau corps, Melengar découvrit la solution qu'il cherchait depuis tant d'années : Une fiole dans le sac de Plonius contenait une fiole de transformation de la pierre en chair. Après de longues heures de dur labeur à dégager la végétation, et à creuser un mélange de chair et de poussière, il parvint à récupérer le bâtonnet. Conscient des changements qui s'étaient produits, Melengar comprit que beaucoup de temps s'était écoulé depuis son enfermement, et décida donc de prudemment prendre connaissance des événements récents avant de reprendre sa mission.

Après quelques heures de voyage, Il découvrit une route qu'il suivit, arrivant à Livingstone. Ayant pu se restaurer à l'auberge, il entreprit de contacter sa Déesse. Il se fit fabriquer un nouveau symbole saint, qu'il sanctifiât par son sang, et passa les semaines suivantes en pénitence jusqu'à ce que la Déesse réponde à ses appels. Aidé par sa magie et le pouvoir de Pestula, Melengar découvrit que les deux parties du bâtonnet s'appelaient l'une l'autre. Sa mission était claire : retrouver la seconde partie du bâtonnet pour en reprendre le contrôle, et restaurer la peur de Pestula sur Haret. Ainsi il repartit en quête.

### La Quête de Melengar :

La résurrection de Melengar aurait pu se passer sans être remarquée, si Plonius, dont il possédait le corps, n'avait pas été aussi bien connu des habitants de ces contrées. La vigilance de ce dernier contre l'installation d'Orcs, de Gobelins et d'humanoïdes maléfiques comme ses campagnes contre les monstres des environs lui avait gagné la réputation du défenseur du faible et le l'innocent. De plus, sa détermination et sa persistance dans ces voies lui avaient attribué le surnom de « Molosse », une appellation qu'il portait avec fierté. Ainsi, quand Melengar traversa le territoire de Plonius, le changement d'attitude qui s'était produit ne fût pas sans être remarqué. Le fait le plus visible étant que Plonius n'avait jamais monté de chevaux, le ranger s'étant toujours refusé à utiliser de si nobles animaux comme animaux de trait. Ce trait avait été rapidement connu, et lui avait en partie valu son surnom : « Le Molosse ne monte jamais sur un cheval car il à besoin de sentir la trace des Orcs ! »

Bien que ses actions en cours du voyage aient attiré l'attention de beaucoup, sa concentration sur le seul fait de retrouver le bâtonnet de Ruine empêchât Melengar de remarquer les regards étranges qui lui étaient jetés pendant ses rares passages par les petites villes qui avaient été les refuges de Plonius. Son comportement, bien que largement remarqué et commenté, aurait pu passer inaperçu s'il n'y avait eu une rencontre funeste. Comme Melengar traversait Flavenshire, un des villages du duché, il fût accosté par un jeune prêtre nommé Simon.

### Le Destin de Simon :

Simon est né et à été élevé dans le Flaversham et à été très tôt au courant des exploits de Plonius. C'est même après une discussion avec le Ranger que Simon décida, il y a plusieurs années de consacrer sa vie au service de Yondalla. Ce dernier quitta le village peu après, et après 7 ans d'apprentissage en tant qu'initié est récemment revenu dans son village natal pour y fonder un petit temple et y prêcher la parole et la volonté de sa déesse parmi les habitants. Voyant Plonius de nouveau à son retour au village, il remercia la providence et se précipita pour accueillir Plonius. Melengar essaya de se débarrasser du jeune prêtre, mais Simon finit par remarquer le symbole pendu au coup de Plonius/Melengar comme de Pestula.

Le choc de découvrir que son héros d'enfance était un suivant de la déesse de la maladie fût plus qu'il ne pût supporter. Mais répondant à son entraînement, il rejeta ses sentiments de confusion et de trahison, et en appela aux pouvoirs de la déesse pour le soutenir. Melengar, voyant un prêtre de Yondalla invoquant sa foi, fit appel à un sort de corruption. Simon, incapable de résister à cette magie maléfique mourut instantanément, comme sa chair commençait à pourrir, ne laissant qu'un squelette dans une mare de matière en décomposition.

L'acte de Melengar eût tout de même pour témoins des quelques personnes, qui s'enfuirent de peur. Réalisant trop tard son erreur, Melengar, s'enfuit, poussant son cheval au galop, pour s'éloigner aussi vite que possible du village. Bien qu'étant confiant en ses capacités à repousser un groupe de paysans, il choisit de s'éloigner des routes tracées, pour éviter de perdre du temps dans un tel affrontement. Malheureusement, sa monture se brisa une patte dans un fossé. Laissant la pauvre bête à son agonie, il choisit de poursuivre à pieds en direction de la deuxième partie du bâtonnet.

### Le Bâtonnet Découvert à Nouveau :

Pendant les deux semaines qui suivirent, Melengar continua son chemin à travers la forêt, jusqu'à ce qu'il atteigne le val dans lequel les druides avaient caché le bas du bâtonnet de ruine pendant des années. Son approche ne fut pas discrète, la forêt elle-même prévenant les druides de la présence d'un intrus. Le druide connu sous le nom de Mandrake se déplaça rapidement à travers son domaine, arrivant finalement face au prêtre maléfique, auquel il donna l'ordre de rester en dehors des limites de ce lieu sacré. Melengar, riant, lança un sort destiné à abattre le druide, mais celui-ci étant un des trois archi-druides pût résister au sort et s'enfuir sous la forme d'un oiseau.

Continuant sa progression à travers le domaine du druide, Melengar fût confronté à de nombreux ennemis élémentaires, minions des Druides. Si les premiers affrontements furent sans difficulté pour le prêtre, il se rendit vite compte qu'il ne pourrait se rendre victorieux des ennemis qui l'attendaient. Il tenta donc une autre stratégie : il laissât le corps qu'il habitait à ce moment se faire tuer, et, se réfugiant dans la gemme, attendis que Mandrake viennent examiner le corps de l'intrus. Bien qu'incertain de sa capacité de vaincre la force mentale du druide, il lâcha toutes ses forces contre lui, et après plusieurs secondes d'un bref mais intense affrontement de volontés, Melengar réussit à prendre le pas sur la volonté du Druides. Ainsi il pût récupérer la partie du bâtonnet resté sur le corps de Plonius, et continua son avancée vers la crypte contenant la partie supérieure de l'artefact.

Maintenant qu'il possédait le corps de Mandrake, les bêtes et élémentaires gardant l'entrée ne s'opposaient plus à lui, jusqu'à ce qu'il atteigne le lieu de repos de l'objet tant convoité. La partie supérieure du bâtonnet avaient été insérée dans un cercueil de pierre, mais en contrôlant les élémentaires de terre, invoqués par le druide, il pût la libérer, ironiquement grâce aux créatures censées la garder ... Une fois l'artefact libéré de sa prison de pierre, il en réunit les deux parties. Le Bâtonnet de Ruine était à nouveau Un !

Melengar se mit alors à prier Pestula, et demanda son aide pour savoir quels chemins il devait suivre.

Après une longue période de communion avec les forces de sa déesse, il apprit que les portions souterraines de son ancienne forteresse de Death's head restaient accessibles, malgré les dégâts causés par ses ennemis lors des affrontements qui ont eu lieu pendant son « emprisonnement ». Avant de quitter le caveau des druides, il appela une créature démoniaque du domaine de Pestula censée accueillir le prochain druide qui passerait en ce lieu, en une forme de mise en garde contre ceux qui ont causé sa capture, et en signe de menace envers ceux qui avaient tenté de l'éloigner du bâtonnet. Finalement, à l'aide d'une dernière incantation, il regagna les catacombes sous les ruines de Deathhead, et une fois là-bas, il commença à préparer la suite de son plan. Maintenant que le bâtonnet est au nouveau libre, les forces de son sombre déesse vont recommencer à croître, et en son nom, il réclamerait la surface de Haret comme sienne !

#### L'entrée des joueurs :

Il y a plusieurs moyens d'introduire les Joueurs dans cette aventure. Celle qui est décrite ici prend pour hypothèse qu'un des joueurs soit un prêtre de Yondalla qui s'est lié avec Simon lors de leurs rites d'initiation et a été envoyé au village de Flavenshire pour participer à la cérémonie de consécration du nouveau temple. Si ce n'est pas le cas, alors d'autres possibilités sont envisageables pour donner aux joueurs la motivation de pister Plonius. Un ranger, ou un autre personnage disposant de la compétence Pistage, ou tout autre moyen magique sera suffisant pour pister « le Molosse ». Si les joueurs n'en ont aucun, les joueurs seront approchés par Grisham (option 1) qui leur demandera leur aide pour rechercher Plonius.

1) Un des suivants de Plonius (un ranger niveau 4 nommé Grisham) approche des PJs et leur demande leur aide pour pister son mentor. Grisham est au courant du crime que son ami a apparemment commis, mais il est persuadé d'avoir affaire à un imposteur.

2) Si les PJs sont originaires des environs, ils peuvent déjà connaître Plonius, et ayant entendu parler de son étrange comportement, ils ont décidé de partir à sa recherche.

3) Les autorités locales peuvent engager les PJs pour appréhender le meurtrier de Simon

4) Les PJs ont pu avoir des relations amicales avec Plonius dans le passé et suspectent une imposture

Quelle que soit l'introduction choisie les PJs arrivent à Flavenshire environ deux jours après le meurtre de Simon. Lisez le texte suivant aux joueurs :

Le voyage de la route caravanière au petit village de Flavenshire vous a pris plusieurs jours pendant lesquels vos nuits ont été sereines grâce au climat agréable. Les habitants de cette contrée semblent plus pauvres que les autres régions que vous avez visitées, et elle ne semble guère profiter de la forte activité commerciale des environs. La quasi-totalité du village est composée de commerces d'artisanats locaux, ainsi que de maisons paysannes mais aucune trace des habituelles guildes de marchand qui peuplent les bourgades situées sur les routes commerciales. Il ne semble pas y avoir de temple dans cette ville, et ceci vous incline à penser que le choix de Simon de construire un lieu de culte ici pourrait être un bon choix. Dans le dernier village que vous avez traversé, on vous a indiqué la direction de Flavenshire, et vous êtes actuellement en train de vous rendre dans le village natal de votre ami. Comme vous traversez le village, entourés des habituels curieux des environs, vous remarquez un homme imposant, torse nu, portant un tablier de cuir, qui se précipite vers vous ! Tentant de vous souvenir, vous reconnaissez d'après la description faite par Simon, le père du jeune prêtre, Harparin.

Comme vous vous approchez, avec l'intention de vous présenter, vous remarquez l'étrange expression

de l'homme. Avant même qu'il ne parle, vous vous rendez compte que quelque chose de terrible s'est produit car son visage est marqué par l'amertume et, comme il vous conte son histoire, vous comprenez sa tristesse.

« Mon père » dit-il s'adressant au prêtre du groupe, « une éternité de mauvaise fortune vient de s'abattre sur ma famille. Mon seul et bien-aimé fils fût abattu, Tué par quelque Esprit maudit dans cette rue où nous nous trouvons. Je vous supplie de prier votre déesse pour obtenir le repos de son esprit, car il fût un fidèle parmi les fidèles et l'horreur de sa mort fût à la hauteur de sa bienveillance. »

Les PJ devraient, bien sûr, désirer savoir ce qu'est cette « horreur » responsable de la mort de Simon, et n'auront aucune difficulté à trouver un ou deux témoins capables de leur donner une version de la rencontre entre Plonius/Melengar et Simon. Presque tout le monde est à son avis quant à ce qui s'est passé. Les plus cyniques pensent que Plonius est devenu fou, et qu'il devrait être pourchassé et abattu ; les autres pensant que ce n'était pas le ranger, et que tous ceux qui ne pensent pas de même devraient être enfermés pour avoir répandu de tels mensonges sur Plonius. Mais la majorité ne sait pas quoi penser ...

Les PJ vont probablement demander à voir les restes de Simon. Ils seront emmenés jusqu'à la construction qui devait devenir le temple, et dans laquelle se trouvent les os de Simon, enveloppés dans un suaire, et disposés sur l'autel de bois. L'air dans la salle exiguë est fétide, et, s'ils sont examinés, les os semblent être encore couverts de petits morceaux de chair putréfiée. Si le prêtre du groupe peut ressusciter les morts, les joueurs gagneront les remerciements et la gratitude éternelle d'Harparin. Si malheureusement les joueurs ne le peuvent pas, un sort de communication avec les morts fonctionnera, donnant aux joueurs tous les renseignements que Simon détenait sur le comportement de Plonius (voir section : le destin de Simon).

Que Simon soit ressuscité ou non, les habitants du village et Harparin presseront les PJ de partir à la poursuite du Ranger pour le livrer à la justice. Si la relation avec Pestula est faite, tout prêtre d'un dieu bon, Ranger, Paladin se sentira poussé à poursuivre le criminel. Étant donné la nature du crime, et le lien fait avec une divinité mauvaise, aucune récompense ne sera proposée par les habitants. Une fois prêts à partir en chasse, les joueurs seront dirigés vers les points de chute de Plonius dans la forêt. Tout personnage avec la compétence pistage n'aura aucune difficulté à suivre sa trace.

### **LA CHASSE DÉBUTE:**

Les rencontres suivantes se basent sur le fait que les joueurs traquent Plonius à pieds ( ou accompagnés d'animaux de bât ). Bien qu'il soit possible de voyager à cheval, ce n'est pas plus rapide qu'à pied, et les risques d'accident pour les animaux sont accrus avec un cavalier. Les PJ pourront aussi décider de partir légèrement équipés ou sur un rythme de marche forcée, de manière à pouvoir rattraper le ranger en fuite. Quelle que soit la méthode employée, les joueurs ne seront pas à moins d'une journée de Plonius. Les joueurs qui tenteraient des moyens étranges se verraient retardés par des événements gênants (rencontres aléatoires, accidents, perte de la piste, ...)

Certaines des descriptions contiennent des informations réservées aux personnages ayant la compétence de pistage. En cas d'utilisation de la magie, certaines de ces informations ne seront pas révélées.

### **Évènement 1 – Jour 1 :**

Cela ne fait pas longtemps que vous êtes à la poursuite de Plonius quand vous trouvez son cheval. La pauvre bête a une jambe cassée, et semble souffrir. Il porte encore sa selle et sa bride, bien qu'il soit évident que cette bête est là depuis à peu près deux jours.



Le fait que Plonius ait maltraité à ce point un animal devrait indiquer aux joueurs qu'il se passe quelque chose avec ce ranger. Les PJs peuvent aussi avoir des problèmes à régler le sort de sa monture : même si un sort de soin peut le remettre sur pattes, la faim et la soif l'empêcheront de se déplacer pendant 2 jours au moins.

#### Evènement 2 – Jour 3 :

Après deux jours de voyage, vous n'avez pas trouvé d'endroit où Plonius a préparé son campement ou préparé un repas. Bien qu'il puisse se contenter de rations séchées, l'endroit est suffisamment giboyeux pour qu'un habitant de la forêt n'agrémente pas son repas de nourriture fraîche.

Plutôt que de se nourrir en chassant, Melengar a préféré créer magiquement ce qui lui était nécessaire.

#### Evènement 3 – jour 4 :

Vous avez suivi la piste de Plonius jusqu'au haut d'une colline surplombant une étroite vallée, et avez découvert que celle-ci descend dans cette vallée par un chemin rocailleux et à travers d'épais sous-bois. Le choix de ce chemin semble étrange d'autant plus que vous apercevez un chemin tracé par la main de l'homme à environ deux kilomètres de l'endroit où vous êtes actuellement.

Bien que Melengar puisse faire appel aux compétences du ranger, il doit se concentrer sur ce fait pour en tirer avantage. Et il semble qu'il n'ait pas pensé à utiliser les compétences et le sens de l'orientation de Plonius, ainsi il fera de nombreuses erreurs qu'un ranger ne fait pas !

#### Evènement 4 – jour 6 :

Vous continuez à suivre la piste de Plonius à travers la vallée, quand un elfe habillé d'une armure de cuir noire et armé d'un arc long se matérialise subitement au milieu du chemin. Il semble être en alerte, mais son attitude n'est pas agressive. Il commence à vous parler dans un commun sans accent : « Halte ! Soyez avertis que vous voyagez à travers les Terres de Ten'Venielle, que venez vous faire ici ? »

Bien que vous ne puissiez les apercevoir, vous êtes persuadés que le reste de son groupe se dissimule dans les sous-bois environnants.

La manière dont les Elfes vont réagir va dépendre des explications des PJs : Les elfes connaissent bien Plonius, est agiront pour protéger leur ami s'ils pensent que les joueurs veulent blesser ou tuer le ranger. Un des éclaireurs a vu passer Plonius il y a maintenant trois jours, mais ce dernier n'as pas semblé reconnaître ses amis elfes. Cette indication ne sera donnée que si les joueurs expliquent leurs raisons de poursuivre Plonius.

ECLAIREURS ELFES (rangers): CA: 6 DV: 2 PV: 10 ThAC0: 18 Dégâts: arme,  
Armes : Arc Court, Epée Longue, Dague

#### Evènement 5 – jour 7 :

Vous traversez actuellement une région de forêts dense, sur la face nord d'une imposante colline. Le soleil du matin n'est pas encore assez haut pour éclairer directement l'endroit, et il fait donc encore sombre et froid.

Comme vous marchez le long d'une piste forestière, le sol s'ouvre soudainement sous les pieds d'un des PJ qui a le temps de lancer un cri d'alarme avant d'être engloutis par la terre elle-même.

Les PJs viennent de tomber dans un piège tendu par un groupe de Kech vivant dans les environs. Ils ont repéré les Joueurs, et ont monté une embuscade au-dessus de l'un des nombreux trous qu'ils ont creusés sur cette piste.

Le PJ en tête tombe dans le piège (2,4 m de profondeur, 1d6 Dégâts). Pendant que les joueurs se mettent à chercher à aider le joueur piégé, les Kech commencent à lancer des filets. A moins qu'un des joueurs n'ait précisé qu'il surveillait les arbres, les joueurs ont un malus de 3 sur leurs jets d'initiative.

Tout joueur qui n'a pas l'initiative ou échoue à un jet de dextérité est capturé dans le filet (pas de bonus de Dex. ou de bouclier). Le round suivant, les Kech commencent à lancer des rochers sur les PJs. Les joueurs peuvent se libérer du filet après 3 jets de force (ou compétence utilisation de corde) réussis (2 jets par round) ou en un round s'ils possèdent une dague ou une arme tranchante de petite taille. Jeter un sort ayant des composantes somatiques dans le filet nécessite un jet de dextérité.

Les Kech sont des créatures naturellement maléfiques et n'attaquent que pour blesser ou tuer d'autres être vivants. S'ils sont confrontés à un groupe visiblement plus fort, ou que la moitié d'entre eux meurent, ils s'enfuient par les voies arboricoles, distanciant facilement tout poursuivant au sol.

KECH: CA: 4, DV: 5, PV: 30, TCA0: 15, Dégâts.: 2-5 / 2-5 / 1-6 ou rocher 1d4, MS : 50 % – CO : 50 %

#### Evènement 6 – jour 8 :

La piste de Plonius vous a mené sur les berges d'une petite rivière d'environ 30 m de large. De par la couleur sombre et la lenteur du cours d'eau, vous pensez que cette eau doit être profonde. Il semble facile d'y nager pour ceux ne portant pas d'armure, mais le fait d'avoir à sécher votre équipement ne vous enchante guère. L'autre choix est de continuer à longer la rive, en espérant trouver un endroit de moindre profondeur pour traverser.

Si les joueurs décident de remonter le cours de la rivière, ils trouveront un endroit où, la rivière se divisant en deux affluents, le lit de la rivière est moins profond (environ 50 cm). Ce court détour ne ralentit pas beaucoup le groupe, et il semble encore une fois étrange qu'un ranger n'ait pas emprunté la même voie plutôt que de traverser à l'endroit où la rivière est encore profonde.

#### Evènement 7 – jour 10 :

Avant même que vous ne voyez le marécage qui se dresse maintenant devant vous, la désagréable odeur de végétaux en putréfaction et d'eau stagnante vous en avait révélé la présence. Pour une fois, il semble que Plonius ait dévié de sa route (qui était jusqu'à présent en ligne droite) et ait contourné le marais. Comme vous continuez à suivre sa piste, vous entendez de temps à autre le cri distant de quelque animal. Tout en restant en alerte, vous longez le marécage, pour vous retrouver finalement dans une clairière. Plusieurs des arbres ont été renversés (comme poussés) ou tranchés (mais pas avec un outil) et vous remarquez les traces d'une énorme créature. Un examen plus poussé vous apprend que les marques de la créature datent d'il y a plusieurs semaines, bien avant le passage du ranger.

Si les joueurs cherchent au sol, ils pourront trouver une écaille noire (de la taille d'une soucoupe). Le groupe ne rencontrera pas le dragon (qui vit au centre du marais) mais la proximité apparente de la créature devrait mettre les joueurs mal à l'aise, et faire monter la tension aux abords du marécage.

#### Evènement 8 – jour 10 :

Comme vous continuez votre trajet à travers le marécage, dont vous pensez qu'il doit faire plusieurs kilomètres de long, vous percevez un bourdonnement aigu dont le volume ne cesse de croître. Regardant dans la direction de la source de ce bruit, vous voyez au-dessus d'une mare un groupe de grosse libellules, dont le vol gracieux et les couleurs irisées vous émerveillent. Votre fascination n'est malheureusement que de courte durée, car vous vous rendez vite compte que, vous ayant remarqués, elles piquent droit sur vous !

LIBELLULES GEANTES : CA: 3 DV: 7 PV: 40 ThAC0: 13 Dégâts.: 3d4 MV: 36

Bonus de +2 sur l'initiative, jets de protection comme magicien niveau 16

Si initiative pour libellules : pas d'attaques de mêlée possible, malus de -4 pour projectiles

Si initiative pour joueurs : une seule attaque de mêlée possible, malus de -2 pour projectiles.

### **LE VAL DU BATONNET :**

Plonius découvert : Après maintenant deux semaines de voyage, vous commencez à désespérer de rattraper le ranger fugitif. Vous avez, semble-t-il, pas réussi à le rattraper, il n'a montré pour l'instant aucun signe de ralentissement. Vous vous trouvez maintenant loin dans les régions non-cartographiées de la Forêt Sombre ; des terres inexplorées dont l'on dit qu'elle abrite bêtes et monstres de toutes sortes. Etant donnée cette dangereuse réputation, vous vous considérez comme chanceux d'être parvenus jusqu'ici avec si peu de difficultés. Vous vous apprêtiez à abandonner quand une vision étrange s'offre à vous : Il semble qu'un combat se soit déroulé ici, à en juger par les buissons piétinés mais, étrangement, le sol est ouvert, comme creusé par quelque énorme créature souterraine. Les traces de pas que vous trouvez ressemblent à celles de Plonius, et vous trouvez des traces de sang ; mais pas de cadavres.

Vous suivez donc cette piste, et après quelques centaines de mètres vous apercevez une vaste clairière à travers les arbres. Comme vous vous approchez, vous réalisez qu'il s'agit en fait d'une grande vallée circulaire de près de deux kilomètres de large. Elle est délimitée par de hautes falaises presque verticales, de près de 30 m de haut. Le sommet des arbres qui peuplent la vallée atteignent presque la hauteur du bord où vous vous trouvez en ce moment, et beaucoup sont couverts d'une épaisse toile blanche. Il semble que cet endroit ait été la destination de Plonius, mais les raisons qui l'ont menée ici vous restent obscures.

Vous commencez à explorer les alentours, quand vos recherches provoquent l'envol d'un groupe de corbeaux. Vous dirigeant vers le buisson dont ils ont surgit, vous découvrez les restes d'un homme en armure de cuir. Il semble être mort au combat, car une épée longue et une épée courtes gisent par terre non loin du corps. Le corps doit être là depuis plusieurs jours, car des nuées de mouches vrombissent autour du cadavre, et une grande partie du visage a déjà été dévorée par les charognards. Même si vous savez à quoi ressemble Plonius, aucune certitude ne peut être émise, mais voir l'équipement qui entoure le cadavre ne laisse guère de doutes quant à lui. Il semble que votre proie soit tombée sous d'autres griffes.

Si les PJ's ont un moyen d'interroger ou de ressusciter Plonius, ils auront amplement le temps de lui poser des questions. Ses derniers souvenirs remontent à sa traque du braconnier près du village de Livingstone, et n'as aucune idée de ses actions depuis sa possession par Melengar. Si on lui parle du meurtre de Simon, Son amertume sera grande, car le jeune homme et le ranger s'étaient mutuellement appréciés. S'il est ressuscité, il mettra au moins trois jours avant de pouvoir bouger. L'endroit est sûr, et il survivra si les joueurs lui laissent des vivres et de l'eau.

### **La chasse se poursuit :**

Comme vous continuez votre exploration des environs, vous trouvez, à environ 150 m du corps de Plonius, une épaisse corde attachée autour d'un arbre, et pendant jusqu'au fond de la vallée. En regardant en contrebas, vous ne voyez que la corde plongeant dans les douces ténèbres de la forêt.

Quiconque disposant de la compétence pistage sera capable de dire qu'au moins une personne a descendu cette corde au cours des trois derniers jours, et que ce n'était pas Plonius, d'après les traces de pas. Ceci devrait mettre les PJ's sur la piste de Melengar/Mandrake. Si les PJ's descendent dans la vallée, ils seront attaqués par un élémentaire d'air, qui pour ordre d'attaquer toute créature volant ou descendant la falaise. Tous les joueurs attaqués pendant sa descente doit faire un jet de force ou perdre

leur prise (entre 3d6 et 10d6 de Dégâts). Enfin, toute personne touchée par l'élémentaire sur la corde prend 1d6 de dommages en plus, de par le choc contre la falaise.

ELEMENTAL D'AIR : CA: 2, DV: 12, PV: 60, ThACO: 8, Dégâts.: 2d10, MV: 36

Défenses spéciales : n'est touché que par des armes +2 au moins

Attaques Spéciales : Tourbillon : tue toute créature de moins de 3 DV / 2d8 aux autres ( 2 rounds )  
+1 toucher / +4 dommages contre adversaire en vol

Ca, c'est une araignée :

Une fois dans la vallée, la piste de Melengar peut être facilement suivie jusqu'au caveau au centre de celle-ci.

Pendant leur trajet, les joueurs vont être confrontés à 3 araignées gargantuesques qui vivent ici (marqué S sur la carte).

Le voyage au fond de la vallée ressemble à un voyage dans un crépuscule éternel. Le plafond d'arbres qui vous surplombe et rendu encore plus dense et opaque par les nombreuses toiles d'araignées qui couvrent leurs feuilles. Etant donné la quantité et la taille des toiles, vous pensez avec appréhension à une rencontre avec la ou les tisseuses. Vous êtes en train de contourner un sous-bois particulièrement touffu, quand les arbrisseaux qui le composent se mettent à trembler. Ce phénomène révèle toute son horreur quand vous vous rendez compte que cet amas végétal est en fait une araignée de 6 mètres de large sur 3 de haut !

ARAIGNEE GARGANTUESQUE (3): CA: 4 DV: 8+8 PV : 60 ThACO: 11 Dégâts. : 2-12 + poison

Attaques Spéciales : Poison : JP à -2 ou coma pendant 2d4 Tours

Cracher des Toiles (CA : 10 + modificateurs de Dex.) voir sort

Défenses spéciales : Indétectables 80% du temps si immobile (-5 au jet de surprise)

Les Arbres ont des Yeux :

Après avoir vaincu les horreurs arachnoïdes, vous atteignez un petit bâtiment de pierre couvert de vignes.

Contrairement au reste de la vallée, il ne se trouve pas de toile autours de la bâtisse, bien que la lumière ne soit pas plus intense ici. Vous approchez de la maison, quand vous entendez en voix étrange qui s'adresse à vous en ces termes :

« Vous arrêter maintenant, vous devez, visiteurs inattendus ! Nul ne peut ici Venir ! D'où vous venez, Retournez, ou avec la terre Mère, ne faites qu'un ! ».

Vous regardez avec attention, mais la seule chose que vous voyez n'est qu'arbres et buissons.

La voix est celle d'un Ent gardien se trouvant à coté du bâtiment. Si les PJs ignorent l'avertissement et continuent à approcher, il animera deux arbres proches pour attaquer les PJs. Si les PJs essaient de négocier, ils peuvent être capables de résoudre ce problème de manière pacifique. L'Ent doit d'abord être convaincu que le druide gardien n'est pas dans son état normal, et que quel que soit l'objet gardé ici, il est en passe d'être volé.

Si les PJs sont assez persuasifs, il essaiera de joindre Mandrake, et, n'obtenant pas de réponse de sa part, il sera disposé à laisser entre le groupe. Il ne sait que peu de chose sur ce qui gît dans le caveau, à part le fait qu'il s'agit d'un puissant et maléfique objet !

ENT : CA: 0, DV: 12, PV: 80, ThACO: 8, Dégâts.: 4d6 / 4d6, MV: 12.

Défenses spéciales : 5% de chance de le détecter ou 10% par niveau de ranger

Attaques Spéciales : Animer des arbres : CA:0 DV: 12 PV: 60, 60 TCAO: 8 Dégâts.: 4d6 / 4d6

Faiblesses Spéciales : Vulnérable au feu : -4 aux JP - +1 Dég/dé

## LE CAVEAU DU BÂTONNET DE RUINE :

La Crypte : Ce bâtiment de pierre mesure à peu près 20 mètres sur 10 mètres pour une hauteur de 5 mètres. Sa construction semble inhabituelle : elle semble être faite d'un seul bloc de roche. Les vignes qui couvrent sa surface sont d'un vert sombre, avec quelques fleurs jaunes au parfum étrange. La seule porte est faite de planches de bois de 10 cm d'épaisseur, maintenues par des bandes de cuir. Elle semble ne pas être fermée.

Un druide, Ranger ou alchimiste reconnaîtra la plante comme étant de la Vigne-à-Troll. Si un sort de détection de la magie est lancé, une aura est discernable sur toute la plante, et particulièrement autour des fleurs. Si une fleur est cueillie, elle a une texture de gomme, et restera fraîche indéfiniment. Les pouvoirs d'une Fleur-de-Troll ne se révéleront qu'à la mastication de l'une d'elle : le consommateur se mettra à régénérer 3 PV par round pendant 2d8 tours. ou jusqu'à ce que la mastication cesse (paralysie, inconscience, ...). Le fait de mâcher une Fleur-de-Troll empêche le lancement de sorts à composantes verbales. Il se trouve 3 fleurs sur la vigne en ce moment.

### Salle 1 – Quartiers des Druides :

L'intérieur du bâtiment est sobre et non-décoré. Un rideau de fourrures sépare la salle en deux sections. La première ne contient qu'une table de pierre grossière, et une paire de chaises faites de branches entremêlées. Une assiette de bois se trouve sur la table ainsi qu'un pichet de vin. Un tronc vidé sert de tonneau pour récupérer l'eau de pluie qui coule du toit. Contre de mur sur lequel se trouve la cheminée se trouvent plusieurs jarres de grès scellés avec de la cire. La cheminée ne semble pas avoir été utilisée récemment car un coffre se trouve placée devant celle-ci.

De l'autre côté du rideau se trouve un lit formé lui aussi de branches d'arbres entremêlées. Un bassinet de pierre remplis d'eau se trouve contre le mur avec un morceau de tissu. La salle, malgré les signes d'une occupation récente, est vide.

Les Jarres près de la cheminée contiennent une sélection de graines, de noix et de fruits séchés. Le vin présent sur la table n'est pas très bon, mais est buvable. Le coffre contient des vêtements d'homme, une armure de cuir +3, un cimenterre, une faucille d'argent et une bourse contenant une poignée de gemmes ( 6500 PO )ainsi qu'une boîte en bois précieux contenant parchemins, encre, et plumes.

Les PJs peuvent se demander pourquoi le coffre se trouve devant la cheminée. Un examen plus attentif révélera que le coffre à été récemment poussé jusqu'ici depuis le mur. Il est possible de trouver un passage secret sur ce mur, ce que saura tout personnage ayant l'infravision (une section du mur est considérablement plus chaude que le reste de la salle.

### Salle 2 – Le puits secret :

Vous avez découvert une porte secrète sur le mur du fond de la cabane, qui semble mener vers l'extérieur. La porte semble chaude au toucher.

Les joueurs peuvent penser que la chaleur est due à un piège, ce qui n'est pas le cas. La porte est plus chaude tout simplement à cause de la chaleur qui règne dans les basses sections de la crypte. Toutefois, les joueurs ne pourront pas savoir ce fait avant d'y êtres descendus. Une fois la porte ouverte ...

Une fois la porte ouverte, elle révèle un puits étroit dont les murs sont incrustés d'anneaux de fer rouillés. Un air chaud et moite remonte du puits jusque dans la première sale, formant de petite volute de vapeur au contact de l'air froid de la salle. Le puits semble être profond d'environ 15 mètres, et les anneaux semblent encore solides malgré leur apparence.

Un personnage dote de la compétence de pistage pourra déterminer que le passage à été emprunté

récemment. Les PJs n'ont aucune difficulté pour descendre dans la chambre au-dessous.

### Salle 3 – Le Gardien de la Terre :

Une fois en bas, vous vous retrouvez dans un court corridor sombre. Au bout du tunnel, une salle éclairée par une faible lumière rougeâtre. Comme vous vous en approchez, vous remarquez que l'air devient de plus en plus chaud, et vous pouvez voir le dôme constituant le plafond de la salle. A la lumière qui se dégage du puits se trouvant au milieu de la salle, vous distinguer une forme humanoïde massive debout près du puits.

L'élémentaire de Terre a reçu pour instruction d'attaquer toute personne entrant dans la salle, excepté le druide gardien de la crypte. Les PJs qui font retraite ou restent dans le couloir ne seront pas attaqués, au moins qu'ils n'attaquent avec des sorts ou des projectiles. La taille et la force de l'élémentaire devront être ajustée à la force des PJs (jusqu'à 24 DV)

ELEMENTAIRE DE TERRE : CA: 2, DV: 12, PV: 60, ThAC0: 8, Dégâts.: 4d8.

Défenses spéciales : n'est touché que par des armes +2 au moins

Une fois l'élémentaire défait, les joueurs pourront examiner le puits avec plus de précision, et ainsi remarquer les traces de pas qui y descendent. Une fois au bord de celui-ci, ils trouveront aussi des traces de pas et de mains sur les parois intérieures, laissées par Melengar, comme il employait la cape de patte d'araignée de Mandrake pour descendre.

Le puits semble plus profond qu'il n'y paraissait, descendant 10 mètres plus bas. Il débouche sur une salle circulaire dont le sol (10 mètres au-dessous des joueurs) est recouvert d'un lit de flammes projetant des vagues de chaleur étouffante. Vous vous trouvez à mi-hauteur de la salle, sur une étroite bande de pierre.

### Salle 4 – Le Gardien du Feu :

Cette salle n'a pas de sol, mais seulement un étroit pourtour de pierre de 50 cm de large. Quiconque se trouvant au-dessus du centre de la salle ou à moins de 3 m du sol encaissera 1d10 points de dommage par la chaleur par round au moins d'être protégé contre les flammes. Le sol de la salle est en fait une porte permanente vers le plan élémentaire du Feu. Si un joueur tombe dans cette salle, il sera immédiatement incinéré dans ce plan.

L'élémental de Feu qui se trouve au fond a reçu pour instruction d'attaquer toute personne entrant dans la salle, excepté le druide gardien de la crypte. La taille et la force de l'élémental devront être ajustées à la force des PJs (jusqu'à 24 DV).

ELEMENTAL DE FEU : CA: 2, DV: 12, PV: 60, ThAC0: 8, Dégâts.: 3d8.

Défenses spéciales : n'est touché que par des armes +2 au moins.

### Salle 5 – La Créature de l'Outre monde

Comme vous vous éloignez du brasier qui continue de faire rage derrière vous, l'air prend une consistance très désagréable. L'odeur ne ressemble à aucune que vous connaissez, combinant les pires propriétés olfactives d'un marais, d'une pile de fumier et d'un charnier au soleil. Atteignant l'extrémité du passage, vous vous retrouvez dans une grande salle de presque 15 mètres de large. Le mur d'en face se trouve à peu près à cette distance.

Exception faite pour un petit promontoire à l'entrée de la salle, le sol de la salle est couvert d'une substance gélatineuse et infecte. Des débris d'origine diverse surnagent dans cette soupe infâme, et des bulles de gaz viennent en crever la surface de temps à autre.

Cette salle était autrefois le repaire d'un élémental d'eau, mais le démon conjuré par Melengar élimina rapidement la créature et corrompit le bassin d'eau claire qui fût le siège de l'élémental. De l'autre coté de la salle un promontoire identique à celui sur lequel se trouvent les joueurs, mais n'est pas visible de la position des joueurs. Avant de pouvoir fouiller la salle, les joueurs devront défaire ce qui pour l'instant ne semble être qu'un amas de débris flottant à la surface de la mare. Bien qu'elle ne soit pas intelligente, la créature attendra camouflée que les joueurs avancent avant d'attaquer.

**DEMON DE PUTREFACTION** : CA: 0, DV: 16, PV: 90, ThAC0: 4, Dégâts.: 3d8 / 3d8, MV: 6

Défenses spéciales : n'est touché que par des armes +2 au moins, Demi-dégâts des armes physiques bonus de +4 aux JP conter le Feu, ½ Dégâts, immunisé au froid (ralentis à la place)

Attaques Spéciales : 2 touchers réussit sur la même cible en 1 round = suffocation en 2d4 rounds.

Description: Cette hideuse créature peut être décrite comme la mère de tous les monstres végétaux. Elle ressemble à une colonne de matières organiques en décomposition de près de 6 mètres de haut de laquelle surgissent deux tentacules de 5 m de long. Cette créature est aussi à l'aise au sol qu'en milieu liquide, bien qu'elle préfère les eaux stagnantes et les marécages. Elle ne semble montrer aucun signe d'intelligence, et ne semblent motivée que par l'incorporation de matériaux vivant à sa masse.

En combat, le démon attaque en frappant à l'aide de ses tentacules (3d8 de dommage chacun) si les deux tentacules touchent leur cible dans le même round, la victime est immobilisée et sera traînée dans le corps du monstre au round suivant, ce qui la tuera en 2d4 rounds (3 jets de force réussit pour se libérer, 1 essai par round).

Sur le plan primaire, le démon n'est affecté que par les armes +1 ou mieux, et ne prends que la moitié des dommages des attaques physiques. Elle fait ses jets de protection contre le feu avec un bonus de +4, et ne compte que la moitié des dommages d'une telle attaque. Les attaques par le froid ne causent aucun dommage mais ralentissent la créature pour 1 round par niveau du sort.

#### Le Coffre Vide :

Après avoir vaincu le démon, les PJs auront la possibilité de fouiller la salle, et découvriront la plate forme se trouvant à l'autre extrémité de la salle.

Ce petit promontoire rocheux est couvert de la gelée et des déchets issus du démon, rendant le sol glissant et vos déplacements hasardeux. Des morceaux de pierre brisé sont éparpillés sur le sol de la plate forme au centre de laquelle se trouve un piédestal taillé dans la roche. Apparemment ces morceaux proviennent d'un boite faite de granit d'à peu près 1m50 sur 30 cm. Sur le mur face au piédestal se trouvent des écritures pour l'instant illisible à cause de la gelée qui les recouvrent. Une fois le mur nettoyé, les joueurs pourront examiner les inscriptions. Elle est écrite en runes druidiques. Après avoir réussit à les lire (par un sort ou un jet de lire les langues avec les chances/2), on peut lire:

« Sachez que ce qu'ici gît le pouvoir de corruption envoyé sur Haret par la reine de la flétrissure et ainsi son sommeil doit être maintenu pour la paix de tous. Encore le cycle devra se répéter, a travers la vie et la mort, la mort et la vie, continuant dans son éternelle symétrie jusqu'à la fin des Temps, inaltérés par l'influence des corrompus. »

#### **CONCLUSION :**

Après la découverte des inscriptions et leur traduction, les PJs auront terminé cette aventure. Suivant la quantité d'information jugée communes sur le bâtonnet, il sera possible de poursuivre ce module par de petites aventures pendant lesquelles les joueurs pourront en apprendre plus sur le contenu de cette crypte. Une des possibilités consisterait à aller voir un druide, sage ou mage des environs sur le but et

les créateurs du caveau. Enfin il pourrait être intéressant d'y donner quelques renseignements sur la guerre entre Pestula et Yondalla (dont la lutte est restée secrète).

Pendant ce temps, Melengar continuera à reconstruire et à fortifier les catacombes se trouvant sous son ancienne forteresse, et à renforcer les cultes secrets de Pestula ayant réussi à survivre. Des épidémies et assauts de mort-vivants commenceront bientôt à faire leurs apparitions, comme Melengar et ses minions reprendront leurs campagnes d'Horreur.

Les Informations sur le Bâtonnet de Ruine et Melengar sont fournies à titre indicatif dans le cas où le maître de jeu désirerait développer cette trame.

#### Fin Alternative :

Si le Maître de jeu désire faire jouer cette aventure de manière autonome, les altérations suivantes peuvent être prises en compte.

Réduisez le niveau de Melengar à 13. Cela signifie qu'il ne pourra pas lancer de sorts de niveau 7 (et ne pourra donc pas invoquer l'élémentaire de Terre pour récupérer le bâtonnet dans la boîte de granit) Sans le bâtonnet, il ne pourra pas invoquer le démon de corruption de la salle 5, donc remplacez le par un élémentaire d'eau de 12 DV qui sera sous le contrôle de Melengar (dans le corps de Mandrake). De plus la capacité de possession de Melengar serait limitée de deux manières : l'obligation de rester dans un corps jusqu'à sa mort, et l'obligation de rester une journée dans son précédent corps (après sa mort) avant de pouvoir en changer.

Quand les PJs arrivent dans la salle 4, il y a de fortes probabilités pour que Melengar les entende approcher et prévoie une embuscade. A ce moment, il aura les caractéristiques physiques de Mandrake, ainsi que sa cape d'araignée. Il est possible de lui ajouter un autre objet magique offensif.

Si les PJs réussissent à tuer Melengar, ils peuvent recevoir plus que ce qu'ils ont demandé. 24 heures après, l'esprit de Melengar pourra à nouveau posséder un corps, et celui de l'un des PJs pourra faire l'affaire. Si c'est le cas, Melengar n'attaquera pas immédiatement, mais fera appel aux souvenirs de sa victime pour donner le change en attendant de pouvoir s'enfuir, avec le bâtonnet si les joueurs l'ont récupéré.

Si vous avez fait jouer ce module, N'hésitez pas à soumettre vos commentaires et vos remarques

Par : Keven Simmons

Traduction française : Roman Sixdenier

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013



## ANNEXES :

### LE BATONNET DE RUINE:

Description : Le bâtonnet de ruine est un artefact très puissant créé par Pestula dans l'intention de répandre maladies et peste sur Haret. Il a l'apparence d'un morceau de bois déformé d'environ 50 cm à la base duquel se trouve une grosse gemme noire non taillée. Dans de la gemme, on peut voir une faible lueur pulsante. Le sommet est coiffé du crâne d'une créature inconnue – corne de bélier et mâchoire inférieure proéminente remplies de dents pointues et triangulaires.

Bien que moins puissant qu'à sa création, le fait d'en rassembler les deux extrémités a permis d'en restaurer les pouvoirs. Même si certains ont disparus, il s'agit toujours d'un objet d'origine divine, dont les pouvoirs sont au-delà de la compétence des mortels

### Pouvoirs et effets :

- Toute personne touchant le Bâtonnet de Ruine ( y compris son porteur ) est frappée d'une maladie se déclarant après 1d4 jours. Une fois que la maladie s'est manifestée, la victime en meurt en 1d6 jours (point de vie et caractéristiques réduites à 0). Toute créature mourant de la maladie reviendra sous forme d'un Zombi de Ruine en 24 h à moins que le corps ne soit brûlé. Un sort de guérison des maladies stoppera la progression de la maladie, mais seul un sort de restauration permettra de récupérer les points de vie et de caractéristiques perdus. La maladie ne se révélera pas tant que la victime restera à moins de 20 m du bâtonnet.
- Le possesseur du Bâtonnet de Ruine peut contrôler les mort-vivants à portée de vue. Ce contrôle est plus puissant que tout autre moyen connu. Les morts-vivants hautement intelligents ont droit à un jet de protection contre les sorts pour résister à ses effets.
- Le porteur est immunisé à toutes les formes connues d'attaques spéciales des Morts ( y compris : Drainage de niveaux, charme, ... ).
- Tenir le Bâtonnet de Ruine permet au porteur de disposer de l'un de ces pouvoirs, au choix : blessure légère, poison, corruption.
- Si le porteur est un prêtre de Pestula ses sorts auront toujours l'effet maximum ( ex : blessure grave fait toujours 17 points de Dégâts).
- Forme Ectoplasmique 2 heures / Jour
- Une fois par mois : nuée de mort-vivants (TOM)
- Une fois par an, le possesseur peut invoquer un avatar de Pestula. (Qui n'est PAS sous le contrôle du porteur)

### Melengar et le Bâtonnet :

L'une des autres fonctions du Bâtonnet de Ruine, bien que n'ayant pas été prévue à l'origine est de servir de réceptacle pour l'esprit de Melengar, le haut-prêtre de Pestula. Bien que ressemblant à un sort de réceptacle magique, il en diffère par certains aspects : De « l'intérieur » du bâtonnet, Melengar peut sentir les formes de vie intelligentes approchant à moins de 20 m du bâtonnet. Il est capable d'évaluer la puissance de cette forme de vie (le niveau), mais rien d'autre (ni race, ni classe). Si la somme de Int + Sag + Cha de Melengar est plus haute que celle de la cible, il peut alors posséder la créature.

Une fois la créature possédée, Melengar a accès à tous ses souvenirs, connaissances, compétences et capacités (capacités de combats, sorts, talent raciaux, de voleurs, pouvoirs psioniques, ...). Accéder à ces connaissances requiert de la concentration et la part de Melengar, et ne viennent pas spontanément à son esprit. Une fois un corps quitté Melengar perd toutes les capacités de cet individu, mais quel que soit son corps d'accueil, il garde la possibilité de lancer tous ses sorts de prêtre (aux composantes matérielles près).



Les attributs physiques de la victime (For, Dex, Con) ainsi que ses PVs, resteront les mêmes, mais Melengar conserve ses attributs mentaux. Tant que le corps possédé reste à moins de 20 m du bâtonnet, le contrôle de Melengar reste complet, même pendant le sommeil ou l'inconscience. Quand l'hôte meurt ou s'éloigne de plus de 20 m du bâtonnet, l'esprit de Melengar est attiré dans l'artefact. Melengar peut choisir d'abandonner un corps pour retourner dans le Bâtonnet de Ruine à volonté. Si la victime est encore en vie, elle ne garde aucun souvenir de sa période sous le contrôle du prêtre.

Les deux seuls moyens de tuer définitivement Melengar sont : Détruire le Bâtonnet de Ruine (voir ci-dessous), ou tuer Melengar pendant que le Bâtonnet de Ruine et lui se trouvent sur deux plans d'existence différents (exemple : Mettre le bâtonnet dans un sac de contenance, coffre de Leomund, ...). Si l'esprit de Melengar ne peut rejoindre le bâtonnet, son âme rejoindra le domaine de Pestula.

### LES ZOMBIS DE RUINE :

Quand une créature meurt de la maladie causée par le contact avec le bâtonnet, elle est transformée en un mort-vivant appelé Zombis de Ruine. Cette transformation prend effet 24 heures après la mort à moins que le corps de la victime ne soit entièrement brûlé. Pendant cette période de transition, le seul moyen de ressusciter la victime est de lancer successivement un sort de résurrection, suivi d'un sort de restauration (un rappel à la vie restera inefficace). Un zombi de ruine ressemble à une version décharnée de ce qu'il était de son vivant. Leurs peaux ont une couleur grise, et leurs yeux sont vides. Bien que plus rapides que des zombis classiques, ils sont plus lents qu'ils ne l'étaient durant leur vie (MV divisé par 2). Même dans leur état de Morts-vivants, les ongles des zombis de ruine continuent à pousser et à durcir, leur donnant l'opportunité de griffer leurs adversaires à l'aide de leur grande force (toucher : +2 / Dégâts : 1d6+4)

Le point le plus répugnant de ces créatures est leur capacité à produire de nouveaux zombis à partir de leurs victimes. Ces nouveaux zombis ont des caractéristiques aux zombis normaux (cf. bestiaire monstrueux. Les créatures tuées par un zombi du bâtonnet peuvent être ressuscitées de manière normale (tant que le sort est lancé dans les 24 heures suivant la mort de la victime).

**ZOMBI DU BÂTONNET:** CA: 3 DV: 7 TCAO: 13 (+2) Dégâts. : 1-6 + 4 / 1-6 (+4)

MV : Créature / 2 INT : Basse

Détruire le Bâtonnet de Ruine : Le Bâtonnet de Ruine est un artefact d'origine divine, et n'est pas affecté par des moyens de destruction classiques.

### DESCRIPTION DES PNjs :

**GRISHAM :** Humain Ranger niveau 5, AI : NB, ThACO: 16, MS: 40%, CA: 4, CO: 31%, PV: 30

For: 16 (+0/+1), Int: 10, Con: 15 (+1), Sag: 16, Dex: 17 (+2/-3), Cha: 10

Description: Grisham est un jeune homme approchant de la trentaine de constitution moyenne. Il garde ses longs cheveux noirs attachés en queue-de-cheval, reste généralement calme et non-contrariant. Il a été élevé à la lisière de la Forêt Sombre par son père (bûcheron), et sa belle-mère. Il a rencontré Plonius pour la première fois il y a plusieurs années, et ils sont rapidement devenus amis. Plonius a servi de mentor à Grisham, lui enseignant les ficelles du métier de forestier. Grisham préfère être seul, mais il n'hésite pas à entrer en ville si le besoin s'en fait sentir. En combat, Grisham combat avec deux armes (hache de combat), mais sait aussi utiliser la fronde, la dague et l'arc court.

Armes :	ThACO	Poids	Nb att/round	Dégâts
Hache de Combat	15	4	3/2	1-6 +3/ 1-4 +3
Fronde	14	6	1	1-4 +1, 1-6 + 1
Dague	14	2	1	1-4 +3 / 1-3+3

Arc Court	14	6	2	1-6 / 1-6
-----------	----	---	---	-----------

Equipement Spécial : dague [+2]

PLONIUS "Le Molosse" : Humain Ranger niveau 10 – CB, For: 16 +0 / +1, Int: 10, ThAC0: 11, MS: 78%, Con: 14, Sag: 16, CA: 0, CO: 63%, Dex: 18 +2 / -4, Cha: 10, PV: 55.

Description: Plonius est un homme d'une cinquantaine d'années avec des cheveux bruns bouclés, et une barbe broussailleuse parsemée de fils d'argent. Il s'est autoproclamé gardien du village et des fermiers du domaine alentour et à déjà réussi à chasser quelques tribus d'humanoïdes menaçant les enclaves humaines. Il déteste particulièrement les Gnolls et les Flinds, et pourchassera tous ceux qu'il croise. Il est le suivant du Dieu des animaux (Faune). En combat, il préfère utiliser une épée longue dans une main, et une dague dans l'autre.

Armes :	ThAC0	Poids	Nb att/round	Dégâts
Epée Longue	14	8	2	1-6 +1/ 1-4 +1
Dague	14	2	1	1-4 +3 / 1-3 +3
Epée Courte	14	6	2	1-6 / 1-6

Sorts de Prêtre : 3 / 2 / 1

Equipement Spécial : armure de cuir [+3], *jump dague* [+2] [k88], *épée longue* [+2]

MANDRAKE : Humain Druide niveau 13 - N, For: 8, Int: 15, ThAC0: 12, Con: 12, Sag: 18, CA : 8, Dex: 14, Cha: 16, PV: 50.

Description: Mandrake est âgé d'à peu près 60 ans, et encore en pleine santé. Il est druide depuis son 12ème anniversaire, et est depuis monté aux plus hauts échelons de l'ordre Druidique. Il a volontairement remplacé le précédent gardien du bâtonnet, pensant pouvoir trouver dans cette mission le calme et la solitude qu'il affectionne. Le retour de Melengar a mis fin à son isolement, et à sa vie.

Armes :	ThAC0	Poids	Nb att/round	Dégâts
Cimeterre	12	5	1	1-8 / 1-8
Fronde	12	6	1	1-4 +1 / 1-6 + 1
Gourdin	12	4	1	1-6 / 1-4

Sorts de Prêtre : 8 / 8 / 7 / 5 / 2 / 2

Equipement Spécial: *Cape de l'araignée*, *armure de cuir* [+3] (trouvée dans le coffre de la salle 1)

MELENGAR : Humain Prêtre de Pestula niveau 15 - CM

For: Hôte, Int: 16, ThAC0: 11 ou Hôte, Con: Hôte, Sag: 18, CA: Hôte, Dex: Hôte, Cha: 16, PV: Hôte

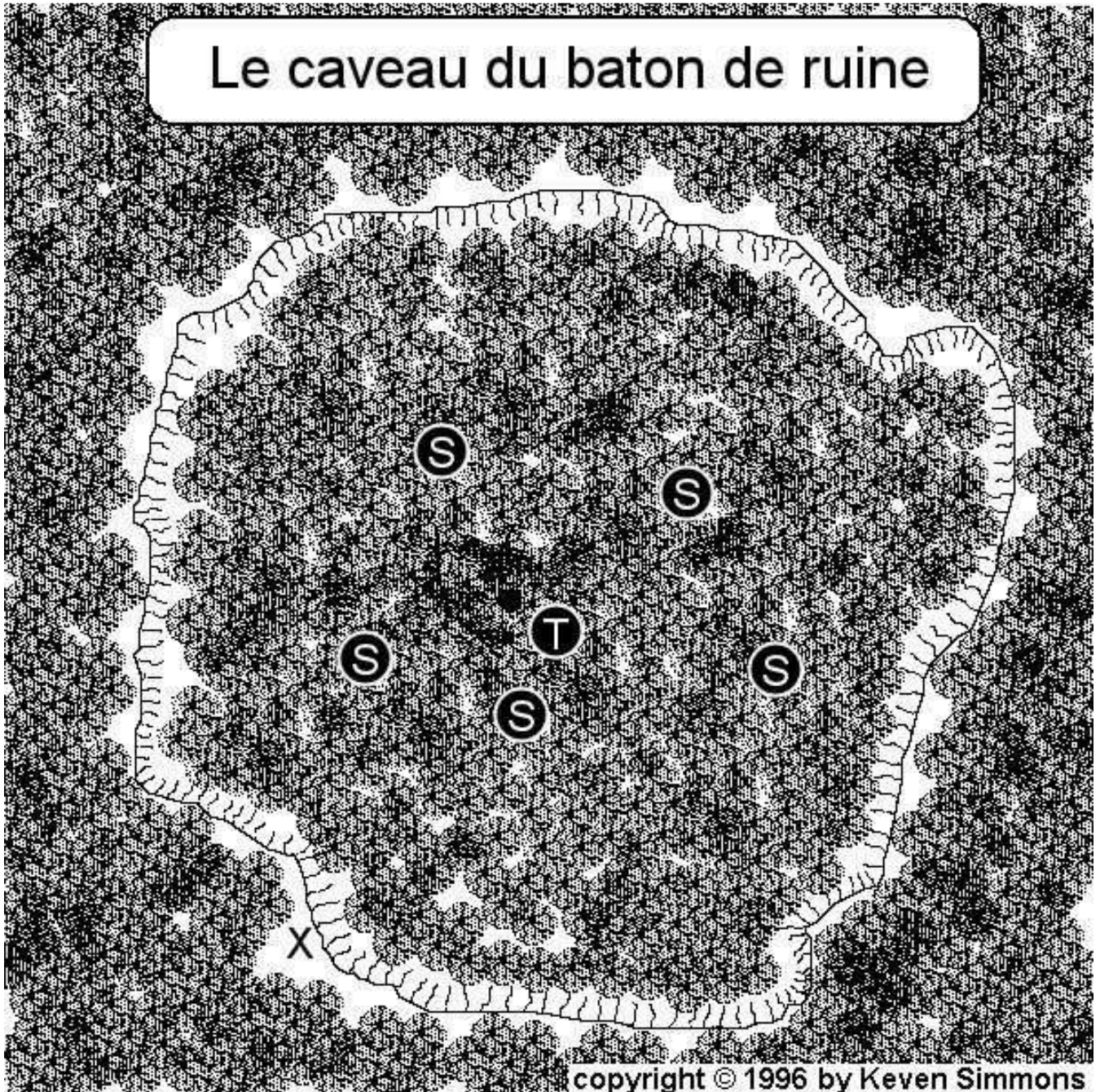
Description: Melengar est un des individus les plus maléfiques de la face de Haret. Il est le grand-prêtre et le plus fidèle croyant de Pestula. Son seul but est d'accroître la puissance de sa déesse, en répandant chaos et pestilence.

Armes :	ThAC0	Poids	Nb att/round	Dégâts
Masse	11 / Hôte 7	7	1	1-6 +1/ 1-6
Dague	11 / Hôte 2	2	1	1-4 / 1-3
Scourge	11 / Hôte 5	5	1	1-4 / 1-2

Sorts de Prêtre : 8 / 8 / 7 / 7 / 4 / 2 / 1

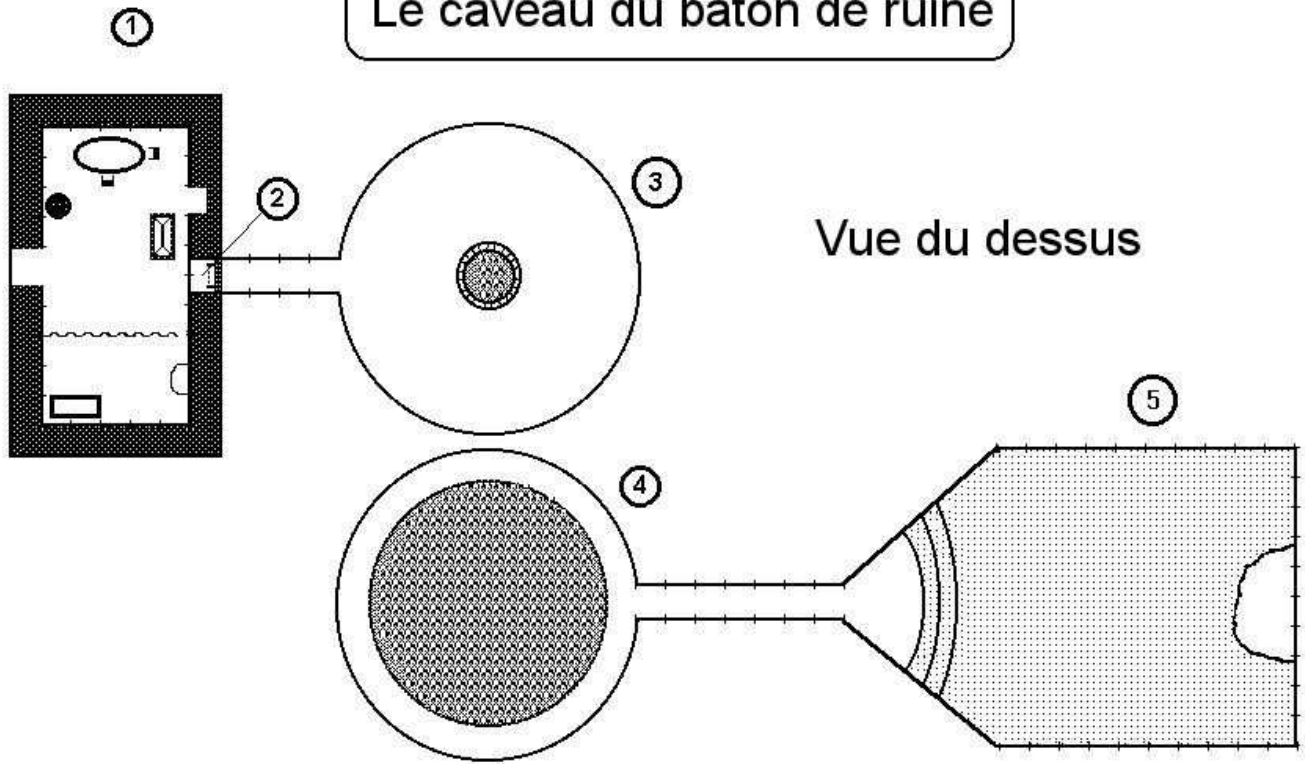
PLANS :

# Le caveau du baton de ruine

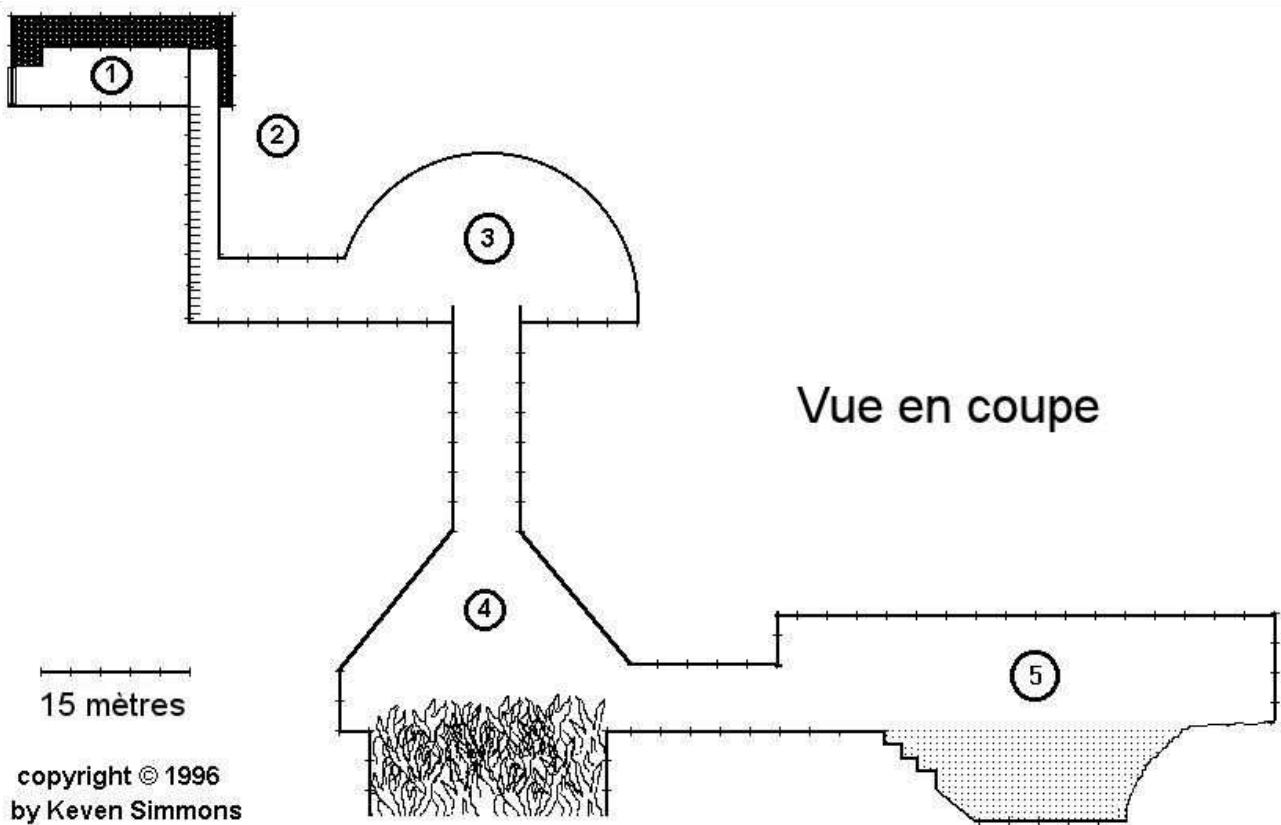


copyright © 1996 by Keven Simmons

# Le caveau du baton de ruine



Vue du dessus



Vue en coupe

15 mètres

copyright © 1996  
by Keven Simmons

## SELECTION NON-NATURELLE

### Partie 2

#### **HISTOIRE ET ORIGINES :**

Le culte renaissant de Pestula a récemment trouvé de nouveau suivants depuis la réapparition soudaine du Haut Prêtre, Melengar. Ses efforts pour étendre l'influence de la sombre déesse sur Haret ont rencontré un vif succès, et il a commencé à former quelques alliances avec d'autres créatures et ordre puissants. Une de ces collaborations les plus profitables fut celle qu'il formât avec la nécromancienne Mephista et le transmutateur Andamacles.

Mephista était l'une des premières recrues de Melengar. Quand ce dernier vint la voir en lui proposant de joindre ses légions morbides, elle venait de perdre son frère et son école de nécromancie face à un groupe d'aventuriers, et elle fut prompte à accepter la proposition du prêtre. Pendant les mois qui suivirent, elle travailla pour l'ordre de Pestula sous les ruines de Deathshed, la forteresse souterraine de Melengar. Le chemin permettant d'accéder au repaire étant, par définition, difficilement accessible, Mephista suggéra au Haut-Prêtre d'enrôler Andamacles et de lui demander de créer une monture volante correspondant à leurs besoins.

Andamacles est un mage de grand renom, dont la spécialité dans le domaine de la modification/combinaison magique de créatures (fusion de plusieurs créatures pour créer une nouvelle race). Par le passé, les tentatives qui furent faites en ce sens ne résultaient qu'en des créatures à la durée de vie limitée ou invariablement stériles. L'impossibilité de créer de nouvelles races indiquait la nécessité de passer à la pratique, les résultats académiques ayant montré leurs limites. L'obsession de Andamacles était de mettre fin à l'invariable stérilité de ses créatures, ainsi il dédia sa vie à la découverte de ce secret. Malgré de nombreuses années de recherche, il était toujours incapable de résoudre son problème.

Quand Mephista pris contact avec Andamacles, Il ne montra que peu d'intérêt pour leur demande. Bien qu'il ne soit pas moralement gêné par le fait de travailler pour Melengar ou le culte de Pestula, il ne désirait pas perdre son temps sur ce qu'il considérait comme une demande triviale. Il expliqua aussi à Mephista que même s'il pouvait créer les monstres correspondant à leurs désirs, il ne pourrait en élever un grand nombre, du fait des limitations imposées par les processus d'altération. Comprenant que le mage ne serait pas attiré par les promesses de richesse ou de gloire, Mephista eu une idée : en retour des services d'Andamacles, elle lui proposa de collaborer pour résoudre ce problème de stérilité de ses créations. Bien qu'hésitant au début, Andamacles se rendit aux arguments de Mephista : Etant maître dans le domaine de la transmutation, il lui manquait les connaissances nécessaires à la compréhension du processus de vie de ses créatures. Bien que plus souvent associée aux sorts de Mort, la Nécromancie suppose aussi une connaissance des fonctions vitales des organismes vivants. Peut-être, pensa Mephista, que la combinaison de leurs magies respectives permettrait de venir à bout des problèmes qu'avait rencontré Andamacles. Envisageant la réussite de toute une vie de recherches se profiler, Andamacles accepta le marché, et leur collaboration débutât.

Une collaboration fructueuse : Plusieurs tentatives furent faites avant de réussir à produire une créature viable, mais après presque une année de travail en commun à la tour d'Andamacles, les deux mages réussirent à créer un rejeton non-stérile de deux espèces séparées. Durant les mois qui suivirent leur succès initial, ils firent de nombreuses expérimentations, combinant de multiples créatures qui furent ensuite relâchées dans la forêt avoisinante.

Ayant développé et prouvé l'efficacité des techniques de combinaison magiques, Mephista et Andamacles se mirent à créer une nouvelle monture volante. Le choix des créatures de base à combiner fut leur première tâche : La créature devait être assez forte pour porter un cavalier en armure lourde, et devait pouvoir voler de jour comme de nuit. La créature ne devrait pas être d'une grande intelligence, de manière à éviter toute rébellion envers ses maîtres, mais devait posséder quelques capacités offensives, ainsi qu'une résistance accrue aux poisons et maladies. Une fois ces choix faits, Ils choisirent un cheval et une chauve-souris comme base de leurs travaux, et, après quelques échecs, ils réussirent à créer un couple de créatures correspondant à leurs besoins. Enthousiasmée par leur réussite, Mephista les nomma Deathsteed (Monture de la Mort)

Le Haut-Prêtre Melengar fut également satisfait des résultats et commença à faire élever les Deathsteeds en grand nombre. Il jugeât tout de même que certains aspects de la créature pouvaient être améliorés (résistance aux poisons,...) , et ainsi, ordonna à Mephista de retourner travailler avec Andamacles, espérant qu'une race de « Deathsteed Supérieur » pourrait être créée. Exalté par son succès, Andamacles accepta de poursuivre sa tâche, sans égards pour la nature de ses commanditaires ou l'utilisation de ses créations.

**Melengar attaque :** Bien que Melengar fût satisfait du succès de Mephista, il pensa tout de même à l'attention que pouvait attirer ces recherches. L'apparition de nouveaux monstres étranges entraîna l'apparition de rumeurs, qui, à coup sûr, attirerait chasseurs de monstres et aventuriers. Il pensa donc à organiser une diversion destinée à entraîner les curieux loin du lieu des expérimentations des deux mages, tout en faisant progresser ses plans. Ainsi, il propageât une virulente épidémie près des endroits où les « monstres étranges » avaient été repérés. La maladie se répandit rapidement, emportant avec elle les témoins des activités récentes du culte.

Le simple fait de propager la maladie n'était pas suffisant, car Melengar était au courant de la présence d'un grand Temple de Dionus à Radcliffe à quelques jours de voyage de la tour d'Andamacles : non seulement les prêtres pourraient envoyer certains d'entre eux pour enrayer l'épidémie, mais en plus le temple était renommé pour son autel béni, capable de soigner les pèlerins qui s'y recueillaient ( cf. sort de point focal (TOM) combiné avec un soin des maladies (MJ) ). Il décida donc de neutraliser la menace que pouvait représenter le temple, et ordonna de monter des embuscades pour stopper d'éventuels prêtres dans les environs de la tour. De nombreux prêtres de Dionus périrent au cours de ces embuscades avant que les autorités de Dionus ne suspectent une menace plus grande.

Le temple de Radcliffe ayant été affaibli, Melengar envoya un groupe de ses guerriers maudits, les Impurs ( Defilers ) pour assiéger le temple, et le détruire dans la mesure du possible. Avec les Impurs, Melengar envoya un de ses minions les plus puissants : un glabrezu Tanar'ri récemment invoqué à l'autel de Deathshed. Ce dernier reçut pour ordre de cacher sa vraie forme, et ainsi il accompagna les Impurs sous la forme d'une Wyverne. Bien qu'étant pris par surprise, les prêtres de Dionus réussirent à repousser leurs attaquants assez longtemps pour pouvoir se barricader dans une portion du temple et enchanter les issues contre l'intrusion des suivants de Pestula. Après quelques essais infructueux de la part des Impurs pour passer les défenses du temple, ils décidèrent d'assiéger les prêtres.

### **L'ENTREE DES JOUEURS :**

Il y a plusieurs possibilités pour introduire les joueurs. Si ce scénario est joué après « the Vault of Evil Opened » (la crypte du mal ressuscité), des rumeurs d'un homme portant un bâtonnet surmonté d'un crâne répandant maladies et désastres sur son chemin peuvent parvenir aux oreilles des joueurs. Sinon, un des joueurs, allié avec les prêtres de Dionus à pu être mis au courant de l'attaque du temple de Radcliffe et désire partir sauver les prêtres ou bien ils ont été engagés par les prêtres pour aller libérer le

monastère. Ils ont pu aussi être envoyés par un sage en quête de renseignements sur les nouveaux monstres apparus dans les environs.

Des rumeurs concernant une épidémie particulièrement virulente ayant décimé plusieurs petits villages dans le duché de Montbank, ont commencé à se répandre dans le nord. Beaucoup de commerçants et voyageurs ont ramené avec eux des histoires de villages rayés de la carte, bien que vous n'ayez jusqu'à présent pas rencontré de témoins oculaires de ces dires. Malgré cela, même si ces rumeurs ne sont qu'à moitié vraies, vous réalisez que cette épidémie pourrait représenter un risque susceptible de concerner le royaume entier. Pour empirer les choses, le chaos engendré par cette maladie a jeté sur les routes des groupes de pillards et de charognards qui ont commencé à tuer les survivants de cette catastrophe. Le Duc Mallory de Montbank a tenté de faire rendre les armes aux brigands avec ses propres forces militaires, mais son armée fut gravement affaiblie par la maladie avant même de croiser la route des pillards.

Le temple local de Dionus, déesse de la santé et de la fertilité a organisé plusieurs convois de matériel médical durant les dernières semaines, mais les groupes de bandits embusqués ont réussi à piller les caravanes, pour vendre les remèdes ainsi obtenus à prix d'or. Les commérages vont bon train au sujet du temple de Radcliffe, dont on aurait plus de nouvelles depuis quelques jours, et c'est donc sans surprise que vous recevez une missive de la part de Perséphone, la Haute-Prêtresse de Dionus de la ville, qui vous demande une audience dans les plus brefs délais. En arrivant au temple, vous êtes rapidement menés dans la chambre de la prêtresse, qui semble travailler à son bureau. Après avoir envoyé un disciple chercher une collation, elle vous invite à prendre place autour d'une large table de conférence dans une salle adjacente.

« Merci d'avoir accepté de me rencontrer. Je suis sûre que les rumeurs de l'épidémie dans le nord n'ont pas échappées à vos oreilles, et peut-être êtes vous au courant de nos tentatives d'envoi de remèdes pour enrayer la maladie. Jusque là, je crains que nos actions n'aient rencontré que peu de succès, et sans assistance, j'ai peur que la situation n'empire encore à chaque nouveau jour. Je pense que nos caravanes sont tombées dans des embuscades des pillards, mais je n'ai aucune preuve de ceci. J'ai récemment envoyé des messagers à notre temple de Radcliffe, pour vérifier l'arrivée des biens, mais aucun n'est revenu. Bien que les bandits puissent tirer profit du pillage des caravanes, il semble étrange qu'ils aient pu perdre leur temps à dépouiller les voyageurs solitaires sans objets de valeur. Quelle qu'en soit la raison, nous sommes toujours sans nouvelles du temple, et nous ne pouvons coordonner nos actions pour stopper l'épidémie. En espérant que vous puissiez nous aider, je vous ai fait demander pour que vous accompagniez notre prochain convoi jusqu'à Radcliffe. Si nos problèmes ne sont dus qu'à une simple bande de pillards désorganisés, vous devriez pouvoir circonvenir à cette situation ; mais j'ai le sombre pressentiment que quelque chose de plus sinistre est à l'œuvre ici. Je vous prie d'accepter de nous aider, pour notre sauvegarde comme pour celle du royaume. »

Si les PJs ne sont pas du type "altruiste", Perséphone leur offrira de futurs services sous la forme de sorts (résurrection ou restauration).

La Caravane : Le convoi consiste en deux petits chariots couverts remplis de linge propres, savon, caisses d'herbes médicinales, jarre d'onguent, et de médicaments (non-magiques). Il se trouve aussi un grand coffre contenant 30 potions magiques de soin des maladies. Chaque chariot est tiré par 2 chevaux, et deux de plus sont attachés à l'arrière du chariot. Les chevaux sont changés 2 fois par jour, de manière à ne pas les fatiguer. En plus des PJs, 6 autres personnes font partie de la caravane : l'un d'entre eux est une prêtresse niveau 5 appelée Lenore, et les autres sont des paysans (humains niveau 0) engagé pour conduire les chariots et s'occuper des chevaux. Ils ont reçu pour ordre d'éviter tout contact en dehors



de la caravane de manière à réduire les risques de contamination. La source de la maladie n'étant pas connue, ils ne mangeront que des aliments créés ou purifiés magiquement par Lenore. Les PJ's ne sont pas tenus à ces obligations, mais ils peuvent décider que cette méthode est prudente, et s'y conformer. Du fait de la nature périlleuse de ce voyage, les paysans ont été équipés d'armures de cuir clouté, et de dagues, mais aucun d'eux n'est entraîné au combat.

### LEONORE, Prêtresse de Dionus niveau 5 - CB :

For: 8	Int: 13	ThACO:
Con: 17	Sag: 16	CA: 5
Dex: 11	Cha: 14	PV: 40

#### Description:

Lenore est une dévote de Dionus, et est volontaire pour la mission. Elle est très sensible, et sera pleine de remords de ne pouvoir aider tous les malheureux rencontrés sur la route. Elle est consciente de l'importance de sa mission et saura se contrôler, même si son conflit intérieur est pleinement visible. Elle est équipée d'une cotte de maille, et montera un cheval de guerre léger. Bien que les PJ's soient plus expérimentés qu'elle, elle se considère comme chargée de la réussite et de la sécurité du convoi.

#### Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
bâton de contrecoup	15	4	1	1-6 / 1-6
Fronde	18	6	1	1-4 +1 / 1-6 +1

Sorts de Prêtre : 5 / 5 / 3

Objets Magiques: bâton de contrecoup (20)

### LE VOYAGE :

#### Evènement 1 – La Quarantaine :

- Le voyage s'est déroulé jusque là sans évènement notable, bien que l'épidémie soit le sujet de conversation de toutes les auberges dans lesquelles vous êtes passé. De nombreuses rumeurs courent sur la maladie et ce qui se passe dans les territoires contaminés, mais aucune de ces informations n'a été confirmée par un témoin. Lenore vous a demandé de rester discret sur le but du convoi et le contenu des chariots, au cas où les brigands auraient des informateurs. Le fait que de telles mesures aient été prises pour les précédents convois vous pousse à douter de son efficacité, mais vous acceptez.

- Le dernier village par lequel vous soyez passé se trouve déjà loin derrière vous, quand vous arrivez à un croisement. Un panneau, victime des intempéries indique la direction de Radcliffe à une centaine de kilomètres. A peu près 20 m plus loin sur la route, une barrière obstrue le chemin sur toute sa largeur. Face à ce barrage, vous pouvez voir un campement constitué de plusieurs tentes autour d'un feu de camp surmonté d'un caudron. Derrière les tentes, vous apercevez une douzaine de chevaux et plusieurs petits chariots couverts de bâches huilées. Il y a 8 hommes en train de se relaxer autour du feu de camp et tous portent la même tunique vert-sombre sur des cottes de maille. De longues épées pendent à leur côté ou par terre à portée de main, et vous pouvez voir des arcs et flèches non loin d'eux. Un des hommes s'approche de vous :

« Bonne journée, voyageurs, quelles affaires peuvent bien vous mener ici ? »

Note au DM : Ces hommes sont des soldats de l'armée du Duc Mallory. Ils ont été postés ici (comme d'habitude le sont sur toutes les autres routes menant hors de la région) pour empêcher les voyageurs d'entrer sur les terres où sévit l'épidémie. Ils ont aussi la mission, moins plaisante, d'empêcher (par la

force si nécessaire) quiconque de sortir de la dite zone. Bien que le Duc soit considéré comme un dirigeant honnête, la virulence de la maladie l'oblige à prendre des mesures sévères, dont celle de tuer toute personne susceptible de contaminer d'autres villages. Etant donné la taille du campement, il leur est presque impossible d'empêcher quelqu'un ne passant pas par la route de sortir de la zone, mais le seul fait que l'ordre ait été donné à déjà pu empêcher un exode de masse.

Le capitaine du poste, John Windham, fera de son mieux pour dissuader les PJs d'entrer dans la zone, mais ne le fera pas physiquement s'ils insistent. Il les préviendra qu'une fois entrés dans la zone de quarantaine, ses ordres l'obligeront à les y maintenir, même si cela signifie les tuer. Pendant la discussion, un des soldats crie un avertissement.

- Le capitaine était en train de tenter de vous dissuader d'entrer dans la zone, quand un des soldats lance un appel : « Capitaine, un homme arrive de la zone de quarantaine ! » S'excusant pour cette interruption, le capitaine se retourne brusquement, et va se ranger à côté de ses hommes. Les autres soldats, déjà tous en alerte, commencent à se saisir de leurs arcs et carquois. A une cinquantaine de mètres plus bas sur la route, vous apercevez un homme en tenue de paysan conduisant un petit âne gris. Il semble y avoir une deuxième personne inconsciente sur le dos de l'âne, probablement une femme, à en juger par la robe.

« Vous, avec l'âne, je vous ordonne de retourner chez vous, par ordre du Duc Mallory. Si vous n'obéissez pas, j'ai pour ordre de vous empêcher de passer par tous les moyens à ma disposition, y compris votre mort ! » dit le capitaine.

L'homme, n'ayant pas entendu ou ignorant les ordres, continue d'avancer. Une fois de plus, le capitaine crie son avertissement, et pendant ce temps, ses hommes commencent à charger leurs arcs. Maintenant que l'homme se trouve à 20 mètres de la barricade, vous pouvez voir qu'il ne va pas bien : son visage semble jaunâtre, ses yeux sont profondément enfoncés dans son visage, et ses vêtements pendent sur son corps émacié comme des guenilles sur un épouvantail.

- Après un troisième avertissement, toujours ignoré, les soldats ouvrent le feu sur l'ordre du capitaine. Les flèches touchent toutes au but, et l'homme s'effondre, au sol, les mains toujours sur la bride de son âne. Le capitaine, voyant Lenore tenter de se porter au secours de l'homme, la maintint pendant qu'une autre volée de flèches allait abattre l'âne.

- Comme les soldats baissent leurs arcs, vous pouvez lire sur leurs visages un sentiment de résignation. Ils ne sont, à l'évidence, pas heureux d'exécuter les ordres, et cela n'a pas l'air d'être la première fois qu'ils accomplissent leur sombre besogne.

Lenore, libéré de la poigne du capitaine, commence à l'invectiver :

- « Espèce d'assassin, je suis prêtresse, j'aurais pu sauver cet homme ! »

- « Je sais, mais c'est mon devoir : si des vies peuvent être sauvées par mes ordres, en ce cas, je dois les accomplir, quel qu'en soit le prix » répond le capitaine.

Note au DM : Si les PJs n'interviennent pas, les soldats jettent plusieurs fioles d'huile de lampe sur les cadavres, et y mettent le feu. Une fois le foyer éteint, les restes seront enterrés dans un trou sur le bord de la route.

Ces événements peuvent se terminer de différentes façons, suivant les actions (ou inactions) des joueurs. S'ils empêchent les soldats de tuer le paysan (Gil Farnam), ils se rendront compte de son état de délire, marque du stade terminal de la maladie. Le corps sur l'âne est celui de sa femme (Clara), et elle semble morte depuis déjà plusieurs jours (3), bien que Gil ne semble pas s'en être rendu compte. Si on le soigne par des moyens magiques, Gil aura besoin d'une surveillance complète pendant 3 jours, avant qu'il ne puisse survivre par lui-même. Il est très faible, à cause de la faim, et ne pourra pas voyager seul. Le capitaine, si on lui demande, refusera de s'occuper de cet homme, insistant sur le fait que si les

PJs l'ont sauvé, ils sont responsables de sa santé et de son bien-être. Gil vient de Barleytown ( Orgeville ), un petit village à une dizaine de kilomètres du poste de garde.

Même si Gil semble soigné, le capitaine ne le laissera pas quitter la zone de quarantaine (ni les PJs, s'ils s'en sont occupés). Insister sur le fait que l'utilisation de soins magiques garantisse la disparition de la maladie ne fera pas changer d'avis à ce dernier. Même s'il croit à la puissance divine, il sait qu'un important temple de Dionus se trouve dans la zone de quarantaine, et si les prêtres là-bas n'ont pu stopper la progression de la maladie, rien ne garantis que la magie des PJs sera plus efficace.

### Evènement 2 – L'épidémie :

Les premiers kilomètres que vous parcourez dans la zone de quarantaine ne révèlent pas de chose hors de la normale, et vous ne voyez rien d'autre que la route qui se déroule devant vous. Le terrain est légèrement boisé, entrecoupé de champs en friches. Votre regard est plusieurs fois attiré par les chalets et les fermes visibles à quelques distances, accompagné de leur bétail, ruminant calmement. De temps à autre, vous voyez des payants s'occuper de leurs cultures. Jusqu'à ce moment, rien de spécial ne semblait venir entacher le calme du petit village de Barleytown. Puis, en vous approchant vous remarquez quelques détails pour le moins étranges. Tout d'abord, vous semblez remarquer les cendres d'une douzaine de maisons brûlées, et par des foyers différents, d'après ce que vous pouvez déduire de la position de ces ruines. Vous ne trouvez pas trace d'une auberge ou taverne quelconque, bien qu'un tas de débris au centre de la ville ait pu être un tel établissement par le passé.

Les rues sont désertes, et vous commencez à penser que la ville est abandonnée, quand vous voyez un homme en tenue paysanne, avec un grand sac sur l'épaule, traverser la rue en courant. Quand il vous aperçoit, il se met à courir pour pénétrer dans une bâtisse proche. Il entre et semble barricader la porte derrière lui. Toutes les fenêtres de ce bâtiment ont été condamnées.

Note au DM : L'homme est Asa, le cordonnier. La bâtisse dans laquelle il est entré est son magasin, où il vit avec sa femme (Anna) et ses deux jeunes filles (Abby et Ariel). Comme la majorité des personnes vivant sur le territoire en quarantaine, ils se sont isolés de tout contact avec des personnes extérieures, espérant ainsi éviter d'attraper la maladie. Il quitte la maison de temps à autre pour refaire les stocks d'eau pure et ramener la nourriture qu'il trouve. Il vient de revenir de chez son beau-frère, avec du fromage et du jambon séché. Il refusera d'ouvrir la porte même à un prétendu prêtre refusant de faire courir un risque au siens, sa famille ayant survécu jusque là. S'il n'est pas maltraité ou menacé, il répondra tout de même poliment aux questions des joueurs (voir rumeurs).

Comme les PJs continuent leur voyage à travers les terres contaminées, les rencontres comme Asa deviennent courante, l'isolation étant de meilleur moyen de protections de ces pauvres gens contre la maladie. Toutes les auberges sont fermées, et, dans la majeure partie des cas, barricadée pour empêcher les pillages. Quand une famille est contaminée, leur maison est brûlée après leur mort, bien que la peur ait parfois conduit des voisins à cette action prématurément ( voir événement 3 )

### Rumeurs :

- Des bandits errent dans les campagnes avoisinantes, pillant les villages les plus touchés par la maladie (vrai)
- Les bandits sont immunisés à la maladie et/ou aident à la développer (faux)
- Plus de la moitié de la population de la zone contaminée à été tuée par l'épidémie (faux, environ 25 %, mais de nombreuses personnes sont parties ou se sont barricadées)
- La maladie est causée par des créatures étranges sorties de la forêt Sombre (faux, les créatures existent, mais elles n'ont pas de rapport avec la maladie)
- Des démons ailés errent dans le ciel, la nuit, apportant la contagion. (faux, ce sont les Impurs qui parcourent les environs sur leurs Deathsteeds )

- La maladie est une affliction magique (faux, bien qu'introduite par magie de Pestula, la maladie en elle-même n'est pas magique)
- Une femme vampire à été vue errant de nuit, emportant les imprudents dont elle croise le chemin (faux, c'est Mephista, à la recherche de « composantes » pour ses recherches.)
- La maladie est toujours fatale (faux, 20 % des cas guérissent naturellement en 3 semaines de repos)
- La maladie ne peut être soignée, même par magie (faux : Une guérison des maladies soignera un individu, mais ne le protège pas contre le fait de retomber malade).

### Evènement 3 – Le bûcher :

- Vous approchez de la fin de votre première journée de voyage à travers les territoires contaminés ; voyage aux rencontres désespérantes, surtout pour Lenore, qui ne semble pas s'être remise de l'épisode de la garde. Bien qu'elle ne dise mot, ses yeux reflètent encore les remords et la tristesse provoqués par cette journée. Vous passez à travers un petit village dont le nom vous est inconnu quand vous distinguez des volutes de fumée s'élevant d'à peu près 300 m devant vous. Comme le nuage de fumée grossit, et que vous vous approchez, vous distinguez des cris terrifiés.

- En arrivant devant la source des appels, vous débouchez devant une maison simple dont le toit de chaume est en train de brûler, entourée d'une douzaine d'hommes presque immobiles. Les hommes portent des seaux remplis d'eau, mais aucun ne semble vouloir éteindre le brasier. Comme vous vous approchez, les hommes se tournent vers vous, l'air chagrin, puis retourne dans la contemplation du brasier. Vous réalisez seulement maintenant que les voix que vous entendiez viennent de l'intérieur de la maison en feu !!!

Note au DM : La maison est celle des Hobarson : Yancy, Julliane et Henry (8 ans) . Yancy a attrapé la maladie il y a plusieurs jours. Les autres villageois, craignant que l'épidémie ne se propage, ont enfermé les Hobarson dans leur maison, avant de mettre le feu celle-ci. Les villageois, ne sont pas mauvais par nature, mais sont simplement pris des mesures extrêmes, guidés par une peur intense. Ils s'opposent à contrecœur à toutes tentatives d'éteindre le feu ou sauver les Hobarson, prétextant que quelque mort n'étaient rien par rapport à la protection du village. Ils fuiront dès les prémices d'une confrontation directe. Les PJs auront alors 10 rounds pour sauver les Hobarson de leur bûcher funéraire.

### Evènement 4 – Les bandits :

- Vous traversez une zone de collines basses globalement inhabitées, couverte de petites zones boisées, entrecoupées de champs, buissons de ronces, et de fourrés denses. Bien que le terrain soit assez difficile d'accès, la route sur laquelle vous vous trouvez semble en bon état.

Note au DM : La route, à ce point, contourne un monticule au sommet duquel se trouve un poste de surveillance dissimulé. Deux bandits, membres d'une nouvelle bande de pillards, se trouvent ici. Quand le groupe est en vue, un des vigiles descend la colline pour aller prévenir le reste de la bande de l'arrivée de nouvelles victimes. Le groupe prend alors ses positions à un point d'embuscade et attend le passage des joueurs. Etant prévenus de l'arrivée de voyageurs, les brigands ne peuvent être surpris. Par contre les PJs doivent faire un jet de surprise à -5 (surpris sur un 8 ou moins sur 1d10) quand l'attaque commence.

Normalement, une bande de bandits de grand chemin tenterait de rançonner les voyageurs sans recourir à la violence, évitant ainsi d'inutiles blessures, mais encourageant ainsi des poursuites moins acharnées de la part de la justice locale. Mais en ces temps troublés, le groupe n'a rien à perdre à tuer ses victimes, leurs disparitions pouvant facilement être attribuées à l'épidémie. Leur technique consiste donc à attendre que leurs cibles arrivent dans un goulot étroit, et à tenter de les cribler de flèches aussi vite que possible.

Les bandits ont été réunis par Instanti, prêtre d'Ingof, qui a tout de suite vu dans l'épidémie une magnifique occasion d'asseoir sa richesse et son pouvoir. Sa capacité à soigner les maladies lui a permis de garder sa bande de coupe-gorge à l'abri de la contamination, et ils ont ainsi pu, jusqu'à présent, grandement profiter de leurs activités. Bien qu'ils aient effectivement attaqué un des chargements de Perséphone, ils ne sont pas responsables du pillage des autres convois, ni de la disparition des messagers du temple. Ces derniers furent tués par les Impurs à Radcliffe.

Après l'embuscade (s'ils s'en tirent), les PJs pourront être tentés de massacrer tous les bandits, mais en faisant ainsi, ils perdraient l'opportunité d'obtenir des précieuses informations. Etant capables de se mouvoir dans la zone contaminée sans risques, ils en savent plus que quiconque sur la région actuellement. Les informations suivantes peuvent être obtenues en interrogeant Instanti ou un de ses détresseurs.

Contrairement aux rumeurs, ils ne sont pas la cause de l'épidémie, et n'ont pas participé à son évolution. Ils savent que le temple de Dionus à Radcliffe a été attaqué quelques semaines auparavant par une force militaire d'origine inconnue, et que ce groupe vit en ce moment au temple. Instanti a un moment pensé être forcé de se battre avec ces derniers, mais les agresseurs n'ayant pas troublé les activités des bandits jusque là, il n'a pas cherché à prendre contact. Il (Instanti) a aussi entendu dire que ce groupe était accompagné par un dragon, mais il ne croit pas à cette rumeur. Peu de temps avant que l'épidémie ne se propage, des histoires étranges de créatures rodant à la lisière de la forêt sombre et attaquant les fermes étaient monnaie courante, mais aucun des bandits n'en sait plus sur le sujet. Enfin ils admettront avoir attaqué l'un des convois de médicaments, mais ne savent pas ce qui est arrivé aux autres.

Le camp des bandits se trouve à 1 ou 2 kilomètres du lieu de l'embuscade, et n'est rien de plus qu'un groupe de tentes et de lits de fortune. Dans la tente d'Instanti se trouvent deux grands coffres de métal verrouillés et protégés par des glyphes de cécité.

**Coffre 1:** 25 sacs de pièces d'argent (100 chacun), 12 sacs de pièces d'or (100 chacun), 2 sacs de pièces de platine (100 chacun).

**Coffre 2:** 5 sacs de gemmes de gemmes (total : 1,300 po.), 3 sacs de joailleries diverses (total : 2,200 po), 15 potions de soins des maladies.

**BANDITS (18)** : Les bandits sont tous des guerriers de 4ème niveau. Ils portent armures de plates et sont considérés comme spécialistes dans leur arme principale, et compétents à la dague et à l'arc court.

Chaque bandit porte 10-100 po en gemmes et pièces diverses

CA: 2 ; PV: 30 ; ThCA0: 17 ; (spécialisation: +1/+2, #3/2) ; Dégâts : arme.

**INSTANTI, Prêtre de 9ème niveau - NM :**

For: 11	Int: 15	ThAC0:15
Con: 16	Sag: 17	CA: 7 (cuir clouté)
Dex: 8	Cha: 13	PV: 11

**Armes:**

	ThAC0 Base	FV	#	Dégâts
Bâton	12	4	1	1-6 / 1-6
Fronde & Bille	15	6	1	1-4 + 1 / 1-6 +1
Fronde & Pierre *	11	6	1	1-4 / 1-4

### Sorts de Prêtre : 6 / 6 / 4 / 2 / 1

Majeure: astrale, divination, nécromancie, protection, conjuration, solaire, garde

Mineure: charme, création, soin, vigilance,

Mémorisés: soin des blessures légères x 3, sanctuaire, injonction, lumière; charme-personne, paralysie des personnes, Vouivre de garde, sanctuaire, silence 5 m, enthrall; soin des maladies x 2, parler avec les morts, création d'eau et de nourriture; détection des mensonges, conjuration d'animal I, Changement de Plan (éthéré)

### Objets Magiques:

Bâton de conjuration d'insectes (22 charges), \* 10 pierres de fronde de cécité (nouvel objet, voir annexes)

### Evènement 5 – Boarcupines (Sangliers / Porc-épic) :

Vous traversez une région de fermes et de champs séparés par d'épaisses haies et de grands murs de pierre. Plus vous vous rapprochez de Radcliffe, que vous pensez n'être plus qu'à une journée de marche, plus les environs sont déserts. Il se trouve plus de fermes inhabitées ici que de maisons encore occupées, et un silence pesant s'est installé dans la région. Vous sursautez tout d'un coup en entendant des bruits de grognements et de grattement de l'autre côté de la haie que vous êtes en train de longer. Le bruit vous rappelle celui d'un sanglier ou d'un porc, mais le sanglier le plus bruyant que vous n'ayez jamais entendu ! Après encore une seconde, la créature surgit à travers la haie, et vous surplombe de ses 2 m de haut ! Bien que ressemblant vaguement à un sanglier, de longues échardes brunes recouvrent son corps.

Note au DM : Cette créature est le résultat d'une des expériences précédentes d'Andamacles, combinant l'aspect d'un sanglier et d'un porc-épic. Cette créature est extrêmement agressive si l'on se trouve sur son territoire, ce qui est le cas des PJs. Elle peut attaquer avec ses deux défenses acérées ou donner des coups de sa queue barbelée aux créatures situées derrière ou sur ses flancs. Les « épines » offrent une grande protection à la créature, et peuvent causer de sérieux dommages aux adversaires trop proches : chaque attaquant utilisant une arme de taille petite (dague, épée courte, ...) sera sujet à une attaque gratuite causant 1d6 point de dommages)

BOARCUPINES (2) : DV: 8 CA: 3 PV: 45 ThAC0: 12 Dom.: 3-18 (défenses) / 2-12 (queue)

Après 2 rounds, une deuxième créature ( la compagne de la première ) arrivera en chargeant. Ces créatures ne sont pas très intelligentes, et combattons jusqu'à la mort.

### Evènement 6 – Des Ailes dans la nuit :

Note au DM : La rencontre suivante se déroule le soir de la rencontre avec les sangliers / porc-épic. Le MD peut choisir un ou deux joueurs qui verront les Deathsteeds pendant leur tour de garde. Cette rencontre n'est pas prévue pour déboucher sur un affrontement : les PJs désirant poursuivre ou attaquer les créatures devraient être dissuadé de tenter pareille chose si possible.

- Vous vous êtes installés pour la nuit dans une ferme abandonnée. Bien que vous sentant un peu coupable d'occuper la demeure d'un autre, il semble évident que les précédents propriétaires sont partis depuis longtemps, et la présence d'un toit au-dessus de vos têtes vous permet de passer une nuit meilleure que les précédentes. Vous n'avez pas rencontré d'autre de ces bizarres sangliers, mais vous décidez de prendre quelques précautions tout de même. Le soleil est maintenant couché depuis quelques heures, et la nuit est éclairée par un ciel particulièrement étoilé. Vous êtes en train de vaquer à vos activités habituelles, quand un grand bruit d'ailes se fait entendre. Bien que vous ne soyez pas sûr

de vous, le bruit ressemble à celui d'un groupe de grandes créatures volant au-dessus de vos têtes. Comme vous levez les yeux, vous apercevez un petit groupe de silhouettes sombres se détachant sur le ciel étoilé. Les formes semblent à peu près grandes comme des chevaux, mais les ténèbres environnantes vous empêchent de distinguer plus de détails. Aussi rapidement qu'elles sont apparues, les créatures s'évanouissent dans la nuit.

### Evènement 7 – Gretchen :

Note au DM : Cette rencontre se passe dans le village de Redgrove. Situé à un peu moins d'une journée de voyage de Radcliffe, les joueurs y arriveront peu après le coucher du soleil ...

- Vous espériez atteindre Radcliffe dans la journée, mais le village dans lequel vous venez d'entrer ne peut être la grande ville que vous essayez de rallier. Cette journée de voyage fût particulièrement difficile, et depuis votre dernière halte, vous n'avez pas rencontré âme qui vive ! Toutes les fermes et habitations devant lesquelles vous êtes passés étaient vides, certaines délaissées par des habitants souhaitant fuir l'épidémie, d'autres laissées vides après la mort des villageois. Lenore a évoqué le fait que les villageois aient pu se rendre à Radcliffe pour y chercher la protection du temple, mais sa voix manque de conviction. Le soleil est en train de commencer à se coucher et vous vous mettez en quête d'une maison abandonnée pour y passer la nuit. Alors que vous passez le seuil de votre repaire pour la nuit, vous entendez la voix d'une vieille femme :

- « Pillards, si vous êtes venu ici pour vous repaître du malheur des pauvres gens, vous allez goûter de ma baguette magique ! »

En vous retournant vous apercevez une vieille femme aux cheveux gris qui se tient fièrement sur son pallier. Dans sa main, vous apercevez une baguette pointée vers vous...

Note au DM : La femme est Gretchen, la dernière habitante de Redgrove. Une fois qu'elle sera au courant des intentions des PJ, elle les conviera chez elle. Elle ressemble à une paysanne tout à fait classique, mais c'est en fait une sorcière accomplie. Elle a vécu à Redgrove toute sa vie, servant de sage-femme, médecin et diseuse de bonne aventure. Son domicile est rempli d'herbes, pots, jarres, fioles et de colifichets divers; qu'un mage pourra savoir être des éléments utilisés pour créer des potions magiques ! Gretchen est la première vraie source d'informations pour les joueurs, et elle est prête à dire tout ce qu'elle à pu observer.

Il y a à peu près 4 mois, plusieurs créatures étranges furent vues à la lisière de la Forêt Sombre. Elle n'a pu parler à personne les ayant vu de ses propres yeux, mais disaient que ces bêtes étaient le croisement de plusieurs animaux normaux : cerfs ailés, moutons aux griffes d'aigles, corbeaux géants aux cornes de bouc, ... On rapporta même des histoires de bétail attaqué et dévoré par ces créatures, mais l'épidémie frappa avant que l'on ait pu tirer ces rumeurs au clair. Gretchen suspecte que ces créatures soient le résultat du travail d'Andamacles, dont elle sait que sa tour se trouve profondément enfoncée dans la forêt, et que ses expériences (jusque là toutes soldées par un échec) concernent les transformations d'êtres vivants. Elle n'a pas de preuve du lien qui existe entre l'épidémie et les créatures, mais la coïncidence de ces deux évènements semble étrange.

L'épidémie est apparue simultanément dans plusieurs petits villages. Les prêtres du temple de Dionus de Radcliffe envoyèrent plusieurs équipes de guérisseurs, mais la plupart d'entre eux disparurent sans raisons apparentes. Le temps que les autorités du temple se rendent compte des disparitions, l'épidémie s'était répandue sur toutes les régions peuplées des environs. Radcliffe fut particulièrement touchée, du fait du grand nombre de malades s'y rendant espérant trouver de l'aide au temple.

Il y a plusieurs semaines, alors que Gretchen sortait refaire sa réserve de belle-de-nuit, quand elle entendit une nuée de grandes créatures survolant Redgrove en direction de Radcliffe. La nuit était sombre, et elle ne put voir de quelles créatures il s'agissait, mais elles étaient au moins aussi grosses que des chevaux, et elle entendit le cuir de leurs ailes.

Le jour suivant, des réfugiés commencèrent à traverser le village, fuyant Radcliffe, propageant les rumeurs d'une attaque contre le temple par un dragon sombre comme la nuit, accompagné d'une dizaine de ses rejetons. Quand l'aube s'était levée, ils avaient tous clairement vus la bête perchée sur le toit du temple, et des monceaux de cadavres autour du saint bâtiment. En quelques jours Radcliffe devint une ville fantôme.

Gretchen ne s'est pas aventurée jusqu'à Radcliffe pour vérifier ces dires, car le risque semble grand. Elle préfère protéger Redgrove du mieux qu'elle le peut, en attendant la fin de la crise.

Note au DM : Les PJs sont invités à rester à Radcliffe aussi longtemps qu'ils le désirent. Gretchen peut leur faire une description de la ville, et la localisation du temple de Dionus, mais elle refusera de les accompagner. Tant que l'épidémie n'aura pas été contenue ou éliminée, elle se moquera de savoir si le temple est libéré de ses envahisseurs, « si nous avons de la chance » dit-elle, « Ils tomberont malades et en mourront ! ».

Lenore, ordonnera aux ouvriers de rester à Radcliffe, pendant qu'elle se rendra au temple avec les PJs. Quand la zone aura été reconnue sûre, elle reviendra les chercher.

#### GRETCHEN, Sorcière 7ème - NB :

For: 8	Int: 17	ThACO:18
Con: 14	Sag: 15	CA: 9 (aucune)
Dex: 9	Cha: 11	PV: 11

#### armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Bâton	18	4	1	1-6 / 1-6
Dague	18	2	1	1-4 / 1-3

Sorts: 4 / 3 / 2 / 1

Mémorisés: Lumière, Projectile Magique, Moquerie, Ventriloquie, Flou, Ténèbres, Invisibilité, vol, Éclair, Polymorphe d'Autrui.

#### Livre de sorts :

Niveau 1 : Charme personne, lumière dansantes, effacement, identification, saut, lumière, projectile magique, réparation, message, métamorphose des liquides, monture, moquerie, ventriloquie.

Niveau 2 : Flou, lumière éternelle, ténèbres, surdité, ESP, Oubli, Motif hypnotique, invisibilité, déblocage, preserve [A 54], force, whip [A 55].

Niveau 3 : Dissipation de la magie, runes explosive, feindre la mort, vol, éclair, maléfice mineur, protection contre le mal, lenteur, quadrature du cercle.

Niveau 4 : Excavation, tempête glaciale, invisibilité améliorée, croissance végétale, polymorphe d'autrui, œil du mage.

Objets Magiques/Spéciaux: Periapte de santé, bâtonnet de foudre (23).



## **LE SIEGE DE RADCLIFF :**

Radcliffe : Radcliffe fut, était auparavant, une petite ville prospère d'environ 600 âmes, fondé au pied d'un promontoire rocheux s'étendant à presque 25 m au-dessus du sol. La falaise est constituée d'un granit rose très utilisé dans le duché comme matériau décoratif. Des carrières peuvent être trouvées en de nombreux endroits le long de la falaise, certaines disposants de leurs propres tavernes, mais Radcliffe est la seule vraie ville des environs. Les terres au sommet de la falaise sont inhabitées, et forment la partie sud de la Forêt Sombre.

Autrefois bouillonnante d'activité, la ville est maintenant abandonnée. La plupart des structures sont encore debout, bien que tous les objets de valeur aient été pris, pas les habitants ou les pilliers. Il n'y a pas autant de cadavres visibles que dans les autres villes traversées, car les prêtres se sont assurés de leur donner une sépulture décente avant que le siège n'ait débuté. Les Impurs qui occupent le temple viennent rarement, pour ne pas dire jamais dans la ville, y ayant déjà pris ce qui leur était nécessaire. Les PJs désirant s'installer une « base d'opération » dans la ville n'auront pas de problèmes pour trouver un bâtiment approprié.

Le Siège : La plupart des Impurs présents au temple restent à l'intérieur, et hors de vue. Presque toutes les nuits, une patrouille d'entre eux parcourt les environs sur les Deathsteeds à la recherche de signes de vie. S'ils voient un groupe organisé (réfugiés ou caravane), ils attaquent et tuent tout le monde, dans le but de prolonger le chaos causé par l'épidémie, et d'empêcher la coordination d'une éventuelle résistance.

Le glabrezu qui accompagne les Impurs est resté jusque là sous la forme d'une Wyverne, et passe la majorité du temps perché sur le toit du temple. Sa tâche principale est de surveiller d'éventuels voyageurs et donc il n'accompagnera pas les patrouilles. S'il détecte une présence, il alertera les Impurs, et attaquera les intrus immédiatement. Il restera sous la forme d'une Wyverne jusqu'à ce qu'il ait perdu plus de 80% de ses PV. A ce moment, il reprendra sa forme originelle, et tentera d'invoquer un autre Tanar'ri.

Le reste des prêtres de Dionus se trouve dans la zone 17 pendant la journée. Pendant la nuit, chacun des prêtres prends un tour de garde pendant le repos des autres. Ils n'entendront pas les bruits d'un combat se déroulant dans le hall du temple, et ne pourront ainsi pas aider leurs libérateurs.

Après le Siège : Une fois que le siège de Radcliffe a échoué, et que le Tanar'ri et les Impurs auront été tués ou repoussés, le prêtre remettront au PJs 4 dose de poussière de disparition, et une corde d'escalade comme récompense pour leur aide. Ils porteront ensuite leur attention sur la restauration du pouvoir de l'autel, qui fonctionnera à nouveau la semaine suivante (et ainsi leur permettra de lutter efficacement contre l'épidémie). Bien qu'ils soient concernés par la collaboration apparente entre Andamacles et le culte de Pestula, leurs efforts seront uniquement tournés vers la lutte contre la contagion, le travail nécessaire requérant l'attention de tous les prêtres disponibles. Ainsi, cette mission reviendra probablement aux PJs. S'ils acceptent, les prêtres leur confieront un anneau de caméléon et un anneau de poigne électrique, mais Lenore restera de toute façon au temple, ses talents de soigneuse y étant utiles.

## **LE TEMPLE :**

Le temple de Dionus est presque entièrement composé de granit rose. Le bâtiment central est entouré d'un chemin décoré de colonnes ornementées et couvertes de vigne.

(1) Porte Principale : Ces portes sont constituées de bois épais gravé de symboles représentant roses et vignes entremêlées. Elles sont toujours fermées, mais jamais verrouillées (pas de serrures).

(2) Portes Latérales : Il se trouve un couloir sur chaque côté du temple, chacun fermé par deux portes de bois. Une d'entre elle s'ouvre sur la salle de l'autel, et l'autre sur les quartiers des prêtres. Ces dernières ont été enchantées par les prêtres durant les premiers jours du siège par un sort de garde sympathique (voir à la fin du module pour la description) empêchant les Impurs et le Tanar'ri d'entrer. Malheureusement, ils se retrouvèrent bloqués par ces derniers dans la zone protégée.

(3) Sanctuaire aux offrandes : Cette grande salle était utilisée par les pèlerins et croyant pour y déposer leurs offrandes avant de pénétrer dans le lieu de culte. Ces offrandes sont généralement constituées de nourriture, vins, tissus, ... suivant l'aisance ou la dévotion des croyants. Plusieurs larges tables sont alignées contre les murs, et au-dessus, se trouvaient autrefois des tapisseries d'une grande beauté. Ces dernières furent brûlées par les Impurs, et les offrandes pillées.

(4) Hall Principal : Ce hall central était d'une grande richesse avant l'arrivée des Impurs. Les tapisseries chatoyantes autrefois suspendues sur les murs gisent maintenant en tas sur le sol, recouvert de déchets et immondices. Des cordes sont maintenant tendues entre les colonnes, et les Deathsteeds y sont attachées en temps normal. Ces créatures ne sont pas particulièrement intelligentes, mais deviendront nerveuses en présence d'étrangers, et lanceront des cris bruyants en cas de forte agitation.

(5) Autel : Cet autel irradiait autrefois d'une aura magique soignant toutes les maladies des personnes qui pénétrait ce lieu saint. Un grand piédestal de pierre ovale se trouve au milieu de l'estrade, et on peut y voir une statue de marbre blanc grandeur-nature d'une jeune femme aux cheveux courts, portant une vaste robe flottante (représentation de Dionus). Elle fait face au Hall en une attitude de supplication, un genou à terre, et les bras étendus devant elle. Il n'y a pas de toit au-dessus de la statue, ce qui donne l'impression, durant les heures où le soleil est à son apogée, que la statue dégage sa propre lumière

Pour l'instant, l'autel a été corrompu par les Impurs, et ne détient plus aucun pouvoirs magiques. Les corps de 8 prêtres tués pendant l'assaut sur le temple ont été laissés à pourrir sur le sol de la salle. La statue en elle-même a été couverte d'excréments, de sang et d'autres substances non-identifiables, mais reste étonnamment intacte. L'ouverture dans le toit permet l'envol et l'atterrissage du Glabrezu et des Deathsteeds, mais ces dernières ne pourront sortir que sans leurs cavaliers, le passage étant trop étroit. Habituellement, les Impurs appellent leur monture de l'extérieur.

(6) Salle de Convalescence : Les visiteurs du temple dont l'état ne leur permettait pas de repartir après avoir été guéris par la statue étaient logés dans cette salle. Elle contient de simples lits de bois recouverts de draps de laine. Les Impurs de rang inférieur en ont fait leur bas, et la plupart d'entre eux peuvent être trouvés ici pendant la journée.

(7) Dispensaire : Cette salle était utilisée par les prêtres de Dionus pour soigner les visiteurs dont les troubles ne pouvaient être guéris par les pouvoirs de l'autel. La salle contient de simples couches, quelques coffres contenant bandages, herbes curatives et les autres ustensiles nécessaires aux soins. Cette salle est jusque là restée intacte, les Impurs pouvant en profiter en cas de besoin.

(8) Bibliothèque : Le clergé de Dionus n'étant pas très porté sur les études théoriques, le temple ne contient pas de réelle bibliothèque. Les étagères contiennent au plus quelques dizaines d'ouvrages sur les soins, l'anatomie, et l'herboristerie. Les Impurs ont déjà fouillé cette pièce à la recherche d'objets de valeurs, et ont laissé la salle saccagée après leur passage : si les livres sont intacts (pour la plupart) les feuilles, plumes et encres qui étaient stockées ici gisent renversées sur le sol.

(9) Salle de Classe : Les prêtres utilisaient cette salle comme chapelle et salle de classe. Trois longs bancs sont disposés en face d'une table basse couverte d'une nappe enjolivée de bordures de fil d'or. Un calice d'argent qui servait à créer l'eau bénite se trouve maintenant au sol, mais c'est la seule dégradation subie par cette salle.

(10) Quartiers des Capitaines : Cette salle était utilisée comme habitation par les prêtres avant l'attaque, et elle remplit maintenant la même fonction pour les trois chefs de la patrouille d'Impurs stationnée ici.

(11) Quartiers du chef : Tuthor, le chef des Impurs, a fait sa chambre de cette salle. Elle est restée dans le même état que pendant l'occupation des prêtres, à ceci près que les possessions du précédent propriétaire ont été brûlées.

(12) Quartiers de Mephista : Occupée précédemment par deux des prêtres du temple, cette salle est utilisée par Mephista lors de ses visites. Elle ne sera pas présente à l'arrivée des PJs, mais elle a laissée assez de ses effets personnels pour que ces derniers devinent qu'une magicienne est restée ici quelques temps.

Il se trouve deux coffres de bois contenant des vêtements, composants de sorts communs, et quelques autres effets personnels sans intérêt. Une petite boîte de bois posée sur le bureau contient une des informations les plus importantes du temple : La boîte contient un nécessaire de correspondance, et une lettre scellée de Mephista à Melengar (Voir appendices) oubliée lors de son précédent voyage vers la tour d'Andamacles.

(13) Quartiers du Prêtre : Gruglach, le prêtre de Pestula assigné à cette garnison a fait de cette salle sa chambre. Etant donné son niveau, il aurait dû être en charge de la mission, mais Mephista a usurpé ce rôle. Il la déteste pour cette raison, mais il sait aussi qu'elle est la favorite de Melengar pour l'instant, et craint donc d'agir contre elle.

(14) Hall Intérieur : Ce passage incurvé mène aux bureaux du temple et aux quartiers occupés par les chefs du culte. La porte qui sépare cet endroit de la zone 2 a été enchantée avec un sort de garde sympathique (voir à la fin du module pour la description) qui empêchera quiconque n'étant pas d'alignement Chaotique Bon d'entrer. Le passage est normalement éclairé par les lampes à huile fixées aux murs, mais durant le siège, les prêtres les ont laissées éteintes. Ce passage est donc sombre ce qui contraste avec le reste du temple lui-même bien éclairé. Les prêtres, qui se trouvent normalement dans la pièce 17 sont en alerte, et détecteront tout bruit venant de cette zone.

(15) Quartier des Prêtres Subalternes : Cette chambre est habitée par Youlan, un des trois prêtres survivants du temple. Sa chambre contient un lit, un coffre contenant ses objets personnels (vêtements, ...). Une statue d'argent de 60 cm de haut représentant une femme avec un enfant dans le bras, trône sur une table dans un coin de la salle. Ces deux objets sont des symboles saints, et servent d'autel à Youlan. Quand les PJs arrivent, la chambre semble avoir été occupée récemment, mais est vide.

(16) Salle de Réunion : Les prêtres utilisent cette salle comme salle de réunion et salle d'audience. Il s'y trouve une douzaine de grands fauteuils capitonnés autour d'une imposante table de chêne.

(17) Quartier des Chefs de Culte : Quenten, la prêtresse en chef du temple utilise cette salle comme bureau et logement. La chambre est séparée du bureau par un épais rideau, et contient un lit et une garde-robe.

La partie droite de la salle contient un large bureau de bois, plusieurs chaises, une table et un grand coffre. Ce dernier contient le trésor du temple et est verrouillé et piégé par une glyphe de garde qui paralyse l'intrus pendant 1d4 tours si les mots de commande adéquats ne sont pas prononcés ! Il contient:

- 1) Petite bourses remplis d'or, d'argent et de cuivre pour environ 23,000 po
- 2) Petite bourses de gemmes et bijoux pour environ 17,000 po
- 3) Un bâtonnet de détection de la magie (23), 3 huiles d'invulnérabilité à l'eau élémentaire, un anneau de caméléon, un anneau de poigne électrique, une baguette merveilleuse (12), 4 doses de poussière de disparition, une flûte de hantise, une corde d'escalade, des ailes de vol, une dague de venin, une épée longue +1/+4 contre les reptiles, une épée courte de blessure.

La majorité de ces trésors ont été reçus en échange de sorts, et beaucoup de ces objets ne servent à rien aux prêtres. Ils donneront aux PJs les 4 doses de poussière de disparition et la corde d'escalade pour les avoir libérés du siège, et, s'ils acceptent d'aller voir à la tour d'Andamacles (voir Après le Siège), l'anneau de caméléon et l'anneau de poigne électrique.

(18) Cuisine : Les prêtres n'ont pas besoin d'une grande cuisine, car ils reçoivent de grandes quantités de nourriture comme offrande, et qu'ils utilisent fréquemment les sort de création d'eau et de nourriture. Dans cette salle, on peut trouver : un four, une petite réserve de bois, des couverts et assiettes, quelques sacs de farine, deux tonnelets de vin et bière, et des étagères remplies de fruits secs et légumes.

(19) Quartiers d'Habitation : Les prêtres qui vivaient ici avant l'attaque sont morts en défendant le temple, et est maintenant utilisé par Pacha, un des trois prêtres survivants.

LES ASSIEGEANTS : Tous les Impurs sont spécialistes à l'épée bâtarde, et sont entraînés à se battre sans malus à deux armes (dague + épée). Tous sont des cavaliers émérites, et peuvent attaquer à dos de cheval à l'arc ou à l'épée sans pénalité. Tous ont les caractéristiques suivantes :

IMPURS – soldats (15), Guerriers 5<sup>ème</sup> niveau– CM - humain :

For: 16 <sup>+0/+1</sup>	Int: 11	ThACO: 16
Con: 16 <sup>+2</sup>	Sag: 11	CA: 3 (armure de plate)
Dex: 11	Cha: 11	PV: 45

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Epée bâtarde - 1M	15	6	3/2	1-8 +3
Epée bâtarde - 2M	15	8	3/2	2-8 +3
Dague	16	2	1	1-4 + poison <sup>1</sup>
Arc Court	16	8	2	1-6 + poison <sup>1</sup>

DEATHSTEEDS (20) : DV: 5 ; CA: 7 ; PV: 25 ; ThACO: 15 ; Dom.: 1-4 / 1-4 / 1-4

IMPUR – capitaines de patrouille (3), Guerriers 8<sup>ème</sup> niveau– CM - humain :

For: 17<sup>+1/+1</sup>                      Int: 11                      ThACO: 13  
Con: 17<sup>+3</sup>                        Sag: 11                      CA: 3 (armure de plate)  
Dex: 11                         Cha: 11                      PV: 80

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Epée bâtarde +2 - 1M	9	6	2	1-8 +5
Epée bâtarde +2 - 2M	9	8	2	2-8 +5
Dague	13	2	1	1-4 + poison <sup>1</sup>
Arc Court	13	8	2	1-6 + poison <sup>1</sup>

Equipement Spécial : Tous les Capitaines de Patrouille portent une épée bâtarde +2, mais aucun autre objet magique.

TUTHOR – chef de troupe des Impurs, Guerrier 10<sup>ème</sup> niveau – CM - humain :

For : 17<sup>+1/+1</sup>                      Int: 12                      ThACO: 11  
Con : 18<sup>+4</sup>                        Sag: 14                      CA: 3 (plate)  
Dex : 12                         Cha: 16                      PV: 94

Description:

Tuthor est responsable des Impurs occupants le temple assiégé. Bien que Mephista ait autorité sur les troupes, Tuthor se charge des opérations militaires au jour le jour.

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Epée bâtarde *- 1M	8 / 6	6	2	1-8 +5
Epée bâtarde *- 2M	8 / 6	8	2	2-8 +3
Dague	13	2	1	1-4 + poison <sup>1</sup>
Arc Court	13	8	2	1-6 + poison <sup>1</sup>

Equipement Spécial \*Epée bâtarde – Le Fléau de Mages [+1/+3 contre créatures enchantées ou utilisant la magie. Les sorts lancés sur le porteur quand la lame est dégainée peuvent être dissipés. (Comme une dissipation de la magie lancée par un mage 9<sup>ème</sup> niveau).

GRUGLACH – Prêtre de Pestula 12<sup>ème</sup> niveau – CM – ½ Orc :

For : 17<sup>+1/+1</sup>                      Int : 9                      ThACO: 13  
Con: 18<sup>+4</sup>                        Sag: 14                      CA: 3 (plate)  
Dex: 14                         Cha: 8                      PV: 94

Description:

Gruglach est le prêtre assigné au contingent d'Impurs. Mephista accaparant toute la gloire pour le succès de l'opération, il a développé une haine intense envers elle. Il ne voit pas de moyen de se faire remarquer tant que Mephista est présente, et n'ose pas s'opposer à elle. Sa consolation est que Melengar lui a confié une flasque de fer qui peut être utilisée pour enfermer le glabrezu si cette créature devenait dangereuse pour la mission. Le Tanar'ri n'est pas au courant de la présence de la flasque, et abandonnerais la mission si un tel objet venait à être utilisé contre lui.

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Dague	12	2	1	1-4 +1 + poison <sup>1</sup>
Sarbacane & Dards	13	3	2	1 + poison <sup>1</sup>
Masse	12	7	1	1-6 +2

Sorts: 8 / 5 / 5 / 3 / 2 / 2

Mémorisés :

Équipement Spécial Flasque de Fer (vide),

Chèvre de Travail : DV: 16, CA: 0, PV: 96, ThACO: 4,

Dom : sabots (2d4+2/2d4+2), morsure (2d4), corne (2d6/2d6)

Spécial : Taille Grande - Charge : corne seulement avec +6 toucher/dom.

<sup>1</sup> **Poison des Impurs** : Le poison utilisé par les Impurs sur leurs armes et flèches est une toxine nerveuse naturelle produite par une race de grenouilles arboricoles. Ceux qui échouent leur jet de protection sont paralysés pour 2d6 rounds et mourront en 1d4 tours sans soins. Ceux qui réussissent deviennent léthargiques pendant 20 - Constitution rounds (ex : PJs avec 13 en constitution : Affecté pendant 7 rounds). Un personnage léthargique fait ses jets d'attaques à -2 et augmente son initiative de 4. Des injections multiples ne provoquent pas d'effets cumulatifs, mais augmentent la durée d'intoxication.

GLABREZU TANAR'RI (type III démon) : Le Tanar'ri qui accompagne les Impurs est une créature imprévisible et n'est pas sous le contrôle direct d'un membre du groupe. Melengar lui a ordonné d'obéir à Mephista, mais en l'absence du grand prêtre, il s'est mis à agir suivant ses propres plans, et a ignoré les ordres de Mephista et des autres. Il continuera à agir seul pendant une rencontre avec les PJs, et ne tentera pas d'action coordonnée avec les Impurs.

Sa technique favorite est d'attaquer pendant quelques rounds, de se téléporter hors d'atteinte, prendre une autre forme (cheval, corbeau,...) et d'attaquer à nouveau avec un éventuel bonus de surprise. S'il est réduit à moins de 15 PV, il se téléportera à Deathshed et informera Melengar de la situation.

GLABREZU TANAR'RI (type III démon) : CA: [-4] DV: 10 PV: 80 ThACO: 10 Dom.: 2-12 / 2-12 / 1-3 / 1-3 / 2-5, RM: 60% ½ dommages du froid, électricité, feu et gaz.

Pouvoir innées:

Ténèbres 3m,

Peur (comme bâtonnet)

Lévitiation

Téléportation

Pyrotechnie

Auto-polymorphe

Télékinésie (200 Kg)

Gate (30% démon de type I-III)

Les Assiégés :

PASHA, Prêtre de Dionus 4ème niveau - CB :

For: 16 <sup>+1</sup>

Int: 8

ThACO:18

Con: 15 <sup>+1</sup>

Sag: 16

CA: 5 (maille)

Dex: 12

Cha: 11

PV: 24

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Fléau	18	7	1	1-6 +2 / 2-8 +1
Fronde + Billes	18	6	1	1-4 +1 / 1-6 +1

Sorts: 5 / 4

Mémorisés:

YOULAN, Pretresse de Dionus 6ème niveau - CB :

For: 12                      Int: 12                      ThACO:17  
Con: 14                      Sag: 16                      CA: 5 (maille)  
Dex: 8                        Cha: 13                      PV: 26

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Bâton [+3]	14	1	1	1-6 +3 / 1-6 +3
Masse	17	7	1	1-6 +1 / 1-6

Sorts: 5 / 5 / 2

Généralement mémorisé:

QUENTEN, Prêtresse de Dionus 10ème niveau - CB :

For: 9                        Int: 12                      ThACO:14  
Con: 17<sup>+3</sup>                      Sag: 18                      CA: 4  
Dex: 12                      Cha: 13                      PV: 71

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Fléau [+2]	12	5	1	1-6 +3 / 2-8 +2
Fronde + Billes	14	6	1	1-4 + 1 / 1-6 +1

Sorts: 6 / 6 / 4 / 4 / 2

Généralement mémorisé:

Equipeement Spécial bracelets de CA 4, pierre porte-bonheur

Une visite à la Tour d'Andamacles :

Le Voyage jusqu'à la Tour

Bien que la tour de Melengar se trouve dans une partie éloignée de la Forêt Sombre, sa localisation n'est pas un secret. Les prêtres du temple de Radcliffe peuvent donner aux joueurs la direction à suivre pour s'y rendre, même si aucun d'eux n'y a jamais été par lui-même. Les régions colonisées entre le temple et la tour ont été durement frappées par l'épidémie, ainsi les prêtres fourniront de la nourriture et de l'eau aux joueurs pour leur voyage.

## Evènement 8 – Les Nécropages de Willsbrook :

Les prêtres du temple vous ont indiqué le chemin de la Tour du mage, et ont estimé la durée du voyage à deux jours si la route qui traverse la Forêt sombre est toujours praticable. La première journée s'est déroulée sans difficultés, et comme le soleil commence à se coucher derrière vous, vous apercevez un panneau indiquant le village de Willsbrook. Comme les autres villages de la zone contaminée, la ville semble complètement désertée. Plus de la moitié des bâtiments de la ville ont brûlés, ne laissant que des morceaux de bois carbonisés et des pierres fendues sur le sol. Une fouille rapide vous confirme que le village est inhabité et vous avez ainsi choisi d'élire domicile dans une des bicoques encore debout pour y passer la nuit. Le bâtiment que vous avez choisi est constitué de 3 salles ( deux petites chambres et une salle commune ). Il semble que les précédents habitants aient eu le temps de partir avant de succomber à la maladie, l'odeur de mort et de putréfaction habituelle n'étant pas présente en cette demeure.

Le village, bien qu'abandonné par les vivants et devenu le repaire d'une bande de Nécropages. Auparavant, c'était une famille de marchands avarés ayant refusé de quitter leur riche demeure, mais ils y périrent brûlés, et leurs esprits ne purent trouver le repos. Pendant la journée, ils se cachent du soleil dans les ruines, mais la nuit ils parcourent la ville à la recherche de victimes. Ils seront immédiatement conscients de la présence d'un être vivant dans la ville, et attaqueront le groupe dès que le feu commence à faiblir. Si un des PJ's monte la garde il y a de forte chance pour qu'il voie les créatures approchant.

NECROPHAGES (6) : DV: 5+3, CA: 4, PV: 25, ThAC0: 15, Dom.: 1-6 + Draine un niveau.

## Evènement 9 – Singes-Araignées :

La route à travers la Forêt Sombre est comme vous l'espérez, toujours praticable. Les prêtres vous ont dit que cette route servait autrefois à transporter les roches utilisées pour la construction de la Tour d'Andamacles, mais depuis l'achèvement de la construction, il y a presque 20 ans, elle n'est plus guère utilisée. L'arche formée par les feuillages des arbres au-dessus de vos têtes ne laisse pas passer beaucoup de la lumière du soleil. Peu avant midi, vous entendez de petits piailllements dans la forêt devant vous, mais vous n'en identifiez pas la source. Brusquement, une petite créature surgit au-dessus de vous : elle ressemble à un petit homme poilu, mais au nombre de bras impressionnant ! Comme vous vous rapprochez de la source du bruit, vous apercevez tout un groupe de ces étranges créatures. Elles ressemblent à de petits singes bruns de presque 60 cm, mais ils semblent posséder 6 bras. Vous voyez aussi parmi eux, entre les branches des arbres, de nombreuses petites (30 cm) boules blanches dans les arbres. La tribu entière semble troublée par votre présence, mais ils ne semblent pas être agressifs, préférant continuer à siffler et piailler du sommet de leurs arbres.

Les Singes-Araignées ne sont pas dangereux, mais ils mordront leurs agresseurs s'ils sont acculés ou capturés. Andamacles les a créés comme première tentative de réaliser une créature non-stérile, et après avoir fini ses observations, les a relâchés dans la forêt. Bien que se soit la seule tribu dans le monde, ils se répandent assez vite, et pourront devenir un animal courant dans la région en quelques années.

## LA CLAIRIERE :

Si les PJ's ne sont pas retardés sur leur chemin à travers la forêt, ils arriveront à la Tour en fin de l'après-midi du deuxième jour. A partir de ce moment, le déroulement de l'intrigue dépendra des actions des PJ's. A moins qu'ils n'aient pris de grandes précautions pour entrer dans la tour du mage sans



se faire remarquer des mages, ils se retrouveront vite dans une situation délicate. Andamacles et Mephista se trouvent au plus haut étage de la tour, et entendront tout combat qui se passe aux étages inférieurs. Une fois que Mephista aura réalisé que des visiteurs inopportuns sont dans la tour, la tâche sera facile pour elle de convaincre Andamacles que les intrus sont ici pour lui dérober ses secrets. Etant donné sa nature obsessionnelle vis à vis de son art, il ne sera pas long à réagir de manière à éliminer cette menace à son œuvre, et risquera sa vie pour ça ! Mephista, de son côté, est une adversaire froide et rationnelle; Ayant déjà obtenu dans une certaine mesure ce qu'elle désirait ( les Deathsteeds ), elle ne risquera pas sa vie inconsidérément et se retirera dès que les choses tourneront mal.

Le soleil au commencé à descendre sur l'horizon, mais vous estimez qu'il vous reste quelques heures de lumière quand vous apercevez le sommet d'une tour de pierre au-dessus des arbres. La présence de souches vous indique que la zone entourant la tour à été déboisée à une époque, mais rien ne semble avoir été fait pour empêcher la repousse des arbres.

A travers les arbres devant vous, vous voyez plusieurs bâtiments de bois et entendez les cris plaintifs de moutons. Le bruit régulier d'une hache frappant du bois vous indique de même que quelqu'un se trouve dans la clairière. Quand vous y arrivez, vous voyez plusieurs granges, et un enclos contenant une douzaine de moutons. A votre droite, derrière une des granges, vous voyez la source des bruits de hache : Une grande créature ressemblant à un Ogre de près de 2 m 40 maniant une hache à double-tranchant. Sa peau grise semble écailleuse, et deux cornes surmontent son crâne. La créature semble couper du bois.

La créature est une Orgouille (croisement entre un Ogre et une Gargouille). Quand les PJs la voient, ses ailes sont repliées dans son dos, et il ne semblera pas évident aux joueurs que la créature peut voler. 5 de ses congénères se trouvent dans les environs immédiats de la Tour, et, alertés par les bruits d'un combat, il ne leur faudra que 1d4-1 rounds pour attaquer. La créature occupée sera surprise par les joueurs. Les Orgouilles ont pour ordre d'attaquer et de tuer toute créature non-accompagnée de Mephista ou d'Andamacles.

(1) Enclos à Moutons : La douzaine de moutons présente ici est utilisée comme nourriture. Andamacles n'a personne pour s'en occuper, mais avant l'épidémie, il se faisait livrer directement par les fermes avoisinantes. Occupé par son travail, il n'a pas pensé à refaire son stock.

(2) Baraquements des Orgouilles : Cette grange servait auparavant à stocker le bois de chauffage, mais a été vidée pour en faire les quartiers des Orgouilles. L'intérieur dégage une puanteur insupportable de sueur et d'excréments et ne contient rien d'intéressant. 3 créatures seront là à l'arrivée des PJs.

(3) Puits Couvert : Cette petite structure abrite un puits et contient toutes sortes de récipients pour de l'eau (gourdes, seaux, ...).

(4) Enclos Couverts : Cette grange sert à parquer le bétail en cas de mauvais temps. Elle contient aussi quelques sac de grains vides, ainsi que des outils agricoles ( fourches, haches, ...). Quand les PJs arrivent, deux Orgouilles sont ici.

ORGOUILLES(2) : DV: 5+1 CA: 5 PV: 27 ThAC0: 15 Dom.: 1-8 / 1-4 / 1-4 ou arme +1  
Spécial : Armes +1 ou mieux pour toucher

### **LA TOUR :**

La Tour de Pierre s'élève sur 3 étages pour culminer à environ 15 m du sol, surmontée d'un toit conique fait de bois et de tuiles. Le rez-de-chaussée ne d'ouverture si ce n'est la porte, mais les deux autres étages sont pourvus d'étroites fenêtres couvertes de verre épais que l'on peut ouvrir de l'intérieur. La

partie est du toit est ouverte pour permettre l'entrée et la sortie vers les étables pour animaux volants. Avant ses récentes recherches sur les Deathsteeds, le toit était totalement fermé.

(1) La Porte d'Entrée : Elle est construite de bois épais bardé de ferrures, et ne présente qu'un loquet sans serrure visible. Elle est fermée par un Verrou du Mage lancé au 17<sup>ème</sup> niveau d'aptitude. Seuls Mephista et Andamacles en connaissent le mot de passe.

(2) Hall Central : Un couloir non-éclairé mène de la porte d'entrée vers une salle octogonale contenant un large pilier en son centre. Cette salle semble très sombre, mais après quelques minutes, les yeux des PJs s'habituent à l'obscurité, et ils peuvent remarquer des lampes à huiles sur les murs de la salle permettant d'y voir à peu près. De la salle émane une odeur se rapprochant de celle d'une écurie, empestant l'urine, le musc et la moisissure. Il se trouve 7 portes dans cette salle, et toutes sont barrées de l'extérieur, et dotées d'un judas couvert par une plaque de bois.

(3) Cellule : Cette cellule contient en ce moment 4 chevaux normaux. Ils sont ici depuis peu de temps, et sont toujours en relativement bonne condition.

(4) Cellule : Cette cellule contient 5 chauves-souris géantes (Mobats) qui doivent être utilisées comme matériau pour la création de Deathsteeds Majeures. Les créatures ont une envergure de plus de 3,5 m et ne peuvent pas voler dans la tour. Elles poussent des cris perçants si on les dérange.

MOBATS (5) : DV: 5 ; CA: 7 (10 au sol) ; PV: 23 ; ThAC0: 15 ; Dom.: 2-8  
Spécial : Cri: JP contre Paralysie ou obligé de se boucher les oreilles.



(5) Cellule : Cette cellule contient 4 Deathsteeds. Elles ont été créées récemment et ne sont pas encore dressées.

DEATHSTEEDS (4) : DV: 5 ; CA: 7 ; PV: 25 ; ThAC0: 15 ; Dégâts : 1-4/ 1-4/1-4.

(6) Cellule : Cette cellule contient un monstre dangereux qu'Andamacles a capturé pour étude. C'est une grande (10 m) créature noire et écailleuse qui semble d'allure draconique, même si elle n'a pas d'ailes. Sa longue queue se termine par un aiguillon empoisonné et deux grandes cornes ornent son front. Du fait de ses capacités, Andamacles croit qu'il s'agit d'un croisement entre une Wyverne et une Gorgone bien qu'il n'ait pu déterminer sa provenance. La bête n'est pas très intelligente, et attaquera toute personne l'approchant. Mephista pourrait la lâcher sur les joueurs si une opportunité se présente.

WYVERGONE (1) : DV: 8; CA: 2; PV: 43; ThAC0: 12; Dégâts : 2-16 (morsure)/1-8 dard + 8d6 poison (JP ½).  
Spécial : Souffle (4/Jour) cône 6m x 20m - JP contre pétrification ou transformé en pierre.

(7) Cellule : Cette cellule contient une Licorne, la plus précieuse des créatures d'Andamacles, et celle qui fut la plus difficile à capturer. Il prévoit de combiner cette Licorne avec une Deathsteed de manière à créer sa Deathsteed Majeure. Cette nouvelle créature combinerait la résistance innée de la Licorne aux poisons, ainsi que ses capacités de téléportation, aux autres caractéristiques des Deathsteeds. Cette cellule est protégée contre les déplacements magiques (pour sortir et entrer) de tous types grâce à la serrure qui est enchantée.

LICORNE (1) : DV: 4+4 ; CA: 2 ; PV: 25 ; ThAC0: 15 ; Dom.: 1-6 / 1-6 / 1-12.

(8) Cellule : 5 Trolls sont maintenus ici. Andamacles espère combiner leurs capacités de régénération avec d'autres créatures, mais il n'a pas encore décidé lesquelles. Comme pour la Wyvergone, Mephista pourrait les lâcher sur les joueurs si une opportunité se présente.

TROLLS (5) : DV: 6+6 CA: 4 PV: 40 ThAC0: 13 Dom.: 5-8 / 5-8 / 7-12

(9) Réserve : La porte de cette salle n'est pas barrée, mais est fermée par un verrou du mage (niveau 17). Cette salle contient des nombreuses caisses, sacs et baril de nourritures (farine, fromage, fruits secs et légumes, vin, ...) La majorité a été enchantée avec un sort de préservation mineure pour l'empêcher de moisir. Un escalier étroit mène au deuxième étage. Sur les murs de la salle, on peut trouver des lampes éteinte (à moins que quelqu'un n'y soit présent).

Dans le coin nord-est de la salle se trouve un élévateur utilisé pour monter le matériel aux étages supérieurs. Quand les PJs arrivent, l'élévateur se trouve au deuxième étage, bloquant ainsi l'ouverture au plafond. D'épaisses cordes, utilisées pour manipuler le monte-charge, traversent la salle du sol au plafond. Les lampes accrochées aux murs n'éclairent que faiblement (elles sont à capuchon et celui ci est rabattu).

(10) Couloir du 1er Etage : Les escaliers de la salle 9 arrivent ici, dans un passage étroit (1,5 m) faisant le tour du centre de la tour. Les lampes à capuchon accrochées aux murs n'éclairent que faiblement (le clapet est refermé).

(11) Garde-manger : Cette petite salle contient une petite portion de chacun des aliments contenus dans la salle 9 située au-dessous. Le monte-charge est installé dans un cabinet de bois pour empêcher les accidents (chute à travers le trou) quand l'élévateur n'est pas à cet étage. Quand les PJs arrivent ici, l'élévateur est là, chargé de trois sacs de farine.

(12) Cuisine : Cette petite cuisine contient tous les ustensiles qu'il est fréquent d'y trouver. Il s'y trouvera aussi un ou deux serviteurs suivant l'heure qu'il est (voir salle 13 pour une description des serviteurs).

(13) Quartier des Serviteurs : Dans cette salle se trouvent les serviteurs chargés de l'entretien de la tour. Elle est remplie de lits simples, quelques tables, chaises et coffres à vêtements. Les serviteurs d'Andamacles sont une douzaine de Petite-Gens provenant de différents villages de la Forêt Sombre. Bien qu'étant venus ici à l'origine de leur plein grès, ils sont maintenant prisonniers d'Andamacles et de sa paranoïa. Ce dernier leur a interdit de quitter les environs de la tour, et pourchassera avec pour but de tuer tout contrevenant, pour protéger son secret (il ne les maltraite pas autrement). Ils diront aux joueurs tout ce qu'ils savent, mais ne se risqueront pas à participer à un assaut contre leur maître.

(14) Quartier de la Servante en chef : Le maintien de la tour, et la responsabilité des petites-gens est sous la responsabilité d'une vénérable ½ Orc nommée Agatha. Sa démarche boiteuse et sa vision basse laissent à penser qu'elle n'est qu'une vieille créature malade et décrépée, mais elle est en fait pleine de force et de santé. Ses appartements sont spacieux et décorés de vieilles tapisseries aux tons passés, et on peut y trouver un grand lit, un paravent, et deux gardes robes contenant des vêtements simples et usés. Elle est parfaitement loyale à Andamacles, et fera ce qu'elle peut pour défendre la tour d'envahisseurs excepté combattre.

(14) Salle à Manger : Cette salle contient une grande table entourée de chaises. Une grande commode dans un coin contient des couverts (pour six personnes) en bronze et argent, des gobelets et pichets de cristal, ces chandeliers dorés à l'or, et de fines bougies de cire. Personne n'a utilisé cette salle

récemment, comme peut le montrer la poussière qui recouvre les meubles, Mephista et Andamacles dînant généralement dans leurs chambres.

(15) Etudes : Cette salle d'étude contient un bureau, une chaise et une bibliothèque vide. Elle est destinée aux éventuels invités d'Andamacles. Comme la salle à manger, elle n'a pas été utilisée au cours des dernières années.

(16) Chambre des Invités : Une chambre inoccupée décorée sobrement.

(17) Lingerie : Cette salle contient les draps, mouchoirs et lingeries de la tour. Il s'y trouve aussi un lavoir de pierre.

(18) Chambre des Invités : Une chambre inoccupée décorée sobrement.

(19) Antichambre : Cette petite salle d'attente contient une table, plusieurs chaises, et un écritoire, ce dernier semblant avoir été utilisé récemment (bien qu'il n'y ait pas de document ici).

(20) Chambre des Invités – Mephista : Une chambre d'invité bien meublée utilisée par Mephista quand elle rend visite à Andamacles. Un lit à baldaquins ornés de lourdes tentures occupe, avec la garde robe, la plus grande partie de la salle. Au début, Mephista fermait sa porte par un verrou du mage, mais après qu'Andamacles l'ai constaté, et l'ai presque jetée dehors (pensant qu'elle lui cachait quelque chose), elle maintient sa chambre fermée ferme avec une serrure tout à fait banale. Ses livres de sort sont par contre placées dans trois petits coffres, dans la garde-robe, fermés cette fois-ci par un verrou du mage (Niveau 16).

(21) Pallier du 2ème étage : Cette salle est vide de meubles. Une porte donne sur le bas d'un escalier circulaire.

(22) Pallier du 3<sup>ème</sup> étage / Couloir : L'escalier circulaire aboutit à cette salle et continue vers le haut. Cette salle est vide de meubles. Les lampes accrochées aux murs n'éclairent que faiblement ( elles sont à capuchon et celui ci est rabattu ).

(23) Laboratoire : Cette grande salle est un des laboratoires d'Andamacles, et il sera ici en train de travailler avec Mephista quand les PJs arriveront à la tour. Si les PJs réussissent à pénétrer dans la tour sans alerter les mages, ils continueront de travailler ici pendant plusieurs heures. Ils discutent de leurs plans pour croiser la Licorne avec une Deathsteed. On peut trouver plusieurs cages dans cette salle, mais toutes sont vides pour l'instant. Une longue table supporte les instruments alchimiques et les composantes de sorts, ainsi que plusieurs livres de notes sur les recherches poursuivies par les mages. Leur discussion porte sur le choix d'une triple combinaison Cheval-Mobat-Licorne par Andamacles, tandis que Mephista suggère le croisement entre une Deathsteed et la licorne. Etant donné les difficultés qu'ils ont rencontrées pour capturer une Licorne, aucun des deux n'a envie de gâcher la créature si l'opération échoue.

(24) Laboratoire : Ce laboratoire contient une des expériences en cours de Melengar : la combinaison d'un Troll et d'une Gargouille. Il était sur le point de réussir quand Mephista revint de sa rencontre avec Melengar (pendant laquelle elle lui a présenté les Deathsteeds), et le convainquit de continuer sur les montures. Deux grandes cages de fer contiennent respectivement un Troll et une Gargouille. Si on les libère, le Troll attaquera la première personne à sa portée, tandis que la Gargouille s'enfuira en volant par la fenêtre.

(25) Chambre d'Andamacles/Bibliothèque : Cette salle contient le lit et la garde-robe d'Andamacles, ainsi qu'un bureau et des étagères couvertes de livres et de parchemins. Un grand nombre de ces ouvrages traitent de la magie d'altération, et une portion d'entre eux sont spécialisés dans l'application d'une telle magie sur les êtres vivants. Le seul tome réellement valable se trouve dans un coffre magique au fonctionnement similaire à un Coffre Secret de Leomund. Il contient son livre de sorts, ainsi que ses carnets de notes sur les expériences de combinaison biologiques. Le coffre magique peut-être rappelé en prononçant le mot magique associé en ouvrant la réplique miniature qui se trouve dans le fond de la garde-robe du mage. Si le mot de commande n'est pas prononcé, le coffre semble n'être qu'un petit coffret à bijoux vide.

L'autre objet intéressant dans cette pièce est une grande boule de cristal reposant sur un socle de plomb aux motifs entrelacés. Elle se trouve sur une des étagères. Elle fut donnée à Andamacles par Mephista en récompense pour leur succès dans leurs expériences. Ce que le mage ne sait pas, c'est que cette boule est en fait une boule de cristal d'hypnotisme censée amener Andamacles progressivement sous le contrôle de Melengar. Andamacles n'ayant pas eu le temps d'utiliser la boule, il n'a pas été influencé par son pouvoir.

(26) Laboratoire : Andamacles a autorisé Mephista à utiliser ce laboratoire pour ses propres expérimentations quand elle est ici. La salle empeste la pourriture, à cause d'un cadavre d'Orgouille posé sur la table. Mephista pensait créer un zombi à partir de cette créature, mais elle n'en a pas encore eu l'opportunité de le faire. Elle est curieuse de savoir si des effets inhabituels se produiraient en créant un mort-vivant à partir d'une créature combinée.

(27) Réserve/Bibliothèque : Cette salle est pleine d'étagères contenant une grande variété de matériels employés pour la magie. Il s'y trouve un grand assortiment de jarres, flacons, cornues, braseros. Parmi ceux-ci, on peut trouver : 1 potion de vol (2 doses), 1 bouteille de potions de soins (4 doses), 1 potion d'invisibilité (2 doses), 1 potion d'auto polymorphe (1 dose). Sur une étagère, se trouve une série d'une douzaine de coffrets contenant des gemmes (classés par type). Chaque coffret contient 1d10 x 10 gemmes de valeur variable (l'ensemble des coffrets vaut à peu près 33.000 po). Andamacles s'en sert comme composantes de sort, mais aussi comme moyen de paiement. Il ne se soucie guère de l'argent, et il n'a pas protégé ses possessions, pensant qu'aucun voleur ne serait assez fou pour cambrioler sa tour.

(28) Grenier : L'escalier central se termine dans une salle culminant au sommet de la tour, qui n'était utilisée, jusqu'à peu de temps, que comme réserve. Quand Andamacles réussit à créer une Deathsteed, il transforma cette pièce en étable pour ses nouvelles montures volantes. Une section du toit a été enlevée, de manière à permettre un accès de l'extérieur, mais la plus grande partie reste présente pour protéger la salle de la pluie. Il se trouve ici 4 Deathsteeds dressées, l'une d'elle étant la monture de Mephista. Dans un coin, on peut aussi voir le mécanisme permettant de faire fonctionner l'élévateur.

ANDAMACLES, Transmutateur 17ème niveau - NM :

For: 7                      Int: 17                      ThAC0:15  
 Con: 14                     Sag: 12                     CA: 4  
 Dex: 17                     Cha: 11                    PV: 71

Armes:

	ThAC0 Base	FV	#	Dégâts
Dague [+3]	12	2	1	1-4 +3
Bâton	15	6	1	1-6

Description: Andamacles est un vieil homme approchant des 60 ans, mais toujours plein de santé. Il est rasé de près, et bien qu'étant victime d'un début de calvitie, ses cheveux bruns descendent jusqu'à ses épaules. Plus jeune, c'était un écrivain prolifique, et un érudit reconnu par ses pairs dans le domaine de la combinaison de créatures vivantes. En prenant de l'âge, sa passion devint obsession, et il se mit à dédaigner ses collègues pour les critiques qu'ils émettaient sur ses recherches. Ceci le mena, en fin de compte, à quitter sa guilde pour continuer ses recherches seul. Son isolement aidant, sa paranoïa ne cesse de croître.

Equipement spécial : Bracelet de CA 4, bâton du mage (20), Dague +3 , Anneau de longue portée (25) [K1]

MEPHISTA, Nécromancienne 16ème niveau - CM :

For: 9                      Int: 18                      ThACO:15  
 Con: 9                      Sag: 17                      CA: 9  
 Dex: 12                      Cha: 9                      PV: 33

Armes:

	ThACO Base	FV	#	Dégâts
Dards (15)	15	2	3	1-3 / 1-2 +poison <sup>1</sup>
Dards of précision (12)	12	2	3	1-6 +3
Dague	15	2	1	1-4 / 1-3

Description:

Mephista est une humaine (1 m 70) à la peau blanche et aux cheveux noirs. C'est une personne calme, asociale et sachant se contenir. Doté d'une intelligence et d'une sagesse rare, elle prend garde à toutes les possibilités avant de se lancer dans l'action. Elle dispose toujours d'un ou deux plans de rechange, et possède quelques repaire ou elle peut se téléporter en cas de besoin. Chacun contient de quoi la soigner et une copie de ses livres de sorts.

Equipement spécial :

Anneau de Nekros, Scarabée de protection, anneau de stockage de sort ( 3 sorts de niveau 5 – mur de force, main d'interposition de Bigby, message ), dards de précision (12)

(1) poison sur les dards normaux : JP à -4 = ½ dommages (5d4)

Livre de Sorts d'Andamacles:

Niveau: 1 nombre par jour: 6

Affecter les feux normaux	enhance trait [K 123]	melt [A 52]
amplify [K 3]	Agrandissement	Réparation
arctic spray [K 106]	Poing de Pierre	Monture
Armure	Fermeture	Poigne Electrique
Changement d'apparence	Apnée	Patte d'araignée
coinsharp [K 119]	Lumière	
Lumière Dansante	Projectile Magique	

Niveau: 2 nombre par jour: 6

Apparence altérée	Déblocage	secret message [K 60]
-------------------	-----------	-----------------------

Ténèbres  
Surdité  
feet of the cat [K 114]  
fisheye [K 109]  
Nuage de Brouillard  
irritation [P 142]

Niveau: 3 nombre par jour: 6

Prestesse  
Clignotement  
Dissipation de la magie  
Longue Portée I  
Vol  
Cabane de Leomund  
Minuscule Météore de Melf

Niveau: 4 nombre par jour: 6

assume gaseous form [K 103]  
degenerate breed [K 123]  
Excavation  
dilation I [T 28]  
Porte Dimensionnelle  
disrupt magic [K 100]

Niveau: 5 nombre par jour: 6

Bulle d'Air  
Croissance Animale  
Nuage Mortel  
Contact d'un autre Plan

copy III [K 20]  
creature item [K 73]  
Distorsion des Distances [P 167]

Niveau: 6 nombre par jour: 4

anthropomorphization [K 78]  
barrier reaver [K 66]  
Brisbane's polyhedral enhancer  
[K 50]  
Griffe de l'ombre des Roches  
Contrôle du Climat  
Brume Mortelle

Niveau: 7 nombre par jour: 4

bone javelin [K 32]  
chromatic blade [K 41]  
Boule de Feu à retardement  
Duo-Dimension  
De l'œuf sort la Pierre

Lévitacion  
Bouche Magique  
Poigne Terreuse de Maximilien  
Pyrotechnie  
Rayon débilitant  
Corde Enchantée

Monture Fantomatique  
phantom wind [A 68]  
Lenteur  
Quadrature du Cercle  
teleport object [K 95]  
teratism I [K 123]  
Compréhension des Langues

Extension 1  
Bouclier de Feu  
Terrain hallucinatoire  
Abris Sûr de Leomund  
Célérité de Mordenkainen  
Sphère d'Ottiluke

dolor [A 58]  
Longue Portée III  
farscry [K 101]  
Débilité Mentale

Coffre Secret de Leomund  
spell concentrator [K 76]  
tattoo item [K 77]

dilation II [T 38]  
Transparence  
Abaissement des Eaux

lusus naturae [K 123]  
mirage arcane [P 179]  
Elucubration de Mordenkainen

mass teleport [K 95]  
Mekkari's spell teacher [K 18]  
Manoir de Mordenkainen  
Porte de Phase  
Gravité Inversée

Fracassement  
Force  
Verrou du Mage  
zephyr [A 55]

ultravision [A 68]  
Respiration Aquatique  
Mur de Vent  
Vision de Sorcier  
Forme Spectrale

Polymorphe d'autrui  
Auto polymorphe  
Monstre d'Ombre  
Brouillard Dense  
Bâton Tonnerre  
Transformation de Pierre en  
Rocher

Télékinésie  
Téléportation  
teratism II [K 123]  
Transformation de la roche  
en boue  
valiancy [K 66]

Glissement de Terrain  
Sphère Glaciaire d'Ottiluke  
Séparation des Eaux

Projection de l'Image  
Transformation de Tenser

Vol d'Enchantement  
Téléportation sans erreur  
teratism III [K 123]  
truename [A 63]  
Disparition

Manor's mind vision [K 34]  
Niveau: 8 nombre par jour: 3  
blackstaff [K 41]  
Clone  
Verre d'acier  
Nuage Incendiaire  
mass teleport w/o error [K 95]

Statue  
miss [K 65]  
Sphère Télékinétique d'Ottiluke  
Dans Irrésistible d'Otto  
Permanence  
Polymorphe d'un Objet

Ecran  
Ensevelissement  
teleport warp [K 90]  
temporal freedom [K 102]

### Livre de Sorts de Mephista:

Niveau: 1 nombre par jour: 6  
Affecter les feux normaux  
Alarme  
Armure  
Mains Brûlantes  
Toucher Glacial  
Détection de la magie  
Détection des Morts-Vivants

Agrandissement  
Chute de Plume  
Familier  
Glisse  
Fermeture  
Identification  
Apnée

Projectile Magique  
Réparation  
Message  
Métamorphose des Liquides  
Monture  
Serviteur Invisible

Niveau: 2 nombre par jour: 6  
Ténèbres  
detect enemies [K 85]  
Détection de l'invisibilité  
Sphère Enflammée  
Nuage de Brouillards  
Poussière Scintillante  
irritation [P 142]

Déblocage  
Connaissance des Alignements  
Localisation d'un Objet  
Bouche Magique  
Flèche Acide de Melf  
Pyrotechnie  
Corde Enchantée

Changement Sensoriel  
Main Spectrale  
Nuage Puant  
Conjuration d'un Essaim  
Toile d'Araignée  
Verrou du Mage

Niveau: 3 nombre par jour: 6  
Prestesse  
Clignotement  
Dissipation de la Magie  
Feindre la Mort  
Boule de Feu  
Flèche Enflammée  
Vol

Immobilisation des Morts  
Vivants  
Infravision  
Eclair  
Minuscule Météore de Melf  
Protection contre le Mal  
Protect° contre les proj.  
non-magiques  
Page Secrète

Sceau du Serpent Sépia  
Lenteur  
Armure Spirituelle  
Compréhension des Langues  
Toucher Vampirique  
Mur de Vent

Niveau: 4 nombre par jour: 6  
brainkill [K 99]  
Contagion  
Excavation  
Porte Dimensionnelle  
Divination Améliorée[T 28]  
Affaiblissement  
flesh to air (r) [K 99]

Localisation de créature  
Masque Mortuaire  
Polymorphe de Masse  
Globe Mineur d'Invulnérabilité  
Renvoi de Sort Mineurs  
Polymorphe d'autrui  
Auto Polymorphe

Délivrance de la Malédiction  
Peau de Pierre  
Bâton Tonnerre  
Mur de Feu  
Œil du Mage

Niveau: 5 nombre par jour: 6  
Bulle d'Air

Renvoi

Conjuration d'un Ombre



Croissance Animale  
Animation des Morts  
Main d'Interposition de Bigby  
Nuage Mortel  
Conjuration d'un Elémental  
creature item [K 73]

Acquisition de Khazid  
Réceptacle Magique  
Conjuration de Monstres III  
Faux-semblant  
Envoi  
Façonnage de la pierre

Télékinésie  
Transformation de la roche  
en Boue  
Mur de Force  
Mur de Pierre

Niveau: 6 nombre par jour: 4

Augmentation II  
Main Impérieuse de Bigby  
Monture Spectrale de Bloodstone  
Contingence  
Brume Mortelle  
Sort de Mort  
dimension lock [K 17]

Désintégration  
Rôdeur Invisible  
Connaissance des Légendes  
lightning web [K 79]  
Iustus naturae [K 123]  
Glissement de Terrain  
Séparation des Eaux

Réincarnation  
spiritwrack [O 86]  
Transformation de la Pierre  
en chair  
Transformation de l'Eau en  
poussière  
Vison Vrai

Niveau: 7 nombre par jour: 3

Tempête Acide  
Poigne de Fer de Bigby  
Jonction Effroyable de Bloodstone  
bone javelin [K 32]  
Contrôle de Morts-Vivants  
Boule de Feu à Retardement

Conjuration Instantanée de  
Drawmij  
Doigt de Mort  
Conjuration Intensifiée  
Souhait Limité  
Poing Enflammé de Mac-Maleth  
Conjuration de Monstre V

Mot de Pouvoir – Assomme  
Vaporisation Prismatique  
Suffocation  
transmute bone to steel (r)  
[K 38]  
Evanouissement  
Vision

Niveau: 8 nombre par jour: 2

Flétrissure Abominable d'Abi-Daizim  
bone blade [K 32]  
Clone

deathshroud [K 69]  
Choc Kaléidoscopique de  
Gunther  
Homuncule-bouclier

Permanence  
teleport warp [K 90]  
temporal freedom [K 102]

Si vous avez fait jouer ce module, N'hésitez pas à soumettre vos commentaires et vos remarques  
Amusez-vous bien !

--- Keven

Par : Keven Simmons  
Traduction française : Roman Sixdenier  
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

## **ANNEXES :**

### **La Lettre de Mephista :**

A Mon seigneur et Maître,

Je suis fière de vous annoncer que ma mission avance rapidement. Andamacles n'a pas encore réussi à améliorer les capacités des Deathsteeds à la maladie, mais je suis sûre qu'avec mon aide, il réussira, comme par le passé. Son caractère ne s'est guère amélioré récemment, et je l'ai ainsi laissé seul à la tour. Il reste un collaborateur très méfiant, et ma présence semble troubler sa capacité de concentration sur ses recherches. Je le soupçonne de craindre que je ne m'attribue le mérite de nos réussites. Dans son esprit, c'est le processus qui importe, alors que nous ne nous attachons qu'aux résultats.

Les Impurs continuent à tenir le siège du temple de Radcliffe, et ont déjà vaincu plusieurs groupes de prêtres envoyés là-bas. Ils survolent la région presque chaque soir, et n'ont pas encore vu de signes d'un effort organisé pour reprendre la zone sous le contrôle de notre sombre Maîtresse. Je pense que nous avons quelques mois devant nous avant que des yeux se tournent à nouveau en direction de la tour d'Andamacles et de notre travail. Peut-être qu'après avoir amélioré les Deathsteeds, je pourrais le convaincre de venir poursuivre ses recherches à Deathshed. Il reste tant de possibilités pour utiliser les dons de cet homme. De toute façon, je vous tiendrais informé des progrès de notre entreprise.

Eternellement votre servante,  
Mephista

### **Nouveaux Objets :**

**Pierre de fronde de cécité:** Ces pierres magiques sont créées par des prêtres et se trouvent en général par lots de 3d6. Elles confèrent un bonus de +4 au toucher uniquement, et font des dommages normaux (1d4). Toute créature touchée par un de ces frondes doit faire un JP contre les bâtonnets ou être aveuglée pendant 4d6 heures. Cette cécité peut être soignée par l'utilisation du sort de guérison de la cécité ou par une dissipation de la magie (contre niveau 9).

**Anneau de Nekros:** Ces anneaux furent créés à l'origine par les mages Morphias et Mephista, et étaient confiés aux étudiants débutant leurs études de nécromancie. En plus de servir de protection contre certains dangers inhérents à la pratique de la nécromancie, ces anneaux servaient de signe distinctif des membres de cette école. Les anneaux sont faits d'argent, et représentent un crâne aux yeux de diamants. A l'intérieur on peut lire l'inscription « la mort au-dessus de tout ». Quand on les porte, ces anneaux confèrent un +5 aux JP contre les poisons et confèrent à leurs porteurs un contrôle sur les mort-vivants (comme un prêtre mauvais niveau 7). Porter un de ces anneaux peut être inconfortable : à l'intérieur se trouvent de petites épines qui, en entrant en contact avec le sang du porteur, déclenchent la résistance aux poisons. Les étudiants de l'école de Nekros portent tous cet anneau à l'auriculaire de la main gauche.

### **Nouveaux Sorts :**

#### **Garde Sympathique (abjuration) :**

Niveau: Prêtre 5

Sphère: Garde

Portée: Toucher

Composantes: V, S, M

Durée: permanente

Incantation : 1 round

Zone d'effet: un passage / porte

JP: Aucun

Ce sort empêche toute créature intelligente dont l'alignement diffère de celui du lanceur de franchir la zone gardée. Celles dont l'alignement est identique peuvent passer sans même se rendre compte que la zone est enchantée. Seul un passage construit par l'homme (porte, fenêtre, trappe, ...) peut être protégé. Les créatures bloquées peuvent tout de même lancer sorts et projectiles à travers le passage. Un sort de transport magique (Téléportation, ...) permettra de passer la protection, et une dissipation de la magie réussie l'éliminera complètement.

### Nouvelles Créatures :

#### Deathsteed :

Climat/Terrain:	Domestiqué	D.V.	5
Fréquence:	Très rare	TCAO:	15
Organisation:	Horde	# Attaques:	3
Cycle d'Activité:	Tous	Dommages:	1-4 / 1-4 / 1-4
Régime:	Omnivore	Attaques Spéciales:	attraper & lâcher
Intelligence:	Animal	Défenses Spéciales:	Aucune
Trésor:	Aucun	Résistance Magie:	Aucune
Alignement:	N	Taille:	G
Nombre:	n/a	Moral:	8-12
Classe d'Armure:	7	XP	
Mouvement:	9 / 36 (classe B)		

La Deathsteed est une créature créée magiquement produit des expériences du mage Andamacles. Cette créature combine les traits d'un cheval avec ceux d'une chauve-souris, et fut créée pour servir de monture. Le corps de la créature et celui d'un cheval, à la robe noire ou brune, ayant des pattes terminées par des pieds griffus. Deux ailes membraneuses jaillissent des épaules de l'animal, chacune d'elle mesurant plus de 2 m une fois étendue. La tête ressemble à celle d'une chauve-souris, avec des oreilles membraneuses, un museau fin, et une bouche emplies de petites dents acérées. Son sens principal est une forme de localisation par écho efficace à 40 m. Ces créatures possèdent aussi un excellent odorat, bien qu'elle ne puisse s'en servir pour pister comme les chiens et loups; par contre leur vue est basse, et elles ne peuvent distinguer des objets qu'à 20 m par ce moyen. Enfin, elles sont dotées d'un sens leur permettant de toujours retourner à leur repaire.

Sur le sol, ce sont des créatures maladroitement, mais leur vitesse et leur aisance en l'air sont remarquables. Bien que ne pouvant faire du sur-place, elles peuvent virer de bord rapidement et atteignent leur vitesse maximum en seulement un round. Les cavaliers utilisent des selles spéciales leur permettant de supporter les manœuvres des Deathsteeds. Ces créatures sont assez fortes pour supporter un cavalier lourdement équipé, mais se fatigueront rapidement si tel est le cas. Pour cette raison, les cavaliers ne porteront souvent qu'une armure de cuir.

#### Combat

Une Deathsteed n'est pas particulièrement adaptée au combat. Elle peut attaquer avec ses deux griffes et une morsure. Son attaque la plus efficace ne peut être faite que sous la direction d'un cavalier :



elle se résume à saisir la victime et à l’emmener dans les airs avant de la laisser tomber. Pour faire ceci, la Deathsteed doit réussir deux jets d’attaque sur une même cible en une période de trois rounds : cela signifie qu’elle à réussit à se saisir de la victime avec une de ses paires de griffes et peut s’envoler avec au round suivant. Les bonus magiques dus à une armure ne comptent pas, mais toutes les autres protections sont prises en compte.

### Ecologie

Les Deathsteeds sont carnivores, se nourrissant de rongeurs et d’oiseaux. Jusqu'à présent aucune Deathsteed n’a été trouvée à l’état naturel, et il impossible se savoir si elles sauront s’intégrer dans un écosystème naturel.

### Singe-Araignée :

Climat/Terrain:	Forêt	D.V.	2
Fréquence:	Très rare	TCAO:	18
Organisation:	Tribale	# Attaques:	1 morsure
Cycle d’Activité:	Diurne	Dommmages:	1-2
Régime:	Omnivore	Attaques Spéciales:	poison ( JP +4 ou mort)
Intelligence:	Animal	Défenses Spéciales:	Aucun
Trésor:	Aucun	Résistance Magie:	Aucun
Alignement:	N	Taille:	P
Nombre:	10-40	Moral:	8-12
Classe d’Armure:	6	XP	
Mouvement:	9 // 18		

Le Singe-Araignée est une créature créée magiquement produit des expériences du mage Andamacles. Cette créature combine les traits d’un singe arboricole et d’une araignée géante. Leur fourrure est brun sombre, avec d’occasionnelles tâches plus claires. Elles ont 8 longs membres pourvus de mains préhensiles. Ils sont à peu près aussi intelligents que les primates dont ils dérivent, et peuvent donc être dressés si capturé assez jeune.

### Combat

Etant généralement peu agressifs, ils posent peu de problèmes si on ne les provoque pas, bien qu’ils soient assez bruyants (surtout aux première heures de la journée). Si on tente de les capturer ou de les acculer, ils tenteront de mordre leurs agresseurs, leur injectant un poison faible, mais mortel ( JP contre le poison à +4 ou mort en 1d4 tours)

### Ecologie

Les Singes-Araignées sont omnivores, se nourrissant principalement de fruits, noix et de petits rongeurs ou oiseaux. Ils peuvent, à la manière des araignées, créer des filins de soie qu’ils n’emploient pas pour la chasse, mais pour la construction de leurs nids-cocons et de « passerelles » en les arbres de leur territoire.

### Orgueille :

Climat/Terrain:	Tous	D.V.	5+1
Fréquence:	Très rare	TCAO:	15
Organisation:	Tribale	# Attaques:	3 ou 1
Cycle d’Activité:	Diurne	Dommmages:	1-8 / 1-4 / 1-4 ou arme
Régime:	Carnivore	Attaques Spéciales:	+1 dom. avec armes

Intelligence:	Faible (8)	Défenses Spéciales:	[+1] mieux pour toucher
Trésor:	M (Q, B, S)	Résistance Magie:	Aucun
Alignement:	CM	Taille:	G (2m10 – 2m30)
Nombre:	2-20	Moral:	8-12
Classe d'Armure:	5	XP	
Mouvement:	9 / 15 (C)		

L'Orguille est une créature créée magiquement produit des expériences du mage Andamacles. Cette créature combine les traits d'un Ogre et d'une Gargouille. Leur peau est écailleuse et d'une couleur grise, avec de longs cheveux noir grassex, d'où dépasse une paire de cornes. Leur odeur, comme celle des Ogres, est désagréable et rappelle celle du lait tourné. Une paire d'ailes membraneuses dépasse de leurs dot, leur permettant de voler (mais maladroitement).

### Combat

Les Orgouilles préfèrent combattre avec des armes, gagnant ainsi un +1 sur leurs jets de dommages. Sinon, ils attaquent à coup de poing et de corne (toutes ses attaques se font contre un seul adversaire). Elles sont de plus immunisées aux armes non-magiques et dont l'enchantement est inférieur à +1.

### Habitat/Société

Les Orgouilles suivent les habitudes des Ogres et forment des tribus de 16-20 males, 2-12 femelles, et 2-8 jeunes. Ils ne vénèrent aucun dieu et n'ont pas de chamans. Il est possible de trouver occasionnellement une Orguille parmi une tribu d'Ogres (à une position élevée, en général)

### Ecologie

Les Orgouilles vivent en faisant des raids ou en se nourrissant de cadavres (elles mangent de n'importe quoi).

**NOTES** : Ce module est prévu pour être joué avec les règles du jeu AD&D (tm) de TSR, Inc. Et contient des références vers du matériel soumis aux réglementations du trademark et du copyright. La version originale de ce document est soumise aux lois concernant la création intellectuelle ((c) copyright 1998 by Keven Simmons) et est destinée à être diffusé gratuitement aux conditions suivantes :

- 1) Ce matériel ne peut être vendu pour votre profit personnel,
- 2) Si ce document est redistribué sous sa forme électronique ou papier, il doit inclure ce copyright,
- 3) Vous pouvez modifier ce document pour une utilisation personnelle, mais seul l'original peut être distribué.

Traduction française : Roman Sixdenier (roman.sixdenier@telepost.fr)

Vous pouvez modifier au besoin ce module, de manière à pouvoir l'utiliser dans un autre cadre que celui prévu à l'origine.

## Abréviations et Notation Utilisées :

ThAC0 = (Score pour) Toucher une Classe d'armure 0

DV = DèS de Vie

PV = Points de Vie

CA = Classe d'Armure

Dom. = Dommage

RM = Résistance à la Magie

For = Force

Con = Constitution

Dex = Dextérité

Int = Intelligence

Sag = Sagesse

Cha = Charisme

PP = Pickpockets

OS = Ouvrir Serrures

T/D = Trouver / désamorcer ( les Pièges )

CO = se Cacher dans l'Ombre

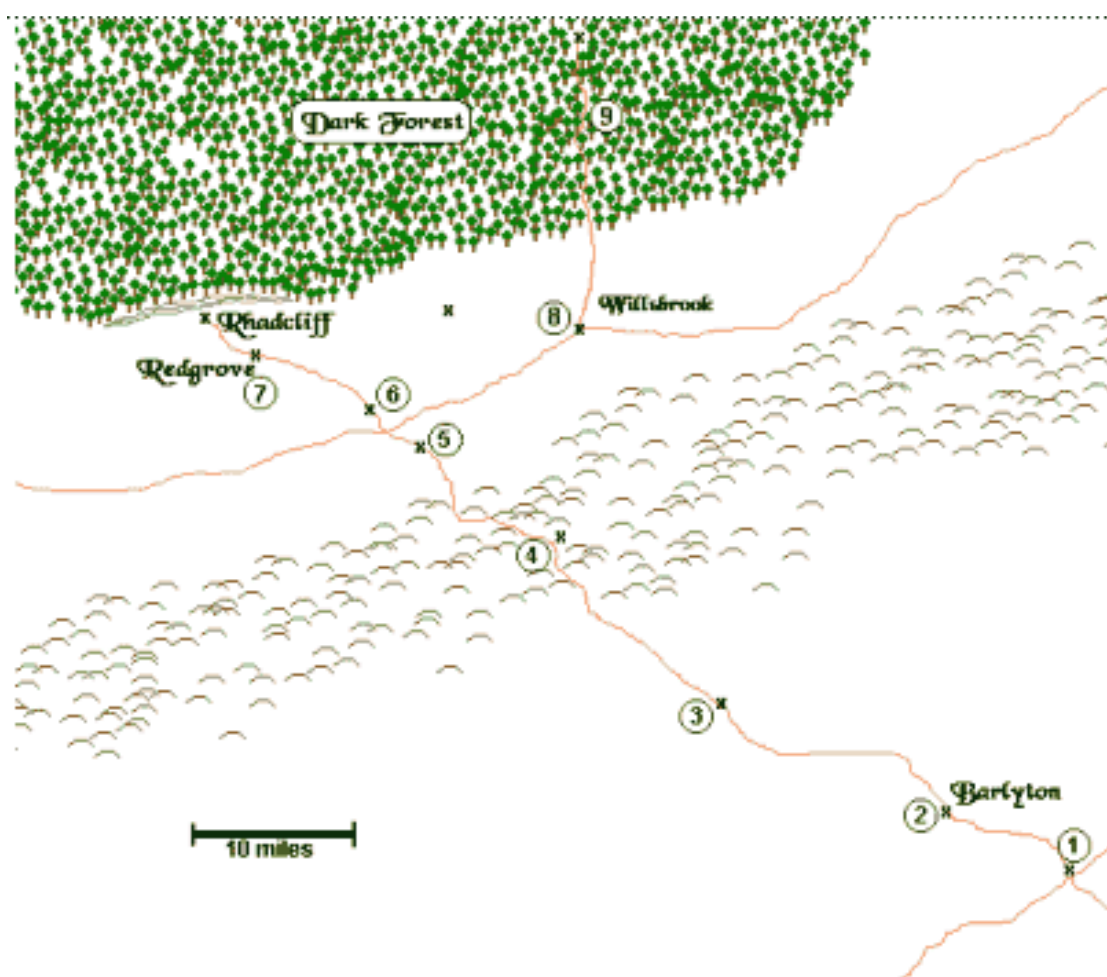
MS = Mouvement silencieux

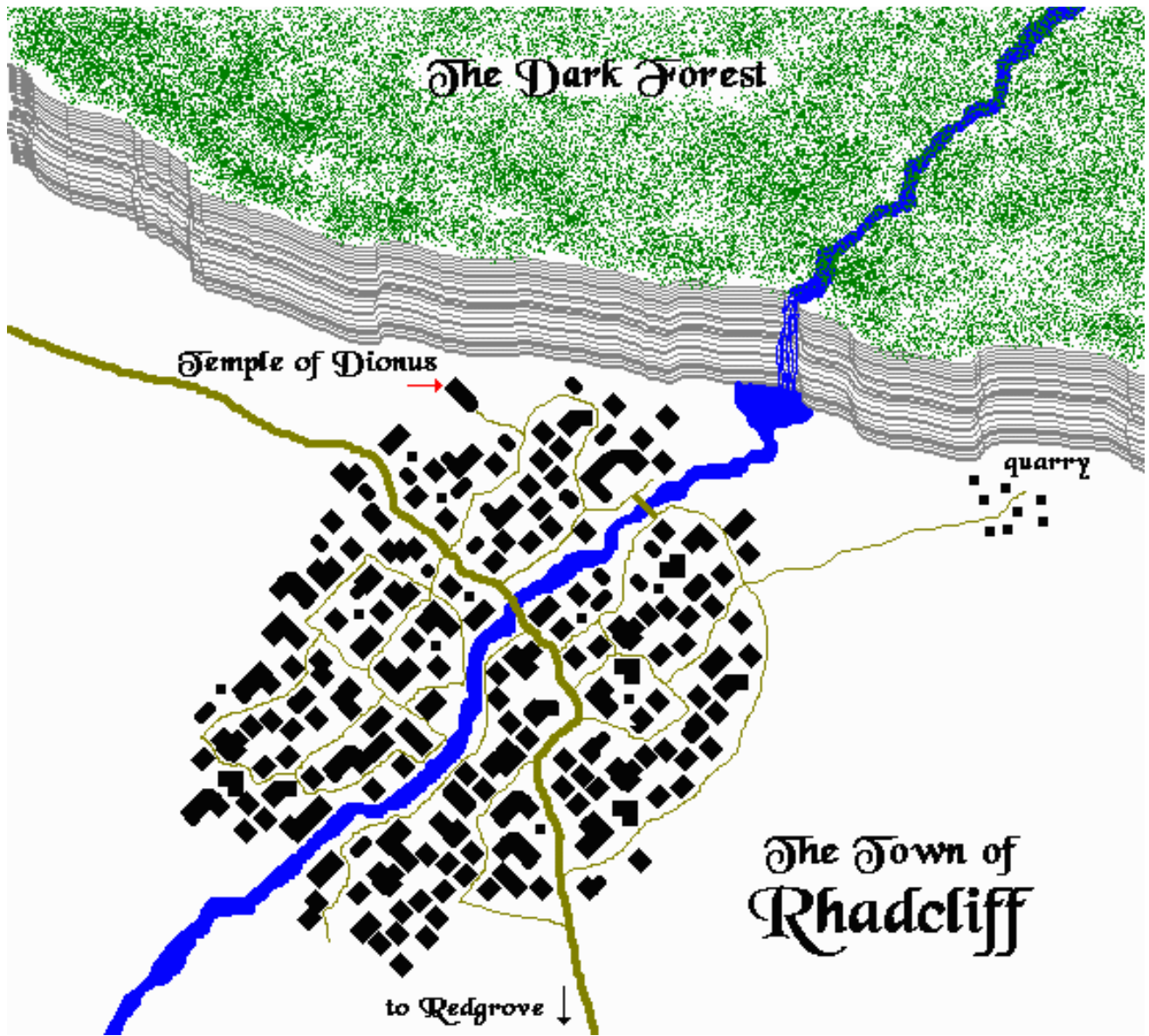
DB = Détecter les Bruits

GM = Grimper au Mur

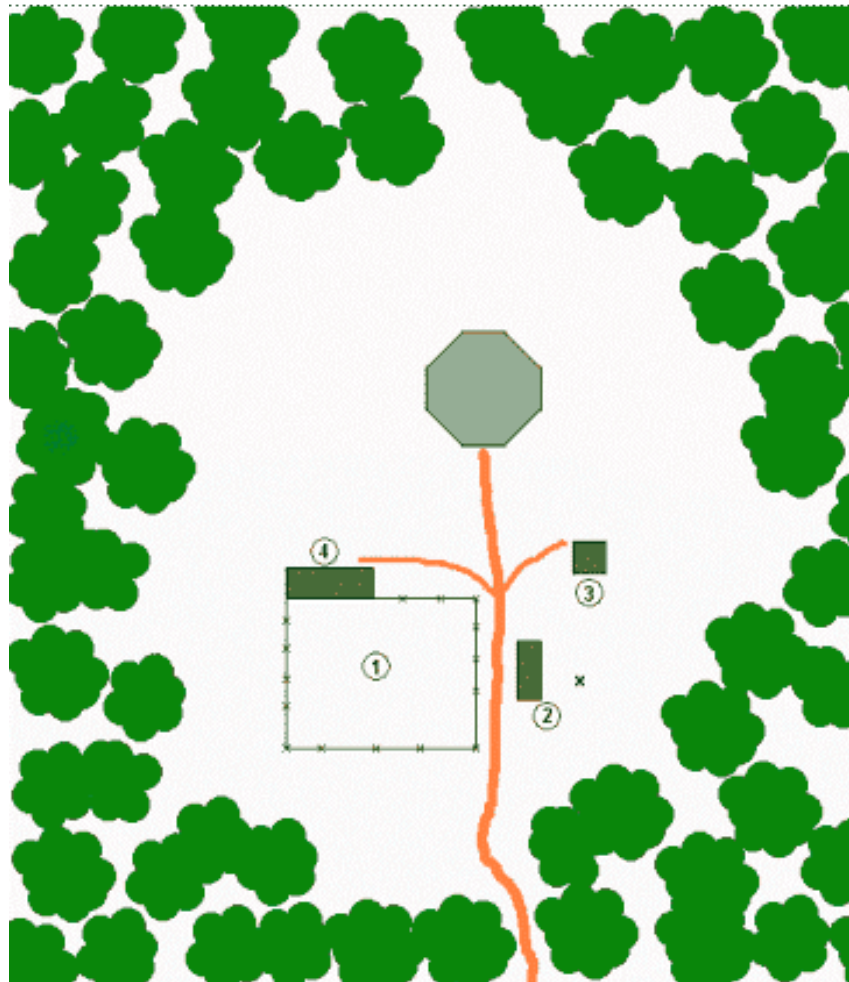
LL = Lire les Langues

## PLANS :

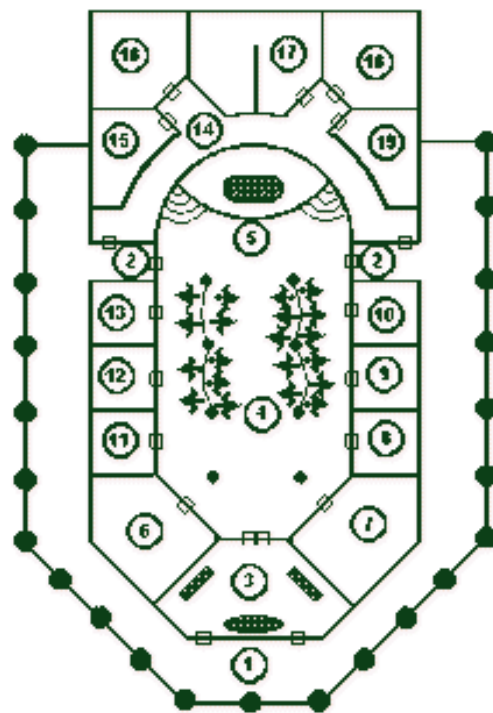








## Temple of Dionus at Rhadcliff



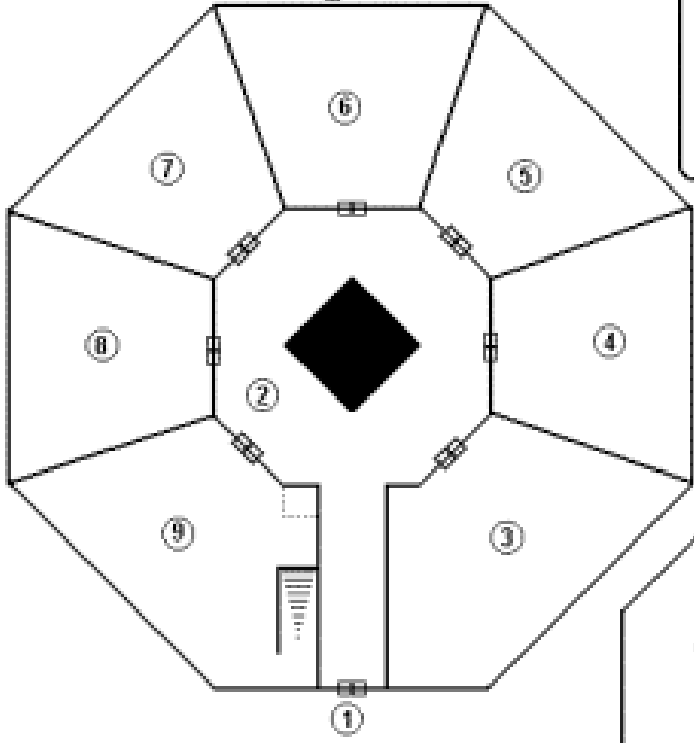
50 feet

copyright © 1998 by Keven Simmons

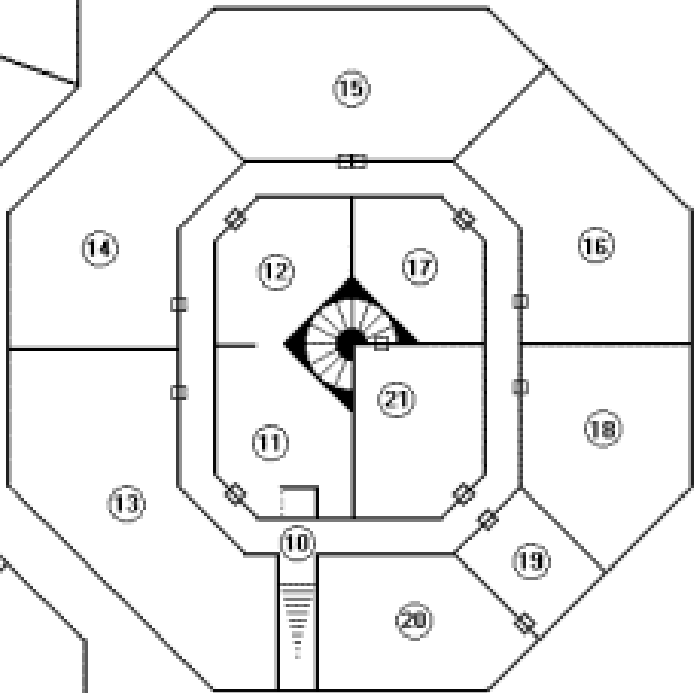


# Andamacles' Tower

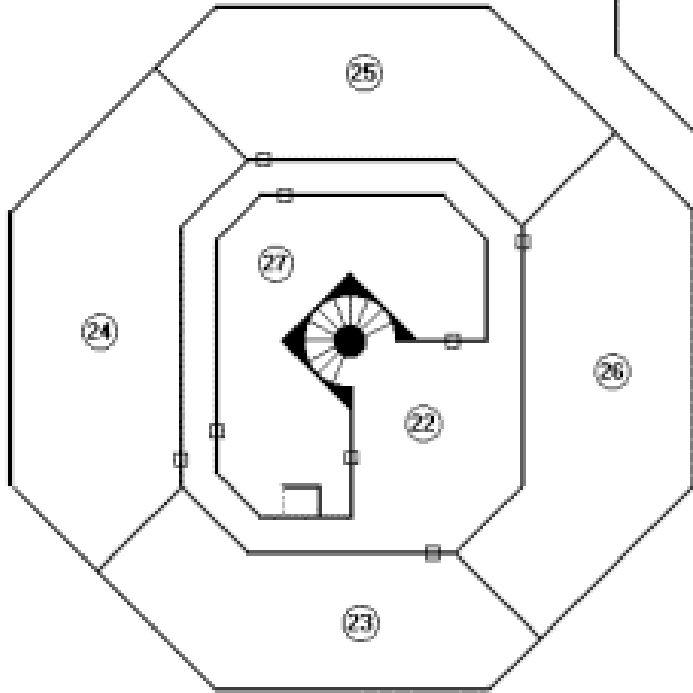
Level 1



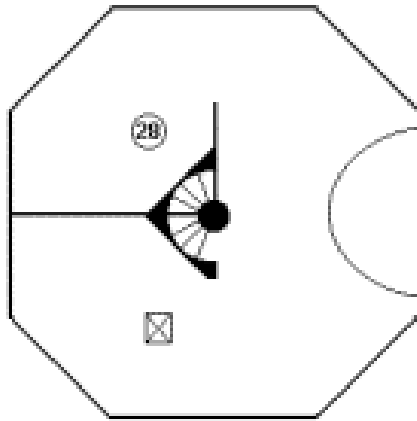
Level 2



Level 3



Level 4



25 feet