

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

OMBRES & LUMIÈRES



OMBRES ET LUMIERES

Un scénario pour personnages de niveau 8 - 10

Les Royaumes Oubliés™.

INTRODUCTION :

La haine qui unit Séluné et Shar remonte à des temps immémoriaux.

Il y a bien longtemps, du temps de la puissante Néthénil, les deux déesses se combattirent sans merci.

Tandis que Shar utilisait son fouet, Séluné avait forgé une lame à partir de son essence divine : Fil-de-Lune. Elle pensait pouvoir l'emporter une bonne fois pour toutes sur Shar en l'utilisant.

La bataille n'eut cependant que des perdantes : Fil-de-Lune arracha l'ombre de Shar, mais la lame resta prisonnière de l'ombre. Les deux entités disparurent dans un tourbillon de lumière et d'ombre. Les deux déesses cessèrent le combat, affaiblies par leurs pertes respectives. Shar perdit son statut de déesse de l'ombre et Séluné, privée d'une partie de son essence, tomba au rang de divinité intermédiaire.

Depuis ces temps reculés, l'ombre et l'épée n'ont pas refait leur apparition...

Norwen : Malgré l'attention de ses seigneurs, Eauprofonde cache dans ses quartiers populaires des dangers insoupçonnés.

Non loin de l'auberge qu'auront choisie nos Pjs pour la nuit, une jeune fille se fera attaquer par 7 individus vêtus de capes noires. Bien qu'elle se défende vaillamment, les assaillants sont trop nombreux et elle est bientôt submergée par les attaques...

Ce sont ces bruits de lutte magique (car ils utilisent des sorts) qui attireront l'attention des Pjs.

L'apparition de l'un des Pjs sur le lieu du combat lui vaudra un sort en représailles, avant qu'ils disparaissent dans les ténèbres. La jeune femme est gravement blessée mais elle est encore consciente. Son nom est Norwen et elle fait partie du clergé de Séluné. De taille moyenne, ses cheveux sont d'un blond très clair presque blanc qui contraste avec ses yeux d'un noir profond (Cha: 15).

Elle remerciera chaleureusement ses sauveurs. Elle ignore pourquoi on l'a attaquée ni qui sont ses agresseurs excepté le fait que ce sont des jeteurs de sorts. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'un jeune garçon est venu demander de l'aide au temple pour aider sa mère dont la grossesse tournait mal. Et qu'en se rendant chez ces gens, ces hommes ont surgi de nulle part pour l'attaquer. Le jeune garçon avait disparu...

Norwen décidera de passer la nuit dans l'auberge des Pjs pour se remettre de son agression. S'il y a une femme parmi les Pjs, elle lui demandera si elle peut passer la nuit avec elle, car Norwen n'a pas l'habitude de dormir toute seule dans une chambre.

La main de l'ombre : Le lendemain, un message marqué du sceau du clergé de Séluné arrive à l'auberge. Curieusement elle est adressée à un des Pjs (le jeteur de sorts du plus haut niveau). Norwen viendra voir les Pjs lorsqu'elle apprendra qu'une missive du temple est arrivée.

Il s'agit d'une lettre de remerciements de la part de la Haute Prêtresse qui a eu vent de l'incident de Norwen. Elle les invite à se rendre au Temple pour recevoir une récompense... Figure en fin de lettre, un mot inscrit en rouge : Neythareba.

En lisant ce mot, le lecteur va déclencher une réaction inattendue : le document va commencer à luire faiblement. Norwen va crier un avertissement et se précipiter vers le lecteur, mais au même moment une monstrueuse patte griffue aux contours indéfinis surgit du parchemin pour agripper le lecteur... Elles ne rencontreront que le corps de Norwen qui protégera le lecteur de son corps. En lacérant Norwen, la main ne semble pas l'avoir blessée physiquement. En réussissant un jet sous la Sag à -4, les

Pjs pourront apercevoir que la patte griffue emportera avec elle une sorte de voile lumineux : l'âme de Norwen...

Mais l'attaque ne semble pas s'arrêter là : le parchemin va commencer à grandir et, à travers lui (comme à travers un miroir sans tain), ils vont croiser un regard flamboyant avant qu'une vague d'obscurité les submergent. Puis le parchemin éclatera en poussière, oui, oui : éclater comme un miroir...

Les Pjs doivent réussir un JdS contre les souffles pour ne perdre que la moitié de leurs points de Force. S'il est raté... C'est les $\frac{3}{4}$; qu'ils perdent... En bref, ils ressentent une grande faiblesse.

Le corps de Norwen est intact. Mais ses yeux, exorbités, semblent fixer le vide et ses lèvres arborent une teinte violette des plus malsaines.

Un jet sous la Sagesse à -2 permettra aux Pjs de ressentir une faible sensation de brûlure sur l'épaule. En effet, un tatouage figure à présent sur leur épaule : une ligne de sept étoiles sombres. Une délivrance de malédiction ou une dissipation de la magie n'ôtera pas le tatouage, occasionnant juste une vive douleur. Ils récupéreront leur force après 2d10 tours.

La Maison de la Lune : Les Pjs auront probablement des réactions diverses : car après c'est le lecteur et non la prêtresse qui était visé et de plus, il y a ces étranges tatouages sur leurs épaules. Laissez les faire, mais sachez que le seul endroit où ils pourront trouver une réponse est le Temple de Séluné.

Il est clair que l'arrivée des Pjs avec le corps inanimé de Norwen va créer un grand émoi au cœur du clergé. Tandis que les novices emportent Norwen, on les fera attendre dans une pièce décorée de tapisseries décrivant la déesse de la lune face à la déesse des ténèbres. Un combat éternel.

Une jeune femme vêtue d'une simple robe blanche sans manches entre à son tour dans la pièce. Les bijoux d'argent qu'elle porte témoignent de son rang : il s'agit de la grande prêtresse, Naneatha Suaril. D'une voix ferme, elle demandera aux Pjs de lui raconter ce qui est arrivé à Norwen. Elle restera silencieuse jusqu'à ce qu'ils aient fini.

- Si l'un des Pjs prononce le mot qui a déclenché le sort, elle pâlera un peu mais continuera à écouter sans les interrompre.

- Si les Pjs évoquent les tatouages, ils pourront constater qu'elle est devenue blême et qu'elle déglutit avec difficulté.

Finalement elle se lèvera et demandera aux Pjs ce qu'ils savent de Séluné et de Shar. Puis elle leur racontera la bataille qui coûta à Séluné son statut de puissance majeure : la perte de Fil-de-Lune.

Toutefois, Naneatha leur parlera d'une prédiction connue uniquement des deux clergés:

L'ombre de Shar demeure emprisonnée hors du plan matériel. Mais il est dit qu'elle pourra s'en libérer en utilisant Neythareba, la porte des âmes, et qu'elle pourra envahir les royaumes pour en faire son domaine.

Seul le corps d'un jeteur de sorts, habitué à manipuler des énergies extérieures, peut servir de porte. Il suffit à la maîtresse des ombres, car tel est son nom, d'arracher l'âme de sa victime et de s'y infiltrer. Mais la prédiction révèle également que la maîtresse des ombres choisira ses adversaires, imprimant dans leur chair, un tatouage ineffaçable. Si Elle parvient à entrer dans les Royaumes, ils deviendront ses généraux dévoués, perdant leur humanité, pour semer le glacial clair-obscur de leur Dame.

Ce tatouage représente sept étoiles obscures alignées qui se déplaceront peu à peu afin de former un cercle parfait. Et quand cela arrivera, c'est que la maîtresse des ombres sera là.

La grande prêtresse les regardera tristement : la seule solution serait de tuer Norwen mais cela la condamnerait à subir éternellement les tortures de la Dame des ombres.

De plus, il semble qu'Elle ait eu le temps de les marquer de sa griffe : la mort de Norwen ne les libérerait pas du tatouage. Et ils seraient poursuivis par les sbires de la Dame des ombres pendant toute leur vie.

Les jours sont comptés. L'ombre pourra pénétrer dans les Royaumes dans 7 jours. Pour arrêter le processus, il faudrait récupérer l'âme de Norwen pour qu'elle réintègre son corps. Et pour cela, il faut entrer dans la prison de la Maîtresse des ombres, et l'affronter.

Toutefois, si la porte venait à s'ouvrir Norwen serait sacrifiée pour épargner les Royaumes pendant un temps.

Le seul individu capable d'ouvrir une brèche dans cette prison se nomme Asvlor. Il vit dans les montagnes situées au Nord de la Forêt de Cryptejardin (Kryptgarden).

La grande prêtresse leur donnera deux potions de grands soins et un onguent de Keoghtom chacun. Elle leur remettra également une carte de la région. Sur une dernière bénédiction, elle les regardera partir. Sur leur épaule, une des étoiles s'est légèrement déplacée...

VOYAGE SUR LA GRANDE ROUTE :

Rassalantar : Après une journée de cheval sur la grande route, les Pjs arrivent dans un petit bourg perdu dans la brume se trouvant sous la juridiction d'Eauprofonde. Le Dragon Dormant en est la seule auberge mais elle est très confortable et on y fait bonne chère.

Rassalantar est une étape pour les caravaniers et les Pjs pourront entendre diverses histoires de commerce et de potins mais voici celles qui pourraient intéresser nos joueurs :

- Une bande d'orcs a décidé de placer un péage un peu plus au Nord, près de Rouge-Mélèze... Certains ont préféré payer, d'autres se sont battus et y ont laissé des hommes et des marchandises. On chuchote qu'ils feraient partie du Zhentarim.
- La jeune serveuse de l'auberge serait un dragon d'or... Enfin c'est ce qu'on raconte car ses cheveux ressemblent à des fils d'or. Si on lui pose franchement la question, cela la fera bien rire, car si elle était un dragon, elle ne ferait pas la vaisselle!!!

Une des étoiles du tatouage semble avoir pris sa place.

Le péage orc : Trois heures environ avant la nuit, les Pjs pourront apercevoir un énorme tronc d'arbre en travers de la route et un bataillon d'orcs armés jusqu'aux dents. Ils arborent une bannière décrivant un crâne enflammé. Ils n'esquissent aucun geste agressif avant d'avoir parlé aux Pjs.

Le porte-parole annonce aux Pjs dans un commun parfait, qu'ils doivent payer un tribut pour le passage. Si les Pjs demandent pourquoi, l'orc répondra tranquillement que c'est en dédommagement des dégâts qui ont été faits par des aventuriers, venus piller leur village pendant leur absence. A présent, ils exigent remboursement. Ils répondent de la sécurité de ceux qui paient le tribut qui s'élève à 1 PA par individu et par animal.

Mais poursuivront tout fraudeur...

Oh bien sûr, les Pjs ont le choix :

1. Attaquer. Dans ce cas, ils devront défendre leur peau contre des guerriers bien entraînés.
2. Payer. Et passer tranquillement sans être inquiété.
3. Défier leur champion en combat singulier. Et gagner le passage de cette manière.
4. Toute autre solution qui germerait dans l'esprit fertile des Pjs...

ORCS x 50 : 15 archers* - 30 armés d'épées** ; CA:4 ; ThACO: 16 ; PV : 32 ; Nb attaques : 2/1*-3/2** ; Dégâts : 1d8*/1d8+1** ; Moral : 15...PX : 65.

5 meneurs maniant 2 haches simultanément : CA:1 ; ThACO :1 ; PV :5...Nb attaques ;2/1...Dégâts: 1d6+2/1d6+2 ; Moral :16...PX :150.

Vive le camping: Les Pjs ne pourront pas atteindre Rouge-Mélèze avant la tombée de la nuit, ils seront alors obligés de camper sauf s'ils ont les orcs à leurs trousses. Mais ces derniers ne les poursuivront pas au delà des limites de leur territoire... Mais ça les Pjs l'ignorent, hé, hé, hé.

Les Pjs pourront donc camper à la lisière du Bois Occidental. La nuit et la soirée devrait se passer sans aucun problème si ce n'est les prédateurs convoitant les restes du dîner des Pjs ou les Pjs eux-mêmes. Une seconde étoile s'est placée.

Rouge-Mélèze : Les Pjs y arriveront vers onze heures. Si les Pjs n'ont pas pensé à se vêtir chaudement, ils en ressentiront vite quelque soit la saison. Les Pjs ne pourront pas trouver de vêtements dans les boutiques du coin, car elles sont spécialisées dans l'équipement des caravanes. Mais par chance, une caravane venant de Everlund a fait halte dans le village et les Pjs pourront faire leurs emplettes.

Un des marchands vend quelques objets magiques, mais il se fait discret . Voilà ce qu'il propose :

- Un anneau de chaleur pour 2100 PO.
- Un parchemin de protection contre les gaz pour 4500 PO.
- 3 Potions de grands soins pour 800 PO chacune.
- Et une potion de super-héroïsme pour 1000 PO tout rond.

Il y a aussi deux prêtres de Tymora parmi les marchands qui pourraient guérir les blessures de nos Pjs.

Rouge-Mélèze a deux auberges où les Pjs pourront se restaurer:

Le Heaume au zénith et le Randonneur de Rouge-Mélèze. Personne n'a entendu parler d'un quelconque Asvlor.

Une étoile a gagné du terrain.

Méfiez-vous des dragons-fées : En repartant de Rouge-Mélèze, les Pjs emporteront un invité imprévu : un petit dragon-fée du nom d'Acacia qui n'avertira de sa présence les Pjs qu'au dernier moment.

Tant qu'ils ne s'apercevront pas de sa présence, Acacia va créer des illusions de trous dans la route, d'essaims d'insectes, en faisant croire que leur nourriture grouille de vers et ainsi de suite...

Elle finira par se révéler aux Pjs. Elle s'ennuyait vraiment en compagnie des gens de la caravane, et puis les Pjs avaient l'air si sérieux qu'il fallait qu'elle fasse quelque chose pour eux.

De plus, elle connaît Asvlor, bien que ce soit un vieux grincheux. Elle acceptera de les mener à lui du moment qu'on s'amuse et qu'on mange bien.

Les Pjs devront supporter son monologue incessant, ses blagues douteuses et son féroce appétit jusqu'à la nuit. Ils devront camper pour la nuit une fois de plus, mais le froid est plus saisissant que la première fois...

La 4e étoile a fini son parcours, il n'en reste plus que trois...

Pont-Ponant : Après une nouvelle journée de cheval, les Pjs arriveront dans la communauté fermière de Pont-Ponant. La forêt de Cryptejardin et les montagnes sont toutes proches. Il s'y trouve un bon restaurant, Le Wemic vient à Pont-Ponant, et une bonne auberge, Le hafling joyeux.

Asvlor est connu là-bas comme étant un mythe. Une créature qui peut exaucer les souhaits si on l'attrape. Mais de mémoire d'homme, personne ne l'a vu et encore moins attrapé...

Cette nuit là, les Pjs feront un drôle de rêve où chacun se retrouve seul et arpente un étrange paysage fait d'ombres. Tout à coup, une mâchoire gigantesque s'abat sur lui et le broie. Il se réveille en sursaut en entendant le craquement sinistre d'os broyés... Le rêve ne reviendra pas mais leur tatouage leur paraît tiède... La 5e étoile.

Le lendemain, ils seront réveillés par une Acacia excitée à l'idée d'être leur guide...

LES MONTAGNES DE CRYPTejARDIN :

Nos Pjs arrivent à la tombée de la nuit au pied d'une montagne. Il ne reste plus qu'une étoile, et la Dame des ombres envahira les Royaumes. Aucun signe d'Asvlor, mais Acacia affirme qu'il faut grimper pour le rencontrer, il n'en descend jamais.

Commencer une escalade la nuit serait hasardeux mais réalisable.

Quoi qu'il en soit, tenez compte des facteurs fatigue et obscurité des Pjs s'ils désirent continuer leur chemin.

La montée n'est pas possible pour les montures des Pjs, car le sentier est trop étroit et rocailleux pour eux, et ils devront continuer à pied mais heureusement le terrain est praticable (le trajet dure 2 heures).

L'attaque des Chimères : En chemin, les Pjs approcheront de la tanière de deux chimères, sans la voir (sauf jet sous la Sagesse à -4 réussi). Les Chimères ont repéré leurs proies, affamées, elles attaquent. Les Pjs seront avertis par le cri de terreur d'Acacia, qui ira se cacher le temps de soupirer.

CHIMERES X 2 : CA : :6/5/2 ; ThACO: 11 ; DV : 9 ; Pv : 70 ; Taille : G ; Moral : 13-14.

Attaque avec les 2 griffes de lion, la tête de chèvre, la tête de lion et la tête de dragon.

Dégâts : 1d3/1d3/2d4/2d6/3d4

Dégâts du souffle de la tête de dragon : 3d6

PX : 5000 chacun.

Note au DM : Si jamais l'un des deux chimères est abattu, tirer le jet de moral.

S'il est réussie, elle tentera d'agripper le corps du défunt et s'envolera vers son nid.

S'il est raté, la survivante attaquera avec un bonus de +1 au toucher et de +2 aux dégâts (à vous d'appliquer ou non ce que je vous propose).

L'entrée du nid est très bien dissimulée, et seul un œil averti peut la découvrir, Acacia en l'occurrence.

Voir la chimère s'y engouffrer peut également indiquer l'entrée aux personnages joueurs.

A titre d'indication pour le MD, voici un petit historique :

Ces chimères ont été créées par la magie par un sorcier du nom de Zineybus, qui espérait former une armée qui lui permettrait de devenir le suzerain de la région. Or l'expérience a mal tourné et les créatures se sont rebellées et l'ont tué, s'appropriant ses richesses.

Pour les Pjs, le nid ressemble non à une grotte mais à une grande salle carrée, un travail de nains au premier abord. Guidées par leurs instincts dragon, les chimères ont accumulé leur trésor dans le coin à la droite de l'entrée. On peut apercevoir des restes de sculptures mais également les vestiges des repas des chimères.

Si la chimère est rentrée, elle attaquera comme si elle avait raté son jet de moral car elle veut défendre non son trésor mais ses petits. Si les Pjs n'insistent pas, elle ne les poursuivra pas pensant qu'un mort est suffisant.

Trésors :

- 1747 PP
- 1309 PO
- Objets d'arts (en PO) : 427, 190, 3692, 55, 2903, 416, 1706.
- Gemmes (en PO) : 100, 1000, 50, 10, 500, 50, 5000, 500.
- Objets magiques (5% de chances cumulatives de trouver) :
 1. Cotte de maille +2 (1000PX)
 2. Lance +1, intelligente (500 PX)
 3. Bougie d'invocation (1000PX)
 4. Potion de contrôle des humains (500 PX)
 5. Parchemin de protection contre la possession (2000PX)
 6. Parchemin de protection contre le feu (2000PX)
 7. Potion de grands soins (400PX)
 8. Manuel d'exercices utiles (5000 PX)
 9. Bottes dansantes (0 PX)
 10. Parchemin de mage contenant les sorts : Epée de Mordenkainen, Ecran, Conjuración d'un élémentaire. (1800PX).

Asvlor, le Ki-rin : En sortant de l'ancre des chimères, ou en pansant leurs blessures. Les Pjs pourront voir une étrange créature les regarder avec amusement. Il se dégage de lui une aura de puissance mais également de bienveillance. Il s'agit d'un Ki-rin. Il semble chantonner tandis que les plaies des Pjs se referment.

Il attendra que les Pjs prennent la parole tout en les regardant comme s'ils étaient des gamins. Oui, c'est bien lui Asvlor, mais non, il ne leur ouvrira pas une brèche dans la prison des ombres. A vrai dire, il s'en voudrait de les envoyer à une mort certaine, mais il comprend leur problème alors il leur propose à chacun un combat à l'amiable, sans intention de blessure. Il faut que chaque guerrier, prêtre et voleur parviennent à le toucher 5 fois avant que lui même ne les touche 5 fois. En fait, le Ki-rin veut mesurer leur détermination plus que leurs talents. Aussi, si l'un des Pjs ne gagne pas l'épreuve mais qu'il a donné son maximum, Asvlor estimera qu'il peut affronter Sombre Mâchoire, l'avatar de la Dame des ombres.

Quant aux magiciens du groupe, il proposera une épreuve spéciale : en marmonnant une incantation, Asvlor fait apparaître des miniatures du mage et de lui même sous un dôme bleu. Elles sont maniables par la pensée sans aucune difficulté, et ont toutes les capacités des originaux et les mêmes sorts mémorisés.

Asvlor propose un tournoi de sorcellerie pour juger des aptitudes du mage. Seules les marionnettes subiront les effets des attaques et le mage ne perdra pas ses sorts.

ASVLOR, LE KI-RIN : CA:5...ThACO :9...DV : 12...PV : 87...Taille : E (4m35)...Moral : 18
Attaque par les 2 pattes antérieures et par morsure, Dégâts : 2d4/2d4/3d6, PX :11 000.
JdS et dégâts comme un mage de 18e niveau.
Sorts mémorisés : 9/8/7/6/5/4/3/2/1.

A vous de choisir les sorts d'Asvlor, mais sachez qu'il a ses préférences :
Projectile magique(1), Poigne électrique(1), Mains brûlantes(1), L'irrésistible rire de Tasha(2), Motif hypnotique(2), Rayon débilant(2), Eclair(3), Dissipation de la magie(3), Conjuration de monstres 1 (3)
Conjuration de monstres 2 (4), Maladresse(4), Tentacules noirs d'Evard(4), Chaîne d'éclairs(6), Globe d'invulnérabilité(6), Renvoi des sorts(7), Mur prismatique(8), Stase temporelle(9).

La porte des ombres : Si Asvlor estime que les Pjs ont prouvé leur valeur, il acceptera d'ouvrir la porte des ombres. Mais attention, il ne pourra la conserver ouverte qu'une journée et ne pourra la rouvrir que dans un an.

Il gardera l'entrée contre l'intrusion éventuelle des créatures de la Dame dans les Royaumes. Les Pjs pourront retrouver la porte car elle ressemblera à une colonne de lumière devenant de plus en plus fine tandis que les heures s'égrèneront.

Asvlor fait alors apparaître un morceau de roche noire et commence à tracer un cercle et quatre runes sur le sol, puis il écrase la pierre pour obtenir de la poussière qu'il dépose sur les runes. Puis il prononcera un mot de pouvoir dans une langue musicale et des runes tracées sur le sol jailliront des rayons obscurs. En se rejoignant, ils formeront le portail des ombres. Comme il flotte à 80 cm du sol, il faut que les Pjs le franchissent en sautant (un jet sous la dextérité pour évaluer la réception pourrait être drôle...)

LE ROYAUME DE LA DAME DES OMBRES :

Lorsqu'ils pénètrent dans la prison de la Dame, les Pjs pourront remarquer qu'il n'y a ni lumière, ni obscurité : seulement des ombres. Tout n'est que nuances d'ombres.

Le paysage semble désolé et la seule lumière vient de la porte d'Asvlor et des Pjs. Au loin, les Pjs peuvent voir une pâle lueur située entre deux montagnes jumelles.

Note au MD : en fait les Pjs marchent et se déplacent sur l'ombre de Shar. Et sa géographie est donc féminine... Dans tous les sens du terme ! En fait, il vous suffit d'imaginer une femme allongée, la jambe gauche tendue et la droite pliée, la cheville étant placée sous la cuisse gauche. Le dos légèrement cambré et la tête rejetée en arrière. Tout le corps est entouré d'une espèce d'océan d'ombre qui est en fait des cheveux... La lueur vient approximativement de l'emplacement du cœur.

Les Pjs apparaissent à mi cuisse sur la jambe gauche, la peau de l'ombre leur apparaît comme étant une plaine.

N'oubliez pas que tout doit paraître un peu flou aux Pjs car il s'agit avant tout d'une ombre !

Laissez traîner des indices mais ne révélez pas tout de suite sur qui ils marchent ! ! !

La prison des ombres :

Le lac des ombres : En regardant autour d'eux, les Pjs verront à droite un océan mouvant d'ombres et à gauche, en contrebas un lac diffusant une très légère lueur. Il est alimenté par une cascade entourée de végétaux. La cascade elle-même est surmontée d'une forêt très sombre qui contraste avec la clarté de l'eau. On peut y accéder sans problèmes.

Ce lac a des propriétés spéciales : pour chaque gorgée avalée, cette eau restaure 1d6 points de vie mais donne 15% de chances cumulatives d'être affecté d'oubli (comme le sort de mage). Pour chaque round passé dans l'eau en contact avec la peau, l'eau restaure 1d3 points de vie et a 5% de chances cumulatives d'être affecté d'oubli.

La forêt des Papillons d'obscur : Elle surmonte la cascade. Elle est très sombre et laisse peu de manœuvrabilité à ceux qui voudraient la visiter.

Elle abrite de redoutables créatures nommées Papillons d'obscur qui se nourrissent de temps à autre d'un molosse ou d'imprudents... Leurs armes sont leurs ailes dont les motifs provoquent de la confusion chez ceux qui ratent leur JdS contre les sorts, ainsi que la phéromone qu'ils peuvent sécréter qui a la capacité d'affaiblir sa proie et d'appeler de l'aide.

Même un ranger sera démuni face à une telle forêt qui n'a rien de naturel.

Les Pjs ne sont pas obligés de la traverser pour atteindre la grande plaine, mais juste de la longer.

Ils rencontreront donc forcément un Papillon d'obscur, ce dernier n'hésitant pas à sortir des bois.

PAPILLON D'OBSCURE : CA: 1, ThAC0 : 15, DV : 5+1, Pv : 36, Moral : 8-10, Attaque par les 2 ailes et par morsure, Dégâts : 1d3/1d3/1d8, Phéromone : 20% de chances d'attirer 1d4 autres papillons.

Dans un rayon de 7.5 mètres autour du papillon lorsqu'il sécrète la phéromone, les Pjs se trouvant dans la zone doivent réussir un JdS contre le poison chaque round sinon ils perdent 1 point de force. Les effets s'arrêtent lorsque les Pjs quittent la zone et ils récupèrent leurs points de force au rythme de 1 tous les 1d10 tours.

PX : 1400.

La grande plaine : Elle est longue d'environ 2 Km. Elle est jonchée ça et là d'ossements humains et de vestiges de batailles, mais il ne reste rien de précieux sur les corps. En fait tout cela a l'air très ancien et si on touche quoique ce soit il y a 65% que cela tombe en poussière.

Bien qu'elle paraisse déserte, la plaine est habitée par les molosses des ombres, assoiffés de sources vitales. Ces molosses ont la particularité de lancer un souffle d'obscurité qui draine les points de vie des êtres vivants.

Il n'est pas besoin de préciser que la présence vivante des Pjs les attirera comme du miel...

MOLOSSES DES OMBRES X 20 : CA: 4 ; ThAC0: 15 ; DV: 5 ; PV: 32 ; Dégâts: 1d10 ; Taille : M (2m de haut) ; Moral : 15.

Crache des ténèbres qui drainent 1d10 pts de vie, un JdS réussi permet de subir que la moitié des dégâts. Attaque en meute, et en encerclant ses victimes puis attaquent en utilisant leurs mâchoires ou leur souffle.

Jet de moral si le meneur est tué, si raté les molosses se dispersent pour déterminer un nouveau chef, sinon la soif du sang est trop grande et ils continuent à attaquer. PX : 420



LE CHEF DE MEUTE :

CA:2 ; ThAC0 : 12 ; DV :8 ; PV :58 ; Dégâts : 1d12 ; Taille : M ; Moral : 17

Capacités identiques aux autres molosses ; PX : 620.

La source obscure :

Il s'agit du nombril de la Dame. Il apparaît comme un point d'eau de 5 ou 6 mètres de diamètre. L'eau qu'elle contient est l'essence même de la Dame, alors autant dire qu'elle est toxique si elle est bue (poison classe H).

Toutefois on peut distinguer quelque chose de lumineux au fond. Cette lumière vient de Fil de Lune, l'arme de Séluné, restée prisonnière de l'ombre.

Bien qu'elle ait perdu beaucoup de son pouvoir, elle demeure néanmoins redoutable.

Les Pjs peuvent réagir de différentes façons :

1. Ignorer la source. L'étoile du tatouage se rapproche dangereusement du cercle final.
2. Tenter de l'attraper avec un grappin ou par un sort (attention la magie agit près de la source comme dans une zone de magie entropique). Mais cela paraît peu probable qu'il soit couronné de succès car il y a de nombreux courants d'ombre qui dévieraient d'une cible déjà difficile à situer. A vous de juger...
3. Plonger pour aller la récupérer. Mais cela comporte des risques énormes, et il vaut mieux que le plongeur soit attaché au préalable. De plus, pénétrer dans l'essence d'une divinité (même s'il ne s'agit que de son ombre) présente des risques pour la santé mentale du plongeur à moins d'être protégé avant de s'y aventurer...

Quoiqu'il en soit, le plongeur doit faire ses jets pour retenir sa respiration et doit réussir des jets sous sa sagesse tous les 2 rounds, sous peine de perdre 1 point de Sagesse (JdS contre les bâtonnets pour savoir si c'est définitif ou non). La vitesse de déplacement dans les méandres de l'ombre est divisée par deux.

Fil de Lune : Lorsque quelqu'un d'un alignement bon la saisit, le MD doit tirer un jet sous le Charisme 0 - 2 et un jet sous la Sagesse du Pj. Si 1 ou 2 jets sont ratés, la lame sera simplement une +4.

En cas de réussite, la lame parle aussitôt par télépathie avec son porteur et lui pose deux questions :

1. S'il est disposé à suivre l'enseignement de Séluné, elle l'aidera fidèlement sinon ils resteront ensemble le temps de vaincre un ennemi commun.
2. Si le Pj accepte, elle lui demandera de la baptiser d'un nouveau nom.

Si un Pj neutre la touche, l'épée est une arme normale.

Si c'est un Pj mauvais, l'épée lui occasionnera 1d12 +4 pts de dégâts.

Fil de Lune est une lame gardienne +5, occasionnant quelque soit la taille de la cible 1d12+4 et améliorant la classe d'armure de 1. Elle scintille d'un éclat blond, comme la Lune.

Par contre, dès que la cible est un mort-vivant, l'épée inflige 2d12+4 pts de dégâts.

Lorsque Fil de Lune frappe un jeteur de sorts, quel qu'il soit, ce dernier ne peut invoquer un sort, utiliser un pouvoir quasi-magique ou les capacités d'un objet magique le round suivant...

Néanmoins, elle perd toutes ses capacités les soirs sans Lune et agit comme une arme normale, car elle a besoin de se régénérer.

A vous, MD, de déterminer les autres pouvoirs de la lame au fur et à mesure que progressera le Pj porteur...

Les Monts jumeaux :

Ils sont assez élevés bien que les Pjs n'auront pas besoin d'y grimper, leur attention étant retenue ailleurs :

En effet, un véritable trésor se trouve entre les deux montagnes ! Et il n'est pas fait d'ombre, il est bien réel. De plus, une silhouette lumineuse est à moitié absorbée par le flanc de la montagne Est (la gauche). C'est sa lumière qui se reflète dans les pièces d'or et les gemmes.

Il n'y a plus de doute, il s'agit bien de Norwen, seul sa tête et son buste s'échappent encore de la roche, et rien ne pourra la libérer.

Lorsqu'elle verra les Pjs, son visage (qui n'a plus rien d'humain, elle ressemble à un fantôme) s'éclairera. Elle est très faible mais elle leur dira qu'une fois de plus ils sont venus la chercher. Pourtant, ils ne peuvent rien faire pour elle.

Elle a résisté contre le viol de son âme pour les libérer du fléau qu'ils subissent. Séluné, sa Dame, l'attend en son royaume. Elle ne veut pas que les Pjs soient tristes ou en colère à cause d'elle. Son cœur est en paix et elle désire seulement les aider.

Soudain, les Pjs sentent une douleur violente à l'épaule et un cri de victoire retentit partout : le moment est arrivé ! Les Pjs doivent réussir un jet sous la Sagesse ou perdre le contrôle de leurs mouvements.

A ce moment, Norwen lance une incantation d'une voix inhumaine et disparaît en plusieurs rayons de lumière qui frappent chaque Pj de plein fouet.

Son corps vient de mourir à Eauptofonde et, libérée du monde des vivants, elle a pu libérer les Pjs.

Les Pjs, qui avaient réussi leur jet de Sagesse, sentent simplement leur tatouage disparaître.

Les autres, possédés par la Dame, doivent faire un JdS contre les sorts pour résister au sort de Norwen. S'il est réussi, ils se tourneront contre leurs compagnons sains. Toutefois, une délivrance de la malédiction devrait être suffisante pour les libérer...

DRAGON, Sombre Mâchoire, l'avatar de la Dame des ombres :

La terre commence à trembler et, un nuage énorme apparaît dans le lointain. Ce nuage d'ombre semble se diriger à toute vitesse vers les Monts jumeaux, en d'autres termes, les Pjs.

Ce n'est autre qu'un dragon d'ombre, Sombre Mâchoire, l'avatar de la Dame des ombres. Car il faut savoir que Fil de Lune n'est pas la seule à avoir souffert de cette cohabitation forcée dans cette prison.

L'ombre de Shar en a été affaiblie et a décidé de concentrer ses forces sous cette forme, le corps d'ombre n'étant plus qu'une coquille trop encombrante mais qui reste endormie, pour accomplir la prophétie.

Le trésor est celui du dragon bien entendu et ce dernier entend se débarrasser des Pjs. Tous.

SOMBRE MACHOIRE : AC : -7, ThAC0 : 5, DV : 15, Pv : 70, Dégâts : 1d6/1d6/3d6, Résistance à la magie : 35%, Sorts de mage : 2/2/2/2, Sorts de prêtre : 1.

Souffle : 4d4+1 (JdS contre les souffles permet de diminuer de moitié les dégâts).

Mais le souffle fait perdre également les $\frac{3}{4}$ des dés de vie ou niveaux et seulement la moitié si le JdS est réussi ; les sorts protégeant du plan négatif empêchent ce drainage d'énergie.

Un personnage qui est réduit à 0 ou des niveaux inférieurs tombent dans le coma durant les effets du souffle.

Pouvoirs : Image miroir 3 fois par jour (1d4 images) et Porte dimensionnelle 2 fois par jour.

PX : 15 000.

Trésors :

3. 4411 PP
4. 19613 PO
5. 22200 PA
6. Objets d'art (en PO): 236, 349, 613, 53, 709, 3629.
7. Gemmes (en PO):100, 500, 50, 159, 500, 6200, 32, 500, 13, 1000, 50, 100.
8. Objets magiques (5% cumulatifs en recherche) :
9. Potion de clairvoyance (300 PX)
10. Huile d'impact (750 PX)
11. Potion de super héroïsme (450 PX)
12. Potion de détection des trésors (600 PX)
13. Elixir de jeunesse (500PX)
14. Elixir de folie (0 PX)
15. Bouclier +4 (2000PX)
16. Parchemin de mage avec les sorts : Transmutation de la pierre en boue, Projection d'image, Transformation de Tenser et Infravision. (2000 PX)
17. Masse d'arme +1 (500PX)

La destruction de Sombre Mâchoire va rompre l'équilibre de la prison et provoquer un tremblement de terre, au loin la porte ressemble à un fil de lumière, et elle est si loin...

Des failles gigantesques déchirent le sol, s'ouvrant sur le néant... C'est une espèce d'Apocalypse.

Si les Pjs n'ont pas les moyens de sortir et que tout leur semble perdu, voilà ce qui leur arrivera :
Le néant va s'abattre sur eux et les Pjs vont perdre connaissance.

A leur réveil, ils se retrouveront dans une chambre d'auberge à Eauprofonde.

Comment ? L'aubergiste leur dira qu'il les a trouvés évanouis dans son écurie et que vu le poids de leur bourse ils pouvaient payer leurs frais. Les Pjs sont restés endormis pendant 5 jours!!!

Et au cas où les Pjs douteraient d'avoir vraiment fait cette aventure, la présence de Fil de Lune (si elle a été récupérée) et des trésors, trouvés pendant ce périple, les convaincront du contraire.

Plus trace de tatouage, même sur les possédés.

Qui a bien pu intervenir en leur faveur, cela restera un mystère...

EPILOGUE :

Dans le ciel, une nouvelle constellation a fait son apparition. Les sages se sont accordés à l'appeler Chevelure de Séluné, car ce nuage d'étoiles semble accompagner la Lune. Le culte de Séluné a décrété que le jour de cette apparition serait désormais jour de fête.

Et si les Pjs la regardent un soir, ils pourront remarquer un éclat bref ressemblant à un clin d'œil.

Le dernier adieu de Norwen...

Shar poussa un soupir de satisfaction : elle retrouverait enfin son ombre et tout ce qui s'y rattachait.

Finalement tout s'était passé comme elle l'avait prévu. Les mortels avaient bien fait leur travail, aidés des cruches de Séluné par dessus le marché. Elle pouvait maintenant continuer son plan...

Un rire cruel retentit dans l'Hadès et son écho se répercuta jusqu'au Gladsheim. Séluné tira à son tour une note de sa harpe: sa réponse au défi de Shar. La lutte ne faisait que commencer...

