

LA TOMBE GELÉE DE ZA'AT

Les Nôh, sauvages pré-humains de l'époque avant l'histoire ont survécu pendant des millénaires dans la toundra profonde, loin des forces civilisatrices. Ils vivaient leur vie au service de terribles dieux extra-terrestres, et se consacraient à la chasse de la méga-faune de leur patrie gelée.

Le tombeau du Za'at est le dernier lieu de repos d'un des plus grands Shamans Nôh, Za'at le Fou. Il est caché dans une profonde caverne, à une centaine de mètres d'une falaise escarpée dans les étendues sauvages gelées et est un lieu de merveilles sombres, rempli du savoir malin et des richesses des Nôh.

Pièces

1. Bords de la cascade:

Pour accéder à la caverne, il faut grimper 30 mètres de roche et de glace, car le torrent qui forma la caverne tombe de l'entrée de cette dernière et se fige rapidement contre la roche. Cette montée nécessite un certain nombre de jets de difficultés d'escalade, rendus d'autant

Plus désagréables par la pluie d'eau glacée de la chute d'eau. Ceci est compliqué par le fait qu'un nightgaunt (ou une autre horreur ailée similaire) a été tenue de garder l'entrée.

Il y a une probabilité de 50% qu'il se trouve à proximité et qu'il se précipite pour attaquer un aventurier déterminé au hasard alors qu'il grimpe sur la glace. Juste hors de vue de l'entrée de la grotte, un gardien de la tombe Nôh (nécropage) se cache prêt à attaquer. Il se précipitera sur le premier membre du groupe peu de temps après avoir grimpé sur le bord et fera de son mieux pour faire payer cette intrusion aux aventuriers ou les faire tomber de la falaise.

2. Chambre des femmes de Za'at:

Cette grotte est la tombe des douze femmes-esclaves de Za'at, puissantes utilisatrices de magie à part entière; elles ont été scarifiées à la mort de Za'at le Fou. Elles ont été enterrées ici, enveloppées dans du lin fin et ornées d'une petite fortune en ambre, ivoire et bijoux d'art primitif mais raffiné. Si un aventurier pille leurs cadavres, par le trésor prit sur leurs corps, il se retrouve sous une malédiction. Les accusations murmurées des femmes mortes perturbent son sommeil jusqu'à ce que la malédiction soit levée, interférant avec toutes les activités qui nécessitent le sommeil.

3. Grotte des visions:

Cette caverne est remplie de bocalux contenant des champignons psychotropes séchés. Les jarres portent la description d'un rituel de quête de rêve écrit sur elles en Aklo, expliquant que la consommation des champignons dans cette caverne, en méditant dans l'obscurité entraînera des visions des Dieux. Si un aventurier entreprend la quête de vision, il sera témoin de grandes horreurs et de vérités infâmes pendant l'expérience. Le personnage peut augmenter de un, une statistique de sort de son choix, mais sera terrifié par les étoiles à partir de maintenant.

4. Conditions difficiles:

Une condition difficile à travers un espace étroit dans la roche. Le ruisseau se précipite ici, frappant les aventuriers alors qu'ils se faufilent. Tout aventurier portant une armure lourde (comme une plaque) devra l'enlever pour se faufile à travers.

5. Chambre du puisard:

La grotte semble se terminer ici, par un mur vide avec un bassin profond à sa base. Ceci est un puisard d'eau glacée et de boue où le tunnel a été inondé. Les aventuriers doivent plonger sous l'eau, nageant à travers 10 mètres de noirceur. La réussite requiert de l'intelligence ou un jet de compétence appropriée pour

nager sans paniquer et réussir un jet de force ou de compétence pour nager jusqu'au bout.

6. Gardiens de la tombe:

Une autre paire de gardiens de tombes (nécropages) peuvent être trouvée ici, mais le plancher de cette chambre est lisse de limon. Le combat nécessite un jet de dextérité à chaque tour de tous les combattants, de peur qu'ils ne tombent étendue face contre terre pendant la mêlée.

7. Piscine de vif-argent:

Cette grande chambre contient une citerne (1,2 m de profondeur) de mercure. Il n'y a pas de chemin évident pour traverser, bien qu'il y ait une tombe évidemment visible de l'autre côté.

8. Bibliothèque du chaman redoutable:

Ici, dix peaux humaines parfaitement tannées sont enroulées. Leurs surfaces ont été tatouées dans les moindres détails, vastes réserves de traditions interdites. La lecture de ces rouleaux est un chemin sûr vers la folie. Si le lecteur peut lire l'Aklo² et tente de lire les parchemins, le lecteur peut effectuer une sauvegarde appropriée. S'il réussit, il jette les parchemins de dégout. En cas d'échec, il commence à les lire de manière obsessionnelle.

Sur une période de 1D3 jours par parchemin, l'aventurier lit l'intégralité de son contenu. Il est possible pour d'autres aventuriers de lui enlever les parchemins et, deux jours plus tard, il retrouvera son sang-froid. Une fois qu'il aura fini, il se dépouillera de son armure, jettera ses armes et s'enfuira dans le désert, pleurant des larmes de sang, à cause des horreurs dont il a été témoin.

L'aventurier sera retiré du jeu incurablement fou.

9. La chambre funéraire de Za'ak :

C'est le dernier lieu de repos de Za'ak le fou. Il repose calmement dans sa tombe. Si sa tombe est perturbée, il commence à crier, drainant tous ceux qui l'entendent ce son d'un point de sagesse tous les 1d3 tours. Le corps peut être brûlé avec du feu dans les 1D4 rounds, par l'application d'huile de lampe.

RISQUES ET RÉCOMPENSES

En tant que MD, vous connaissez mieux votre jeu que moi. En tant que tel, je ne donnerai que des conseils généraux sur les menaces supplémentaires auxquelles vos joueurs doivent faire face et sur les récompenses qu'ils devraient recevoir. La grotte et le froid devraient être la principale menace à laquelle les aventuriers sont confrontés. Les jets de sauvegarde et de compétence pour grimper, nager et résister au froid devraient être réguliers. Le froid surtout devrait être un véritable ennemi des aventuriers.

Les trésors trouvés dans les grottes devraient prendre la forme de bijoux Nôh, fabriqués à partir d'ivoire et d'ambre. Les armes à tête de silex enchantées sont aussi une possibilité. Gardez à l'esprit que les Nôh sont une civilisation de l'âge de pierre et que leur artisanat, même s'ils sont qualifiés, sont technologiquement limités.

Enfin, pour avoir une bonne idée de cette aventure, assurez-vous de consulter le travail de Clark Ashton Smith.

² L'Aklo est le nom d'une langue de fiction qui a été utilisée par de nombreux auteurs depuis sa première référence en 1899. On dit que la langue a des pouvoirs mystiques.

CC BY-SA 3.0

Par Benjamin Wenham, traduction de Syrinity pour DnD.

