

DUNGEONS & DRAGONS[®] Supplement

Le Maître des Goules





LE MAÎTRE DES GOULES

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 4–5

PRÉFACE

Scénario original: Thanatos
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 1.1

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

CONTEXTE

Gabeldran est un village de la province d'Egonzasthan, à la frontière entre le comté elfe de Verdaïelle, à l'est, et le comté nain de la Montagne Noire, à l'ouest. Fort de 347 habitants, à plus de 75% nains, Gabeldran est bâti en lisière de la forêt de Gabel, une grande étendue de conifères qui s'étend sur des dizaines de lieues et qui semble parfois impénétrable.

L'endroit était autrefois le siège d'une communauté elfe qui vivait en parfaite harmonie avec la nature, où coulait paisiblement la Feynaïl et où la chasse était bonne. Mais en 1095, chassée d'Agramor lors de la seconde guerre d'épuration du sang, une colonie naine vint s'installer dans la région. Et en creusant le flanc de la montagne, les nains tombèrent sur un filon d'or. Ainsi naquit Gabeldran, qui devint une colonie naine prospère et qui attira de nombreux marchands et prospecteurs. Toute cette agitation n'était déjà bien entendu pas du goût des elfes, et à cela s'ajouta un conflit territorial. En effet, Gabeldran a eu la mauvaise idée d'être construit exactement à la limite de 2 comtés. Les elfes demandèrent donc aux nains de quitter leur comté, ce à quoi les nains répondirent qu'ils étaient chez eux. Le ton monta et au mois de Morte Feuille de l'an 1100 éclata ce que les gens de la région appelle la Guerre des Quatre Automnes, conflit racial local qui dura trois ans et durant lesquels nains et elfes ne cessèrent de se battre. Le conflit pris fin lorsque les nains réussirent à convaincre des clans alliés de les appuyer pour en finir, chose que les elfes de leur côté n'ont jamais réussi à faire. En sous nombre, les elfes durent alors quitter la vallée et partirent vers l'ouest. Ils ne revinrent jamais à Gabeldran.



GABELDRAN

Le village vit avant tout du commerce de l'or, acheminé par chariots entiers vers Egonzasthan-la-basse.

Le clan nain des **Malven** est responsable de l'activité minière, la principale activité de Gabelran, et à cet égard son patriarche fait office de chef du village. La guilde des Mineurs du comté de la Montagne Noire fait office de contre pouvoir, ses représentants, menés par **Votehr**, étant chargés de contrôler le bon fonctionnement de la mine. Le village possède un temple en l'honneur de Moradin, où officie le prêtre **Nabryn**.

Les nains de Gabelran n'aiment pas beaucoup les elfes, mais tentent toutefois de rester courtois avec eux s'ils en croisent. La Guerre des Quatre Automnes est tout de même terminée depuis plus de 270 ans maintenant.

L'AUBERGE DU PIN

Les aventuriers arrivent peu avant la nuit, après un long voyage, à Gabeldran. Peut-être se rendent-ils à Sylve pour un festival. L'auberge du Pin, un solide bâtiment à deux étages, est le premier qu'ils aperçoivent et la lumière qui s'écoule des fenêtres semble accueillante. Le ciel menaçant devrait inciter les aventuriers à ne pas dormir dehors. Il règne à l'intérieur une ambiance chaleureuse : un bon feu flambe dans l'âtre et une quinzaine de personnes, des convoyeurs et des mineurs nains pour la plupart, discutent bruyamment dans la salle tout en buvant des chopines de l'hydromel local. Ils accueilleront avec joie les voyageurs, sauf si un elfe se trouve parmi eux, auquel cas cela jettera un froid et certains quitteront même l'auberge. L'aubergiste, Johvon, un humain sympathique et serviable, viendra à leur rencontre et leur servira vite à manger et à boire.

Plus tard, alors que les nains ont sorti flûtes, cornes et tambours et commencé à chanter, entre une belle jeune fille. Elle est assez petite, la peau mate, les cheveux roux, longs et parfumés. Ses habits colorés sont assez sales et maintes fois



rapiécés. Les clients la saluent et l'appellent « Ithva ». Au son des instruments de musique, elle se met à danser. Ses gestes sont beaux, précis et langoureux, et son regard sombre et profond allume une certaine flamme dans le cœur des hommes. La beauté de la jeune fille est en effet incontestable et l'aubergiste bénit les dieux, en souriant, d'avoir donné au monde une pareille beauté. Après une heure d'un spectacle époustouflant, Ithva s'arrête et salue son public qui applaudit à tout rompre. Johvon lui donne 5 po pour sa prestation et les clients lui en offre l'équivalent de 2 en pièces d'argent. La jeune fille s'en va alors dans la nuit.

ACCUSÉ

Au petit matin, les aventuriers sont réveillés par l'aubergiste qui leur demande de descendre le plus vite possible. Le soleil vient à peine de se lever et une légère brume flotte sur la cime des arbres. Ils sont attendus dans la salle commune par Malven VieilleBarbe, chef du clan des Malven, qui est accompagné de 6 guerriers nains et de nombreux villageois. Le vieux nain leur annonce la terrible nouvelle : Ithva, la danseuse, a disparu pendant la nuit. Un homme de la garde l'a entendu crier et sur le chemin qu'elle emprunte pour se rendre à sa cabane, en bordure de forêt, hors du village, on a retrouvé le cadavre de son chien ainsi que des traces de bottes. Les nains veulent vérifier si les empreintes correspondent à celles de l'un des clients de l'auberge (une dizaine). La vérification sera donc faite et, par malchance, correspondent à celles de l'un des aventuriers. Malven les somme alors de se rendre. Les villageois sont nerveux et réagiront mal au moindre signe de violence. Ils essayeront même de se saisir des aventuriers, avec la ferme intention de les lyncher. Les guerriers nains mettront toutefois de l'ordre en dispersant la foule à grand renfort de cris et de coups pour les plus récalcitrants.

Malven écouterait alors l'accusé clamer son innocence, et s'il est suffisamment convaincant (ou un de ses compagnons à sa place), il lui proposera le marché suivant : 24 heures pour retrouver le coupable, afin de prouver son innocence. En attendant, toutes les possessions de celui-ci seront confisquées (à négocier !). On mandera également le prêtre Nabryn qui, après avoir examiné l'objet qui semble le plus précieux parmi les aventuriers, annoncera qu'il pourra les retrouver à l'aide d'un sort de *Localisation d'objet* dès qu'il le souhaitera.

☛ S'il y a dans le groupe un paladin, un nain ou un personnage loyal, Malven insistera envers lui sur le fait

que s'échapper n'aurait d'autres conséquences que d'en faire des hors-la-loi traqués le reste de leur vie.

L'ENQUÊTE

Voici les informations que les aventuriers peuvent récolter sur la jeune fille :

- Ithva est la fille d'une rebouteuse bohémienne morte il y a trois ans lors d'une épidémie de peste brune. Elle est pauvre et vit dans une masure isolée en bordure de forêt (il n'y a que le strict minimum dans la cabane dont les murs et le toit commencent à crouler sous le poids des ans. Aucun indice).

- la jeune fille n'était pas appréciée de tous dans le village car sa beauté suscitait envie et jalousie. Les femmes du village la surnommaient « la sorcière » ou « la catin ». Elle semble en effet être douée pour les arcanes, mais n'avait jamais vendu son corps pour quelques piécettes. Sa seule source de revenus sont les petits pourboires que lui donne le tenancier lorsqu'elle vient se produire à l'auberge.

- Ithva passe beaucoup de temps dans la forêt, trop disent certains. D'après les dires, elle se rend souvent à Sourcesonge, une vieille fontaine bâtie en des temps anciens par les elfes et désormais couverte de mousses et de champignons.

SOURCESONGE

La vieille source est habitée par une pixie qu'Ithva venait souvent rencontrer. La fée lui enseignait quelques rudiments de magie en échange d'offrandes (elle apprécie beaucoup le miel). Ithva est venue la voir deux jours auparavant et lui a parlé de créatures voûtées et grisâtres (une goule) qui hantaient les bois au sud de Gabeldran.

Dans le village, plusieurs personnes sont susceptibles d'en vouloir à la jeune bohémienne :

- un charbonnier humain nommé **Franz**, qu'elle a agressé publiquement un jour de marché sous prétexte qu'il n'avait pas le droit de couper tant d'arbres pour les transformer en morceaux de charbon. Il l'a giflé et en retour elle lui a entaillé la cuisse d'un coup de dague, avant de s'enfuir. L'homme a alors entrepris de couper les arbres qui entourent la masure d'Ithva, jusqu'à ce que Malven mette fin à ce petit jeu.

- **deux soeurs**, des jeunes filles assez laides, auxquelles elle a « volé » leur cavalier le jour de la fête du solstice d'été. Le garçon, fils de l'aubergiste, avait préféré danser avec cette « souillon » plutôt qu'avec elles qui étaient pourtant « saines d'esprit et beaucoup plus fréquentables

et riches ». Elles ont essayé, sans réussir, de la lapider alors qu'elle venait vendre des oeufs au marché.

- **Votehr**, le représentant de la guilde des Mineurs, qui avait décidé de la traduire en justice devant le Conseil de la Guilde pour attaque à main armée sur la personne de Franz. La mauvaise blessure du charbonnier, qui travaille pour la Guilde, lui a en effet fait garder le lit pendant une semaine, l'empêchant de livrer à temps ses sacs de charbon au clan Malven, lequel s'est plaint auprès de la Guilde.

Aucun de ces suspects n'a participé à l'enlèvement d'Ithva, mais libre aux aventuriers d'imaginer un coupable...

DE DRÔLES DE CHIENS

Alors que les aventuriers enquêtent dans le village, ils sont suivis par deux chiens à l'étrange démarche. Ils semblent boiter ou marcher comme des automates et ne réagissent pas avec promptitude. S'ils sont attaqués ils se battront, sans faire de bruit.

🐾 Chiens empaillés (2)

Zombi de taille P – Alignement : N

DV : 2d12+3 (16 pv) – FP1/2

Initiative : +2 - Vitesse : 12 m

CA : 15 (+1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 13

Attaque de base/lutte : +0/-3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +2, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con -, Int -, Sag 10, Cha 4

Dons : Robustesse (+3 pv)

Spécial :

- Limité à une seule action (attaque OU mouvement)

- L'alignement ne change pas et -2 au charisme au lieu de passer à 1 car l'animal est empaillé

Au toucher, ils semblent étranges, et sous leur fourrure les aventuriers trouvent des os en bois et un rembourrage en paille. Ces deux bâtards sont des victimes de Bran Slin, qui les utilise comme espions dans le village. Cet ouvrage de taxidermiste devrait les mener jusqu'à l'atelier de Slin, situé dans une baraque de bois aux planches pourries, un peu enfoncé dans la forêt.

🐾 Les chiens sont envoyés ici par le Maître des goules, pas par le druide.

DES TRACES DANS LA BOUE

Si les aventuriers vont sur les lieux de la disparition, ils noteront que les traces d'Ithva ne vont effectivement pas jusqu'à sa cabane, mais qu'elles s'arrêtent à mi-chemin entre l'auberge et la mesure.

Un jet de Survie DD10 permet de remarquer qu'une brève lutte a eu lieu ici. On distingue deux types d'empreintes différentes : des traces de pattes griffues (un ours) et des traces de bottes (de Bran Slin). Un jet de Fouille DD20 met en évidence quelques brins de paille très sèche et très bien conservée, assurément pas du fourrage pour les bêtes affirment les villageois.

A quelques pas de là gît le chien d'Ithva, qui la suivait partout (Premier Secours DD10 pour deviner qu'il a été tué par des dents puissantes et des griffes acérées aux vues des blessures qui couvrent son corps). Dans sa gueule, il a encore le lambeau d'une chair grise et caoutchouteuse arrachée à son adversaire.

Les traces de bottes se dirigent plein sud (Survie DD10 pour suivre les traces dans la boue) vers la partie de la forêt qu'on dit hantée par les âmes des elfes tués ici lors de la Guerre des 4 Automnes. Les marques griffues partent elles à l'ouest en direction du sous-bois et on perd rapidement leurs traces.

Les traces de bottes mènent à une cabane délabrée construite sur une petite butte herbeuse, la maison de Bran Slin.

SLIN LE TAXIDERMISTE

La mesure de Slin est un taudis aux murs de bois pourris. Une clôture défoncée entoure la propriété mais elle est en de nombreux endroits disjointe et menace de tomber. Personne ne semble l'avoir entretenu depuis des années, tout comme la cabane. La mesure fait 6 mètres de longueur sur 4 de largeur. Des carreaux sales et brisés laissent entrer un peu de lumière et il n'y a qu'une seule porte qui tient par miracle sur ses gonds. Tout autour sont éparpillées des ordures (morceaux de bois, copeaux de métal, viscères en décomposition ôtées d'animaux chassés). Des carcasses et des peaux pendent d'étendoirs orientés au sud, et tout passant se trouvant sur le chemin un peu plus bas peut sentir les effluves pestilentiels qui s'en dégagent.

L'intérieur est constitué de deux pièces crasseuses et sombres. La première est la salle de vie. On y trouve une table et deux tabourets bancals, un poêle à bois usé et

quelques ustensiles de cuisine. Une hachette, un rouleau de corde et un paquet de bougies sont posés sur une étagère face à la porte. Les maigres provisions étalées sur la table sont peu appétissantes et des grosses mouches noires s'y posent pour pondre. A gauche de l'entrée, derrière une tenture moisie, se trouve l'atelier de taxidermie. Une forte odeur de mort et de putréfaction y règne et le sol est couvert de sang séché. De la paille est soigneusement entreposée dans un fenil et un coffre entrouvert contient des instruments de taxidermie. Des animaux sont immortalisés dans des postures diverses. Le plus impressionnant est un ours au pelage noir qui semble bondir sur le visiteur. Si les aventuriers s'approchent plus de l'ours, il s'anime et attaque tout intrus, aidé d'un aigle lui aussi empaillé. L'ours utilise sa force physique brute pour disloquer les intrus et les massacrer tandis que l'aigle qui volette de manière déplorable attaque ceux restés en arrière.

🦅 Aigle empaillé

Zombi de taille P – Alignement : N
 DV : 2d12+3 (16 pv) – FP1/2
 Initiative : +1 - Vitesse : 3 m, vol 24 m (déplorable)
 CA : 15 (+1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 13
 Attaque de base/lutte : +0/-4
 Attaque : serres (+2 corps à corps, 1d4+1)
 Attaque à outrance : 2 serres (+2 corps à corps, 1d4+1) et bec (+2 corps à corps, 1d4+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +1, Vig +0, Vol +3
 Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con -, Int -, Sag 14, Cha 4
 Dons : Robustesse (+3 pv)

Spécial :

- Limité à une seule action (attaque OU mouvement)
- L'alignement ne change pas et -2 au charisme au lieu de passer à 1 car l'animal est empaillé

🐻 Ours noir empaillé

Zombi de taille M – Alignement : N
 DV : 6d12+3 (39 pv) – FP2
 Initiative : +0 - Vitesse : 12 m
 CA : 14 (+4 naturelle), contact 10
 Attaque de base/lutte : +2/+6
 Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d4+4)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+3)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +2, Vig +2, Vol +4
 Caractéristiques : For 21, Dex 11, Con -, Int -, Sag 12, Cha 4
 Dons : Robustesse (+3 pv)

Spécial :

- Limité à une seule action (attaque OU mouvement)
- L'alignement ne change pas et -2 au charisme au lieu de passer à 1 car l'animal est empaillé

Derrière l'établi s'ouvre une trappe en bois qui ferme l'accès à la cave où s'est retranché Slin, caché parmi ses

provisions et outils supplémentaires. Il se battra comme un lion pour défendre sa vie.

Bran Slin

Druide niv 5 - Alignement : N

DV : 5d8+5 (32 pv) – FP5

Initiative : +2 - Vitesse : 9 m

CA : 17 (+3 armure de peau, +2 Dex, +2 écu en bois)

Attaque : **lance +1** (+6 corps à corps, 1d8+3, init +1) et
Fronde (+5 distance, 1d4+2, init +3)

JdS : Réf +3, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 12, Int 9, Sag 15, Cha 7

Dons : vigilance, talent (taxidermie), écriture de parchemin

Sorts mémorisés [5]/4/3/1 :

- niv 0 : Détection du poison, Résistance, Soins superficiels (x2), Stimulant
- niv 1 : Grand pas, Invisibilité pour les animaux, Pierres magiques, Soins légers
- niv 2 : Immobilisation d'animal, Sphère de feu, Nappe de brouillard
- niv 3 : Domination d'animal

Spécial:

- Forme animale - taille M (1/jour)

Possessions :

- 2 potions de soins légers
- 1 parchemin de *force du taureau* et d'*endurance de l'ours* (NLS 5)
- 50 po, 100 pa et une agate (500 po)

Si les aventuriers arrivent à le capturer vivant, Bran tombera alors dans une profonde apathie et n'ouvrira plus la bouche. Puis au bout d'un moment il se mettra à délirer, parlant d'un Maître des goules dans les bois maudits et des serviteurs voués que ce ténébreux personnage envoie à sa porte pour le tourmenter.

BRAN SLIN

Le vieux druide, qui vit en hermite à l'écart du village, est un peu fou. Il ne supporte plus les humains et ne fréquente plus que les animaux de la forêt. Nouant des amitiés profondes avec eux, il a pris pour coutume de les empailler une fois morts, afin d'avoir l'impression qu'ils sont toujours avec lui. Lorsque le Maître des goules lui propose de ramener à la vie ces animaux, le druide crut à un miracle, le rêve de sa vie se réalisait.

Alors quand quelques temps plus tard les goules lui ont demandé de capturer la fille, sous peine d'ôter définitivement toute vie aux animaux empaillés, le druide a lâchement fini par s'exécuter, ne cherchant même pas à savoir quel serait le sort de la prisonnière.

En fouillant un peu mieux la cave, on peut trouver une peau de lapin sur laquelle sont griffonnées des glyphes étranges (Connaissances (mystères DD20) pour reconnaître un vieux langage elfique. Si en plus le

personnage parle l'elfique, il pourra alors comprendre en substance le texte).

Le Maître s'impatiente. Capture la fille. Nous la lui apporterons ensuite nous-même afin que tu n'aies pas à t'aventurer seul dans la partie sud de la forêt, qui est dangereuse pour les mortels.

Avec les révélations de Slin, l'orientation des traces de pas et le message du parchemin, les aventuriers devraient en déduire qu'Ithva a été capturée par ce mystérieux Maître des goules et qu'il la retient prisonnière dans une région maudite de la forêt, au sud de Gabeldran.

LE MAÎTRE DES GOULES

Thanatos fut autrefois un puissant magicien elfe, conseiller des dirigeants du peuple elfe, et un des rares experts elfe en magie profane nécromancienne. A sa mort, sans doute assassiné par un rival, on lui édifia un magnifique tombeau, pour lui et ses serviteurs, qui se dressait fièrement depuis près d'un siècle lorsque la guerre éclata. Un jour, peu savants en magie profane, les nains découvrirent son tombeau décoré de runes de nécromant. Ils pensèrent alors à tort qu'il s'agissait d'un tombeau maléfique et le saccagèrent. Mais cet acte de vandalisme réveilla l'âme du défunt mage, qui revint très lentement à la vie dans son corps momifié.

250 ans se sont écoulés avant que la momie Thanatos ne puisse s'extirper de son tombeau. Depuis maintenant plus de 10 ans, l'elfe utilise sa force pour ranimer les corps de ses serviteurs, sous forme d'horribles goules. Mais, devenu momie, Thanatos est devenu une créature plus faible intellectuellement, chose insupportable pour l'homme si habile qu'il avait été de son vivant. Son obsession est donc de récupérer ses facultés intellectuelles, et ensuite se venger des nains. L'elfe pense avoir trouvé une solution, mais il a besoin pour cela de s'appuyer mentalement sur un esprit vif et peu résistant qui connaît la magie profane. L'occasion se présenta lorsqu'il surpris un jour Ithva utiliser ses dons d'ensorceleuse avec la nymphe de Sourcesonge.

Le Maître des goules élaborait donc un plan et fit enlever la jeune femme par le druide Bran Slin, afin que les villageois ne puissent pas, même par erreur, apercevoir les goules. L'heure de la vengeance n'a pas encore sonné, il serait dommage d'éveiller dès maintenant les soupçons sur ce qui se passe dans la forêt. Thanatos ne pouvait par contre pas savoir qu'Ithva n'était pas suffisamment expérimentée pour lui être d'une quelconque aide.

LA FORÊT MAUDITE

La partie sud de la forêt, d'où viennent les créatures étranges qui commandent à Bran Slin, est très dense et tout le monde au village la considère comme maudite. La terre y est en effet est trop noire, trop moussue, et sent trop mauvais. Les arbres sont maigres et noueux et leur feuillage grisâtre occulte totalement la lumière du soleil. Des champignons vaguement lumineux couvrent les troncs tordus et une brume laiteuse flotte continuellement sous les frondaisons. Pour couronner le tout, on dit que des pierres gravées émergent ça et là de la mousse, comme les pierres tombales brisées d'une nécropole. Voici les sites que les aventuriers trouveront au fur et à mesure de leur exploration, mais pas forcément dans cet ordre :

1) Les ruines : des pierres éclatées et des soubassements, c'est tout ce qu'il reste d'un ancien petit fortin que des nains avaient établi là comme avant-poste.

2) La clairière : cette partie de la forêt est couverte d'herbes hautes. Bran Slin venait y poser des collets. Il y a 3 pièges et chaque aventurier qui déambule dans la clairière a 10% de chance par round d'en déclencher un. Ce sont des pièges à loup rouillés et mal entretenus. Si on pose son pied entre les deux mâchoires, elles se referment en grinçant, emprisonnant la proie et lui brisant la cheville le plus souvent.

🦷 Pièges à loups (FP1)

Fouille DD20, Désamorçage DD10, remise en place manuelle.
Jet de Réflexe DD15 pour éviter les mâchoires ou DG 1d8+2

3) La trouée : y gisent les restes et squelettes de nombreux animaux morts. Des cornes et des bois sortent de la mousse épaisse qui couvre le sol et assourdit les pas. Quatre goules arpentent cette petite clairière. Si elles entendent des pas ou des voix, les créatures se cachent et l'une d'elle part alors avertir ses congénères tapis dans les ruines de la chapelle (voir 4). Dès que les aventuriers relâchent leur attention, elles attaquent.

👁 Goules (4)

Mort-vivant de taille M – Alignement : CM
DV : 2d12 (13 pv) – FP1
Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
CA : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12
Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)
Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie),
2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
JdS : Réf +2, Vig +0, Vol +5
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5
Dons : Attaques multiples

Spécial :

- résistance au renvoi des morts-vivants +2
- vision dans le noir (18m)
- paralysie : JdS de Vigueur DD12 ou paralysé 1d4+1 round (elfes immunisés)
- fièvre des goules (maladie) : JdS de Vigueur DD12 ou après un jour le personnage est pris de fièvre (perte temporaire de 1d3 en Dex et 1d3 en Con)



Une goule

4) La chapelle : les ruines d'une ancienne chapelle pointent sous la végétation dense et difforme. Des ronciers gigantesques s'étendent un peu partout et quelques sentes à gibier sont les seuls chemins que l'on peut suivre dans cet enfer. Quatre goules hantent cet endroit. Deux chassent dans les alentours et les deux autres restent cachées dans les fourrés.

👁 Goules (4)

5) La clairière: nimbée de brumes, une odeur de mort y est très présente et les cheveux des aventuriers se hérissent lorsqu'ils y pénètrent. Au centre de celle-ci, ils peuvent alors distinguer comme un dôme effondré d'environ 6 mètres de diamètre. De rocs brisés jonchent le sol, ainsi que des plantes atteintes de déformations et des ossements. Au centre de tout ceci, il semble y avoir comme une ouverture qui donne sur un escalier, en pierre lui aussi (Fouille DD10 pour se rendre compte que plusieurs pierres au sol possèdent des runes gravées. Jet de Connaissance (mystère) DD15 pour reconnaître des symboles de nécromancie)

Deux nécrophages, enfantés par le Maître des goules à partir des corps de voyageurs qu'il a occis, sont tapis aux

environs pour garder l'autre de leur géniteur. Ils sont assez intelligents pour ne pas se jeter sur des intrus trop puissants. L'un d'eux tentera donc d'aller quérir l'aide des goules en 4 (s'ils sont morts, ce sera en vain) et l'autre restera en observation. Avec ou sans renforts, ils attaqueront les aventuriers par derrière lorsque ceux-ci descendront dans le tombeau.



Un nécrophage

👉 Nécrophages (2)

Mort-vivant de taille M - Alignement : LM
 DV : 4d12 (26 pv) – FP3
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 15/16 (+1 Dex, +4 naturelle / bracelets d'armure +1), contact 11
 Attaque de base/lutte : +2/+3
 Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 13, Cha 15
 Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7
 Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- absorption d'énergie : la cible perd aussitôt un niveau. JdS de Vigueur DD14 pour dissiper chaque niveau perdu. Le nécrophage gagne lui 5 pv par niveau qu'il fait perdre.
- création de rejetons : tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de celui qui les a tués jusqu'à sa destruction. Il perd tous les pouvoirs qu'il avait.

Possessions :

- l'un d'eux possède de magnifiques bracelets en or où une sainte déesse est représentée (**bracelets d'armure +1**),
- l'autre conserve à sa ceinture un **parchemin pour prêtre**, écorné et sale, où est inscrit deux fois le même sortilège (convocation de monstre I – scorpion monstrueux fiélon taille M, NLS 3). Il ne sert toutefois pas du parchemin... car il ne sait pas comment le faire.

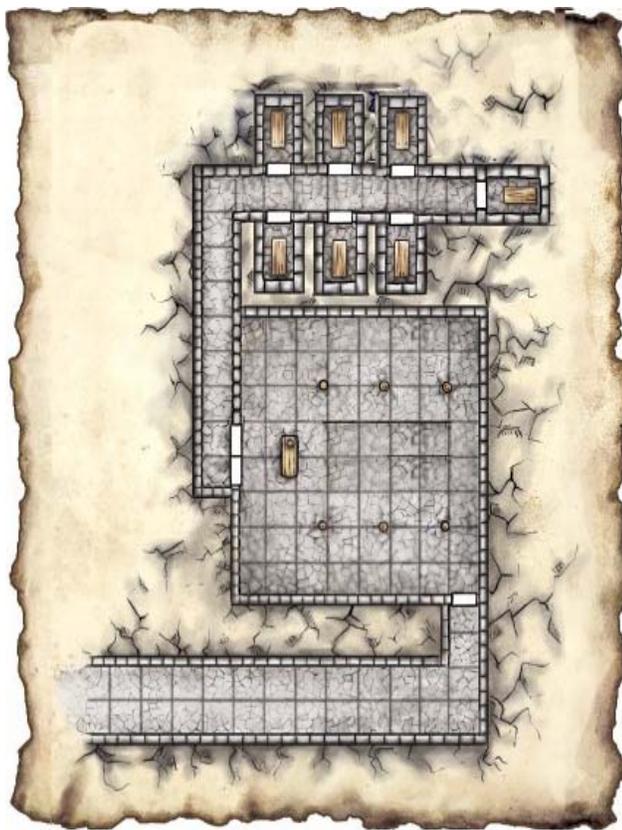
LE TOMBEAU

L'escalier descend sur une dizaine de mètres puis le passage continue à l'horizontal dans un couloir obscur large de 3 mètres, et ce sur une bonne trentaine de mètres. Au fond, une porte non verrouillée sur la gauche donne sur une grande salle.

A un des piliers est retenue prisonnière Ithva, maintenue par des ronces noires et dures comme de l'acier. Elle a les jambes brisées et une racine la fait taire en la bâillant. Épuisée, à demi-consciente, elle n'est d'aucune aide pour les aventuriers. De cette salle une double porte mène à un petit couloir protégé lui par un piège qui se déclenche en marchant sur une dalle (une goule s'y est déjà fait prendre, les autres font maintenant attention).

👉 Blessure modérée (FP3)

Fouille DD27, Désamorçage DD27.
 DG 2d8+3. Jet de Volonté DD12 pour ½ dégâts.



Le Maître des goules est lui à ce moment près de son sarcophage, au fond du couloir. Mais il est à parier qu'il ne restera pas inactif s'il entend quoi que ce soit se passer dans la grande salle. Il n'acceptera aucune négociation,

obsédé qu'il est depuis tant d'années par le fait d'assouvir sa vengeance. Les aventuriers, quoi qu'ils fassent, seront donc considérés comme des gêneurs à abattre.

👁️ Le Maître des goules (momie)

Mort-vivant de taille M - Alignement : LM
 DV : 8d12+3 (55 pv) – FP5
 Initiative : +0 - Vitesse : 6 m
 CA : 20 (+10 naturelle), contact 10
 Attaque de base/lutte : +4/+11
 Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +2, Vig +4, Vol +8
 Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int 10*, Sag 14, Cha 15
 Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8
 Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine

Spécial :

- réduction des dommages : 5 / -
- vision dans le noir 18m
- immunité : sommeil et paralysie
- vulnérabilité au feu : dégâts x 1.5 par attaque dû au feu
- désespoir : A la vue, JdS de Volonté DD16 ou paralysé pour 1d4 rounds
- putréfaction : JdS de Vigueur DD16, temps d'incubation 1 mn, perte temporaire de 1d6 Con et 1d6 Cha.
- Int à 10 du fait de son exceptionnelle intelligence (20) de son vivant



Le Maître des goules

Dans les 6 petites salles attenantes, là où étaient confinés ses serviteurs, il y a 2 goules, qui se battront jusqu'au bout pour protéger leur Maître.

👁️ Goules (2)

Dans le sarcophage du mort-vivant est entassé le trésor du Maître : **3 parchemins pour magiciens** (de niveau 2 - 450 po), **4 potions** (2 de 50 po et 2 de 300 po), un **anneau de contresort**, une **rondache +1 d'interception de projectiles**, une chaînette aux maillons d'or et d'argent (500 po), un vase en bronze incrusté de pierreries (1500po) et 180 po.

Une fois évacuée du tombeau, Ithva recouvrera petit à petit ses esprits. Le Maître des goules lui a raconté toute l'histoire, et elle se fera une joie de tout raconter à son tour à ses sauveurs.