



UN CHEVALIER SOMBRE ET TEMPETUEUX

Une courte aventure pour quatre
aventuriers de 1er niveau.

Conception:	Owen K.C. Stephens
Relecture:	Penny Williams
Typographie:	Nancy Walker
Cartographie:	Nick Isaac
Production Web:	Julia Martin
Développement Web:	Mark A. Jindra
Conception graphique:	Sean Glenn, Cynthia Fliege
Traduction:	Philippe Carpentier
Titre original:	<i>A dark and stormy knight</i>

CREDITS

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, et Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DUNGEON MASTER et le logo du d20 system sont des marques déposées possédées par Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leur particularité sont des marques de Wizards of the Coast, Inc.



Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.

©2005 Wizards of the Coast, Inc., une filiale d'Hasbro, Inc.
Tous droits réservés.
Fabriqué aux U.S.A.

Ce livre est une oeuvre de fiction.

Toute ressemblance avec des personnes, des lieux, des organismes, ou des événements existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Ce jeu produit par Wizards of the Coast ne contient aucun Contenu Libre (Open Game Contenu). Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (Open Game License) et la Licence du Système d20 (d20 System License), veuillez vous rendre sur le site www.wizards.com/d20 (en anglais).

Pour plus de produits, d'aventures, ou d'informations sur DUNGEONS & DRAGONS, visitez le site www.wizards.com/dnd (en anglais).

En français visitez le site www.asmodee.com



Un chevalier sombre et tempétueux est une courte aventure pour quatre personnages de niveau 1. Le scénario se passe dans un lieu sauvage et désertique où dominent un ou plusieurs pics rocheux ou quelques collines solitaires. L'action a lieu dans l'un de ces pics rocheux qui fut creusé et utilisé comme tombe par le passé. Comme toujours, sentez-vous libre d'adapter l'aventure présentée ici afin de l'introduire dans votre campagne.

La violence inhabituelle des tempêtes en ces lieux conduisent souvent différents groupes de créatures intelligentes à cohabiter quelques temps. La tradition de trêve durant les tempêtes assure que les griefs sont suspendus pour la durée de la tempête. Mais certains abris sont plus sûrs que d'autres, et tout le monde n'honore pas la trêve des tempêtes. Les joueurs pourront-ils résoudre le mystère du pic rocheux dans lequel ils ont pris repos avant la fin de la tourmente ?

PREPARATION

Vous (le MD) avez besoin des livres de règle de base – *Le Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître*, et le *Manuel des Monstres* - pour mener cette aventure. Le scénario utilise les règles 3.5 de D&D.

Pour commencer, imprimez l'aventure, cartes incluses. Lisez le scénario au moins une fois pour vous familiariser avec la situation, les dangers et les PNJ majeurs de la tour (particulièrement leur motivation).

Les textes apparaissant dans des boîtes ombragées sont des informations destinées aux joueurs que vous pouvez leur lire ou leur paraphraser en temps utiles.

RESUME DE L'AVENTURE

Il y a bien longtemps, un petit mais puissant royaume humanoïde existait là où maintenant se trouve une étendue sauvage. Des guerriers gobelours et ogres firent une brutale guerre d'expansion, gagnant en renommée et amassant une considérable fortune de leurs prédatations. Ceux qui mourraient au combat étaient enterrés dans de larges complexes tombaux creusés aux flancs des collines, et honorés par leur peuple comme des exemples à suivre. Parmi ces tombes ce trouvait le large pic connu sous le nom de Haute-Tour. Bien qu'il ne s'agissait ni de la plus grande ni du plus connue des tombes du royaume, Haute-Tour représente un exemple type de ces structures.

Comme il advient de telles nations, le cruel royaume humanoïde tomba sur un peuple plus puissant qui rasa ses citées et fit tomber ses fortifications. Des tombes, seule Haute-Tour échappa à la destruction – en grande partie dû au fait qu'il ne s'agissait que d'un monument secondaire situé dans un coin reculé.

Un groupe de tribus humanoïdes qui avait survécu à la dévastation essaya de l'utiliser comme forteresse, mais les humains qui les avaient déjà affrontés les défirent lors d'une attaque soudaine et scellèrent alors

l'entrée d'une large pierre ronde pour s'assurer que le pic ne serve plus comme base d'opération.. Depuis lors, Haute-Tour a servi de repère pour les voyageurs la connaissant, mais à part ça elle a été grandement oubliée. Une fois, une troupe de piller de tombes creusa un puits d'accès depuis le sommet du pic jusqu'aux chambres mortuaires, mais ses membres ne quittèrent pas Haute-Tour vivants, et depuis seuls la vermine et de petits rongeurs ont utilisés ce puits d'accès.

Mais les orages électriques qui se sont abattus sur la région ces derniers temps ont été particulièrement violents, et il y a quelques semaines un éclair égaré brisa le sceau de pierre. Quelques humanoïdes se sont alors aventurés dans le pic rocheux, et l'ancien guerrier gobelours enseveli dans les profondeurs de la crypte s'est réveillé en tant que zombi afin de s'occuper de ces intrus.

Ce soir encore, une autre terrible tempête balaye les étendues sauvages, amenant toutes les créatures à trouver refuge où elles le peuvent. Haute-Tour se dresse à l'horizon et sa porte n'est désormais plus bloquée. Les PJs oseront-ils pénétrer les halls silencieux ?

RESUME DE L' AVENTURE

Les personnages prennent repos dans un massif rocheux creusé de galeries durant un orage violent. Alors qu'ils campent dans la chambre extérieure, l'orage brise une des portes intérieures ouvrant l'accès à la tombe humanoïde au cœur de la roche. Après avoir vaincus les divers monstres qui ont pris résidence des lieux ainsi que les pillards hobgobelins qui tentent de faire de ce pic leur nouvelle forteresse, les joueurs rencontrent le Sombre Chevalier lui-même – un zombi hobgobelin enterré dans la chambre la plus profonde.

LA PAIX DES TEMPÊTES

La coutume de paix des tempêtes prit naissance il y a bien longtemps en réponse aux soudaines et violentes tempêtes qui s'abattent sur cette région. Tous les personnages natifs de la région devraient être au courant de cette coutume. Si vous songez utiliser le concept de paix des tempêtes dans cette aventure, assurez-vous de l'expliquer aux joueurs avant de commencer à jouer.

Le concept à la base est qu'une trêve s'applique de facto entre les individus et les groupes qui recherchent un abri durant ces tempêtes. Un tel temps est tout simplement trop dangereux pour se battre en dépit des inimitiés. La paix est active de fait, à moins qu'un individu ne la rejette explicitement. Même ainsi, quand deux étrangers se rencontrent durant une tempête, ils se saluent en se demandant "Paix des tempêtes ?" Juste pour s'assurer que l'autre connaît et respecte la tradition.

PREPARATION DE L' AVENTURE

En tant que MD vous savez au mieux comment attirer les joueurs dans l'aventure. Le plus simple en l'occurrence est que les joueurs soient amenés à chercher refuge dans Haute-Tour à cause de l'orage. Cette façon de faire offre l'occasion aux PJs de se rencontrer pour la première fois si besoin, ce qui fait qu'il n'est pas nécessaire qu'ils se connaissent avant le début de l'aventure. Puisque Haute-Tour est clairement visible sur des kilomètres, les personnages pouvaient même aller dans des directions complètement différentes avant que la tempête ne les frappe.

Si une rencontre fortuite pour échapper à la tempête ne sied pas à votre campagne, vous pouvez utiliser les suggestions suivantes pour les conduire à l'action.

- On a demandé aux personnages d'aller vérifier près de Haute-Tour si des groupes d'humanoïdes ne l'ont pas réinvesti pour s'en servir à nouveau comme forteresse.
- Les personnages ont trouvés une carte de Haute-Tour et de ses environs sur le corps d'un bandit ou dans un vieux coffre.
- Un riche patron a engagé les personnages pour récupérer un héritage de famille qu'il pense enterrer avec un ancêtre mort depuis longtemps et inhumé à Haute-Tour.

La paix des tempêtes s'applique à tout humanoïde pensant, mais pas nécessairement aux autres créatures. Nombre de personnes cependant l'applique à toute créature capable de la demander, et de nombreuses légendes parlent de bardes chantant pour des dragons ou d'autres dangereuses créatures durant une paix des tempêtes. Un test de Connaissances (mystères) permet de se rappeler d'au moins une de ces légendes.

La paix des tempêtes n'est pas un concept critique pour le scénario, et vous pouvez faire sans si vous avez un autre moyen de réunir les personnages. C'est cependant un outil commode pour rassembler des PJs qui ne se feraient pas confiance au premier abord. Un elfe, un demi-orc et un nain hésiteraient normalement à passer la nuit dans la même structure, mais l'ancienne trêve devrait apporter assez de confiance pour permettre à de tels personnages de passer cet obstacle.

DEBUTER L'AVENTURE

Un Chevalier Sombre et Tempétueux est une aventure basée principalement sur un site, bien qu'elle débute par une tempête de proportion légendaire. Une fois que les PJ's ont trouvés refuge dans Haute-Tour, l'aventure continue à l'intérieur.

LA TEMPÊTE

L'aventure peut débiter à toute heure du jour. Lisez ou paraphrasez le texte suivant quand la tempête frappe.

Le ciel s'assombrissait lentement toute la journée, et l'odeur de la pluie se faisait plus forte dans l'air. Elle a finalement commencé à tomber accompagnée de lourds rouleaux de tonnerre qui semblent traverser le paysage. Le soleil est caché derrière de lourds nuages d'orage et un vent glacial souffle du nord. Alors que les éclairs commencent à marteler la lande depuis les nuages et que la grêle frappe la terre, le besoin de trouver un abri se fait pressant.

A distance droit devant, un large pic s'élève sur l'horizon, ses formes occasionnellement illuminées par la foudre. Il semble sûr, solide, et bien que l'escalader par ce temps serait folie, il devrait contenir des excavations qui procureraient un abri contre la tempête. La seule autre alternative étant d'affronter le temps.

Tout personnage réussissant un test de DD 10 en savoir bardique ou de DD 15 en connaissance (architecture et ingénierie, exploration souterraine, folklore local, histoire ou noblesse et royauté) peut reconnaître Haute-Tour dans ce pic et se remémorer son histoire telle que donnée dans la section Background de l'Aventure.

Si les PJ's rechignent à aller au pic, utilisez les règles sur le climat (page 93 du *Guide du Maître*). Une fois que la grêle devient assez forte pour causer des dommages létaux, les personnages devraient être plus disposés à se trouver un abri.

HAUTE-TOUR

La section suivante décrit le pic et les tombes intérieures. A défaut d'autre note, toutes les aires sont dans le noir et les murs, sols, et plafonds sont en pierre taillée.

1. ENTREE PRINCIPALE DE HAUTE-TOUR

Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les PJ's s'approchent à 6 mètres de Haute-Tour.

Le massif de roche domine le pays environnant. Quelques rebords étroits offrent une protection limitée contre les éléments, mais une inspection plus approfondie révèle une voix d'entrée massive et archée, d'au moins 6m de haut et 3 m de large, qui s'enfonce dans les flancs de la roche. Le sol à l'extérieur est en une pente qui s'éloigne de l'entrée de la grotte, conduisant la pluie au loin. Sachant ça et la nature solide du pic, tout espace derrière cette porte devrait être sec et à l'abri des éclairs et de la grêle. La construction semble bien solide, aussi le risque d'effondrement, même dans des conditions aussi terribles, est faible.

Tout personnage qui réussit un test de DD 12 en fouille ou connaissance (architecture et ingénierie) peut remarquer que la pierre travaillée de l'entrée et tout autour de la grotte est très solide. Un nain peut déterminer ces mêmes informations via connaissance de la pierre.

Un succès de 15 révèle les restes d'une immense pierre ronde morcelée sur le sol près de l'entrée. Cette pierre bloquait l'accès, mais elle a été soufflée par la foudre il y a quelques semaines.

La porte est lourde, mais avec un contrepoids efficace. Elle est débloquée et s'ouvre facilement, et son balancement la referme d'elle-même à moins qu'elle ne soit complètement ouverte.

2. HALL PRINCIPAL DE HAUTE-TOUR

Lisez ou paraphrasez ce qui suit une fois que les PJ's sont entrés dans Haute-Tour.

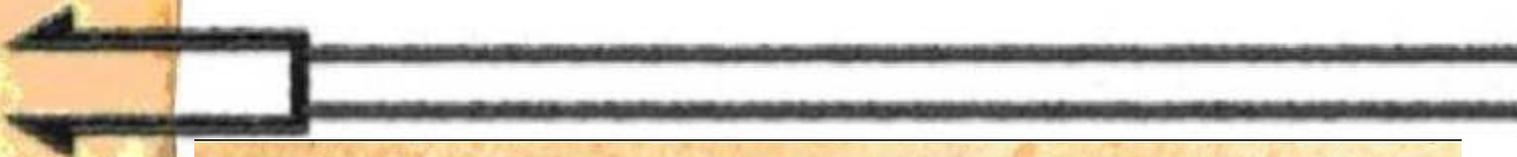
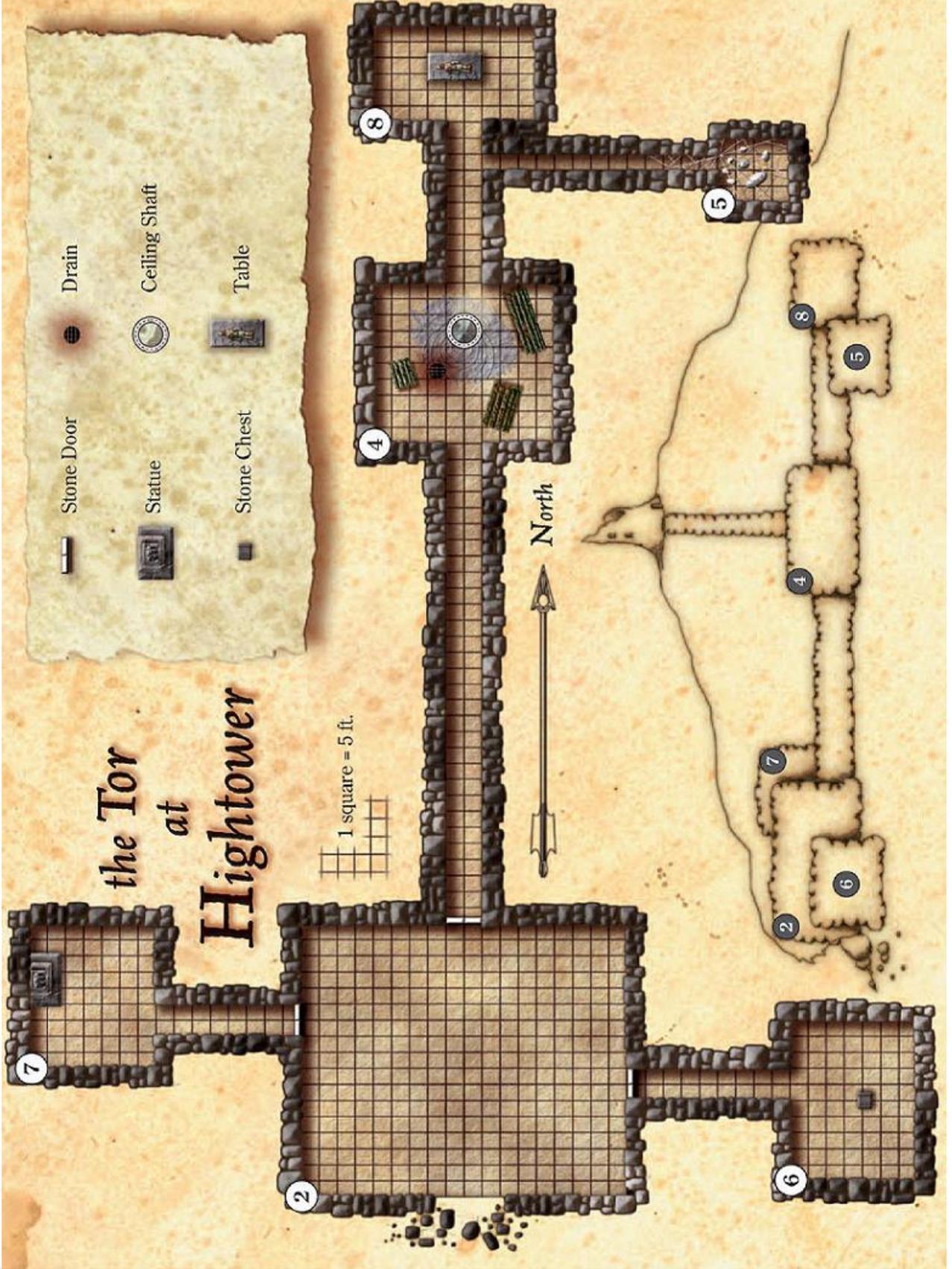
La chambre de pierre derrière l'entrée mesure au moins trois mètres de côté. Des peintures murales et des bas-muraux brisés suggèrent qu'elle fut autrefois décorée avec soin mais il n'en reste plus maintenant que de la poussière. Trois massives portes de pierre – une à droite, une à gauche et une droit devant, face à l'entrée – conduisent plus profondément dans le massif rocheux.

Chacune des trois portes est verrouillée, et la difficulté pour crocheter est assez haute pour être hors de portée de tout personnage de niveau 1, aussi talentueux soit-il. Si les Pj's arrivent à différents moments, laissez-les tous arriver à ce point avant d'avancer jusque la rencontre en 3. S'ils ont envies de parler, laissez-les se présenter eux-mêmes et peut-être dresser le camp dans cette chambre. Procédez à la rencontre 3 lorsqu'ils sont près à repartir.

Portes : épaisseur 10 cm, solidité 8, pr 60, enfoncer DD 28, Crochetage DD 30.

the Tor at Hightower

1 square = 5 ft.



3. COURSE DE RATS (FD 2)

Cette rencontre n'est pas située sur la carte. Elle survient dans l'aire n°2 à un moment choisi par le MJ, après que tous les PJs soient arrivés dans les lieux.

Les bruits de la pluie battante, du martèlement de la grêle et du souffle du vent à l'extérieur ne sont interrompus que par les occasionnels claquements de la foudre. Quoiqu'il en soit, cette pièce semble assez solide dans l'ensemble. Même quand la foudre semble secouer la terre elle-même, rien de plus gros qu'un grain de poussière ne tombe du plafond. Les portes menant dans le pic cependant, montrent des signes de faiblesse, et tremblent à chaque coup de tonnerre.

Soudain, alors que claque un coup de tonnerre particulièrement puissant, les trois portes se brisent en même temps, s'écroulant de leur chambranle sur le sol dans une belle cacophonie. Quelques secondes plus tard des sons de couinements emplissent l'air alors qu'une troupe de rats se rue depuis la porte la plus large.

Un éclair a ouvert une crevasse dans la pièce suivante, y entraînant l'inondation d'un nid de rats.

Créatures: Huit rats envahissent la chambre, à la recherche d'une voie de sortie.

Rats (8) : pv 2, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1 : voir *Le Manuel des Monstres* page 280.

Tactiques : Paniqués par le tonnerre et l'inondation de leur nid, les rats attaquent les cibles les plus proches qu'ils voient, bien que pas à plus de trois sur une même cible. Même si les rats ne font que 1d3-4 points de dégâts avec leurs dents, chacune de ces attaques causent tout de même au minimum 1 point de dégât. Si un rat est blessé mais non tué, il s'enfuit lors de sa prochaine action de mouvement.

Trésor : Cette chambre ne contient pas de trésor. La valeur en po de cette rencontre a été répartie dans les autres pièces à l'intérieur du massif.

4. CHAMBRE PREPARATOIRE (FD 1)

Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les PJs entrent dans cette aire.

Le long hall de pierre fini dans une chambre de pierre dont les seuls meubles sont des tables craquelées et travaillées sur lesquelles reposent d'anciens instruments rouillés. La pluie tombe au milieu de la salle depuis une brèche dans le plafond qui doit conduire jusqu'au sommet du pic. De cette brèche se balance une corde qui oscille. Un drain au centre du sol permet à l'eau de s'évacuer, mais de vieilles tâches suggèrent qu'il a été utilisé pour évacuer d'autres sortes de fluides il y a bien longtemps.

Soudain, de l'ouverture la plus éloignée de la pièce s'avancent deux robustes humanoïdes. Chacun

d'eux mesure plus de 1m80, possède des yeux sauvages et a un visage plat. Dans un grognement, ils dégainent leurs armes et chargent.

La corde conduit effectivement au sommet du pic. Y grimper demande la réussite d'un jet de DD 15 en Escalade. Une inspection de l'espace situé derrière l'ouverture dans le plafond, ne révèle que les restes détruits du camp hobgobelin. Cette ouverture a été creusée il y a bien longtemps par des pilliers de tombes pour avoir accès aux richesses du pic.

Créatures : Les deux hobgobelins n'ont nullement l'intention d'honorer la paix des tempêtes. Ils essayent d'établir un camp de brigands en ce lieu, et des témoins de leur arrivée ne peuvent être autorisés à vivre.

Pillards Hobgobelins (2): Hobgobelins (mâles), Homme d'armes 1 ; FP ½ ; Humanoïde (gobeloïde) de taille M; DV 1d8+2 ; pv 6, 7 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 15 ; contact 11, pris au dépourvu 14 ; BBA +1, lutte+2 ; Att épée courte (+2, corps à corps, 1d6+1 /19-20) ou javelot (+2, distance, 1d6+1) ; Out épée courte (+2, corps à corps, 1d6+1 /19-20) ou javelot (+2, distance, 1d6+1) ; Part. Vision dans le noir (18 m), AL CM, JS Réf +1, Vig +4, Vol -1 ; For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Compétences et Dons : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +1, Perception auditive +2 ; Vigilance.

Possessions : Armure de cuir cloutée, rondache, épée courte, javelot.

Tactiques : Les hobgobelins chargent tout simplement au combat, attaquant la cible la plus grande et la plus menaçante en premier.

Trésors : Un des hobgobelins possède une *Ceinture de fort levage* ("lifting belt" -voir Appendice-).

5. UNE TOILE BIEN ENCOMBRANTE (FD 1)

Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les PJs entrent dans le corridor qui conduit à cette pièce.

Au bout de ce hall se trouve une petite chambre dont les portes de bois gisent sur le sol. L'odeur de la poussière infiltre l'air, et le son du tonnerre est ici assourdi. Des morceaux de corps sont visibles à travers le cadre de la porte, tous drapés soigneusement dans des bandes de tissus gris comme des bandelettes de momies.

La rencontre réelle n'est pas la pièce au bout du couloir, mais le petit couloir lui-même. La porte de la pièce s'est depuis longtemps démise de ses gonds, et le chemin est maintenant empli par la toile d'une araignée monstrueuse moyenne. Tout personnage qui s'avance dans le couloir peut faire un test de Détection DD 20 pour détecter le fil de soie invisible

avant de marcher dessus. Tout personnage qui touche la toile est enchevêtré comme dans un filet (voir le *Manuel des joueurs*, page 119), sauf qu'il ne peut non plus se déplacer vers la porte. La toile peut être détruite par les armes, si ce n'est que toute arme qui entre en contact avec elle reste aussi collée à ses fils. (Force DD 16 pour libérer l'arme). Une seule créature peut être emprisonnée dans la toile à la foi.

Toile : RD 5/-, pv 6, Briser DD 16, Evasion DD 12.

Créature : L'araignée qui a tissé la toile est cachée dans le plafond, qui est aussi recouvert de la toile quasi-invisible. Elle gagne un bonus de circonstances en Discrétion et en Déplacement silencieux du fait de la toile.

Araignée monstrueuse moyenne : pv 11 ; Déplacement silencieux +11, Discrétion +15; voir le *Manuel des monstres* page 284.

Tactique : L'araignée attaque (par surprise si possible) dès qu'un personnage est agrippé dans la toile du corridor ou attaque celle-ci. Elle attaque toujours la cible la plus proche, ne faisant aucun effort pour éviter les manœuvres de flanc ou éliminer les ennemis les plus touchés en premier. Puisque l'araignée est un tisseur de toile, elle peut lancer sa toile sur des cibles, mais elle ne le fait que si aucun personnage n'est actuellement empêtré dans sa toile.

Développement : Une fois l'araignée vaincue et sa toile rendue inoffensive, les personnages peuvent inspecter la pièce. Les morceaux dans la chambre sont des corps momifiés de centaines de rats, littéralement, et de quelques humanoïdes divers.

Trésor : Caché parmi les corps momifiés de la pièce se trouvent quelques armes rouillées et vêtements en lambeaux ; tous sans la moindre valeur. Sur le sol, toutefois, se trouve une *perle de thaumaturgie* de niveau 0 (voir les Appendices) et une bourse contenant 75 po. Un test de Fouille DD 10 est nécessaire pour trouver chacun de ces objets.

6. LE COFFRE OFFERT (FD 1)

Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les PJs entrent dans cette chambre.

Cette salle est vide, propre de toute poussière, et seul un petit coffre de pierre est au centre sur le sol. Il semble évident que nul n'est entré dans cette chambre depuis de nombreuses années.

Le coffre de pierre est construit dans le sol et ne peut être enlevé.

Coffre : mur en pierre de 10 cm d'épaisseur, solidité 10, pr 60, briser DD 28.

Piège : Le couvercle du coffre n'est pas bloqué, mais il est connecté à une trappe qui tire un barrage de dards sur quiconque se trouve dans les 1,5 m du coffre et sur chacune des cases adjacentes au coffre ou ayant un coin en commun avec la case du coffre. Un personnage doit

être dans la case du coffre pour l'ouvrir, à moins qu'il ne déclare l'ouvrir avec son arme ou un bâton. Attaquer le coffre enclenche le piège de même.

Fusillade de dards : CR 1 ; mécanique, déclenchement par contact (rattaché) ; ré enclenchement manuel ; Att dards (+10, distance, 1d4+1) ; cibles multiples (tire un dard sur chaque cible dans toute case de 1,5 m de coté adjacente au coffre) ; Fouille DD 20 ; Désamorçage / Sabotage DD 20 ; *Prix du marché* 1000po.

Trésor : Le coffre contient le *Bandeau de Cœur Vaillant* ("*headband of the stout heart*" -voir Appendices), deux perles (valant 100po chacune), et un petit sac contenant 100 po.

7. RESTER EN TÊTE (FD 1)

Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les PJs entrent dans cette chambre.

Le seul objet intéressant dans cette chambre est une statue à son extrémité. Elle ressemble à un sarcophage debout, sauf que la tête gravée sur le couvercle est déformée et semble avoir des racines à la place des cheveux. Une paire d'ailes de chauve-souris sort de ses cotés. Soudain, ses yeux s'ouvrent, révélant la lueur de flammes vertes, et la tête s'envole pour vous attaquer.

Cette chambre est la tanière d'une petite vargouille qui a évidé la tête du couvercle du sarcophage afin de s'en faire un nid douillet.

Créature : La petite vargouille est une créature extérieure mauvaise mineure.

Petite Vargouille : Fp 1 ; Extérieur (extraplanaire, mal) de taille P ; DV 1d8+1 ; pv 5 ; Init +1 ; VD vol 9m (bonne) ; CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11 ; BBA +1, Lutte -3, Att / Out morsure (+3 corps à corps, 1d4) ; AS hurlement ; Part. vision dans le noir (18m), Extérieur ; AL LM ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8.

Compétences et Dons : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +9, Intimidation +3, Perception auditive +5; Attaque en finesse.

Hurlement (sur) : Au lieu de mordre, la petite vargouille peut distendre sa gueule pour pousser un terrible cri. Toute créature dans les 18m (sauf d'autres vargouilles) qui entend le cri et peut voir la vargouille à ce moment doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou être paralysée de peur pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce que le monstre ne l'attaque, s'en aille hors de portée ou sorte de son champs de vision. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le cri de la petite vargouille durant 24h. Le hurlement est un effet de terreur et mental.

Extérieur : Une petite vargouille ne peut être rappelée à la vie ou ressuscitée (bien qu'un sort de *Miracle* ou de *Souhait* puisse lui rendre la vie.)

Tactique : La petite vargouille hurle durant le premier round de combat, puis attaque la cible le plus proche encore debout. Si tous les PJs sont paralysés, elle se déplace et attaque une fois chacun d'entre eux, puis répète le processus. Dès qu'un personnage se libère, la petite vargouille concentre ses attaques sur lui (voir Appendices).

Trésor : A l'intérieur du sarcophage maintenant sans tête, se trouve un tas de poussière et un *anneau de traducteur* ("*translator's ring*" -voir Appendices-).

8. LE SOMBRE CHEVALIER (FD2)

Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les personnages entrent dans cette chambre.

Une grande table de pierre domine le centre de cette chambre, et des éclats d'or brillent à travers la poussière qui recouvre le sol. Sur la table git le corps bien préservé d'un grand humanoïde revêtu du tabard et de la ceinture d'un chevalier. Soudain le cadavre s'assoie, soulevant une vieille étoile du matin rouillée d'une main, et un javelot de l'autre. Alors qu'il se lève de la table, sa bouche s'ouvre pour laisser s'échapper un gémissement aigue.

Le Sombre Chevalier : Zombie gobelours (m), 42 pv ; voir le *Manuel des Monstres* page 267.

Possessions : Rondache en bois, morgenstern, javelot, arme de maître*.

Tactique : Au premier round du combat, le sombre chevalier lance son javelot, même si cette action n'a tactiquement aucun sens. Après ça, il charge la cible la plus imposante à chaque round. Généralement, il choisit le PJ qui lui a fait le plus de dégâts lors du round précédent.

Si le chevalier est désarmé ou que son arme se brise, il se rabat sur sa seconde arme qui est attachée dans son dos.

Trésor : La morgenstern que le Sombre Chevalier utilise est ébréchée, et n'est que de peu de valeur, et ses autres possessions (incluant l'armure) ne sont pas en meilleur état. *Mais il possède une arme secondaire – une arme de maître d'un type que maîtrise au moins l'un des PJs. (Vous pouvez choisir une arme pour un combattant qui ne possède pas encore d'arme de maître, ou vous pouvez déterminer aléatoirement lequel des PJs profitera de l'arme que porte le Sombre Chevalier. Cette arme coûte 300 po en sus de son coût de base.

Dans la chambre se trouvent aussi 250 po éparpillées sur le sol.

CONCLURE L'AVENTURE

L'aventure est terminée quand le Sombre Chevalier est défait et que tous les autres monstres ont été éradiquées du massif rocheux. Une fois que ces conditions ont été réunies, l'orage à l'extérieur diminue et la tempête s'apaise.

AVENTURES SUPPLEMENTAIRES

La tribu de Gobelours qui a envoyé les deux guerriers rencontrés dans l'aire 4 est toujours intéressée par transformer le massif rocheux en base d'opérations. Davantage de gobelours arrivent durant les prochains jours, apportant fournitures et outils avec lesquels ils tentent de modifier l'intérieur pour l'adapter à leur dessein. Si les gobelours ne sont pas arrêtés, ils établissent une base dans les deux semaines et commencent leurs raids sur la région.

APPENDICES: NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Cette aventure présente quelques nouveaux objets magiques mineurs. Chacun d'eux est décrit pleinement dans cette section.

Anneau de traducteur ("*Translator's ring*"): Cet anneau donne à son porteur la capacité de comprendre deux langages spécifiques en plus de ceux qu'il connaît déjà. Si le personnage qui le porte est lettré il gagne aussi la capacité de lire et écrire ces nouveaux langages tant qu'il porte l'anneau.

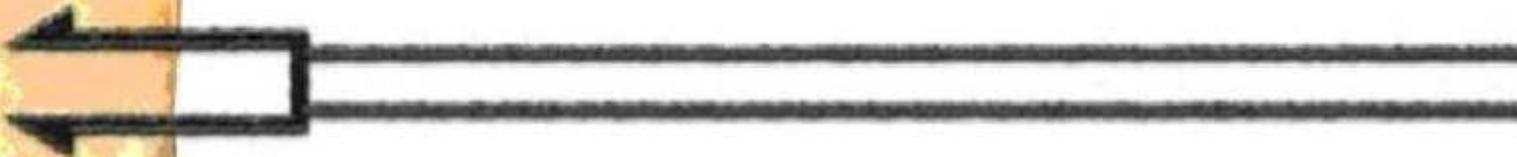
Dans le cadre de cette aventure, l'anneau offre accès à deux langues qu'aucun des PJs ne parle, mais cela peut être utile lors de futures aventures. Des choix appropriés peuvent comprendre l'abyssal, l'aquatique, l'aérien, le draconien, le nain, le géant, le goblin, l'igné, l'inferral, l'orc et le terreux.

Divination faible ; CL 1 ; Création d'anneaux magiques ; *Compréhension des langages* ; Prix 400 po.

Bandeau de Cœur Vaillant ("*Headband of the Stout Heart*"): Cette simple bande de tissus est constellée de petits rivets d'acier. Elle offre à son porteur un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde de Volonté.

Abjuration faible ; CL 1 ; Construction d'objets merveilleux ; *résistance* ; Prix 350po.

Ceinture de fort levage ("*Lifting Belt*") : Cette lourde ceinture de dos présente des goujons en laitons et de larges boucles des deux cotés. Quiconque la porte gagne un bonus d'altération de +1 à la Force pour déterminer son poids transportable. La ceinture ne modifie pas réellement la Force du porteur, pas plus qu'elle ne modifie son modificateur de force. Cet effet ne se cumule pas avec celui offert par tout autre bonus à la Force.



Invocation mineur ; CL 1 ; Création d'objets merveilleux, *Force de taureau* ; Prix 500 po.

Perle de thaumaturgie (Niveau 0) : Cet objet fonctionne tout comme une *perle de thaumaturgie* normale (voir page 250 du *Guide du Maître*), sauf qu'elle permet au propriétaire de se rappeler d'un sort de niveau 0 une fois par jour.

Transmutation faible ; NLS 1^{er} ; Création d'objets merveilleux ; Le créateur doit être capable de lancer des sorts de niveau 0 ; Prix 500po.

A PROPOS DE L'AUTEUR

Owen Kirker Clifford Stephens est né en 1970 à Norman, Oklahoma. Il a participé au TSR Writer's Workshop qui s'est tenu au Wizards of the Coast Game Center en 1997 et s'est installé dans les environs de Seattle en 2000, après avoir accepté un travail comme concepteur à Wizards of the Coast, Inc. Quatorze mois plus tard, il retourne en Oklahoma avec sa femme et trois chats pour entamer sa carrière de développeur indépendant. Il est auteur et co-auteur dans de nombreux projets *Star Wars*, *d20 MODERN* et *EverQuest*, de même que *Bastards and Bloodlines* de Green Ronin. Il est aussi producteur pour de nombreux produits IDA, incluant les figurines à peindre Stand-Ins.