

DUNGEONS & DRAGONS

Background :

Héritage

Une aventure pour 5 joueurs de niveau héroïque

CREDITS

Rédaction/Traduction 4.0:

Relecture et correction:

Conception graphique:

Baron.Zéro

Freya Haukursdottr

Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Lorsque le Netheril conquiert la Sembie ceux qui tentèrent de s'y opposer furent tués ou forcés de fuir. Des décennies plus tard, un jeune homme hérite d'une clé ouvrant la demeure familiale abandonnée soixante-dix ans plus tôt. Ayant désespérément besoin d'argent, il embauche les Pjs pour récupérer son du dans un fol espoir que quelque chose de valable se trouve toujours là bas.

Lorsque les Shadovars interdirent toutes les religions à l'exception de celle de Shar, il y a maintenant soixante-dix ans, les princes marchands d'Urmlaspyr se rebellèrent. À l'époque Urmlaspyr était une ville religieuse et tolérante. Les instances dirigeantes de la ville étaient en bons termes avec les autorités religieuses.

Les Shadovars réagirent avec violence, tuant et asservissant un grand nombre de personnes. D'autres réussirent à s'échapper et à fuir dans les régions voisines.

La bataille laissa ses cicatrices sur la ville, dont certaines sont toujours visibles aux yeux de tous. De sombres nuages, invoqués lors du conflit, cachent perpétuellement le soleil au-dessus d'Urmlaspyr. Certaines parties de la ville sont devenues des ruines dangereuses, criblées des restes des batailles magiques et hantées par des créatures de la Gisombre. Ces quartiers ont été murés, et il est illégal d'y entrer sans la permission des Shadovars, une chose qui n'a pas été faite au cours des dernières décennies de peur de déranger des choses qu'il vaut mieux laisser seule.

Une des familles à avoir fui la ville lors de la rébellion se nommait Thanterim, des princes marchands étroitement liés au culte de Tymora. Les rares survivants fuirent vers Suzail, la capitale du Cormyr. Soixante-dix ans plus tard, il ne reste en vie qu'un unique héritier le pauvre marchand Deskyr Thanterim.

Le père de Deskyr a récemment été tué, laissant son fils sans rien d'autre que des dettes, les contes de vieilles gloires et une clé supposée ouvrir le caveau familial, des ruines se trouvant à Urmlaspyr. Conscient qu'il est peu probable que quoique ce soit de valeur ait survécu au bout de sept décennies, mais ayant désespérément besoin d'argent, Deskyr décide d'engager des aventuriers pour récupérer le contenu de la crypte.

Après tout, le manoir se trouve dans un des quartiers scellés de la ville, toujours en ruines après le conflit, et il est peu probable qu'il ait été fouillé sauf peut-être pendant la bataille. Un groupe d'aventuriers devrait être assez débrouillard pour passer les gardes et vaincre tous les monstres qui pourraient hanter les ruines.

Introduction des joueurs :

Si le groupe se connaît déjà, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous avez tous reçu une invitation à une réunion d'affaires chez le marchand nommé Deskyr Thanterim, qui se tiendra à heure de l'après midi. Le marchand se propose de recruter des aventuriers pour une mission et que ce soit par curiosité, besoin d'argent, ou les deux à la fois, vous avez décidé de vous déplacer pour étudier sa proposition.

Sa demeure se trouve dans les meilleurs quartiers de Suzail, une haute maison en pierre, à l'étroit entre d'autres bâtiments similaires. Les coups que vous portez sur la porte de bois attirent l'attention d'une jeune femme, apparemment une servante, même si, elle ressemble et agit plus comme si elle travaillait au marché aux poissons que dans la maison d'un marchand renommé.

Elle ouvre la voie devant vous, rapidement, mais pas assez pour vous empêcher de voir que la maison a connu des jours meilleurs. Son propriétaire actuel est soit un avare ou connaît une mauvaise passe.

La pièce dans laquelle vous entrez a conservé son ancienne gloire, elle est meublée confortablement et possède des peintures et des plaques Shou qui ornent les murs. Deux grandes baies vitrées fournissent un éclairage naturel.

Vous n'êtes pas les seuls dans la salle. Avec vous se trouvent d'autres aventuriers, et tous attendent Deskyr Thanterim.

Autorisez les Pjs à se présenter. Les Pjs qui réussissent un test de Connaissance de la rue DD20 peuvent savoir que les membres de la famille Thanterim sont des marchands connus à Suzail depuis une longue période.

Le dernier patriarche de la famille, Hersir Thanterim était un grand dépensier. Il est mort récemment, laissant à son fils, Deskyr, beaucoup de dettes. Deskyr n'est pas comme son père, ayant une bonne réputation quand il s'agit de payer et il a travaillé dur pour rembourser les dettes de son père. Les gens se demandent s'il pourra maintenir l'entreprise familiale à flot.

Un Pjs qui réussit un test de religion DD20 sait que la famille Thanterim est étroitement liée au temple de Tymora.

Synopsis : Malgré sa nervosité Deskyr agit comme un hôte charmant, s'enquérant de la santé des Pjs, de leurs actions passées et d'autres choses qui, selon lui les mettra à l'aise. Quand il note que ses clients ne sont pas intéressés par ses bavardages, ou qu'ils lui font la remarque qu'il est temps de passer aux choses sérieuses, il enchaîne:

L'aventure débute donc dans la maison de Deskyr Thanterim à Suzail, capitale du Cormyr. Deskyr veut embaucher les Pjs pour qu'ils se rendent dans son ancienne maison familiale, en ruines, à Urmlaspyr, et récupérer le contenu d'une crypte.

Sauf si vous en décidez autrement, le voyage à Urmlaspyr se déroule sans histoire. La ville est ouverte aux étrangers, mais quelques quartiers, durement touchés pendant le conflit, sont fermés pour tous.

Il est illégal de pénétrer dans ces zones. Entourées de murs et gardées par des soldats Sembien, entrer sans permis est très difficile. Les gardes utilisent la force contre ceux qui enfreignent les édits. Pour passer, les Pjs devront être habiles ou avoir une langue bien pendue.

Une fois passé les barrières, le groupe entre dans un monde différent. Les ruines, l'obscurité permanente et des restes persistants de magie font qu'il est facile de se perdre, surtout pour ceux qui ne disposent pas d'une carte d'époque. Finalement, les Pjs arriveront dans les ruines de la demeure des Thanterim.

Les aventuriers devront alors trouver l'entrée des cryptes. Au cours de leurs explorations, ils entendront des bruits étranges. L'entrée des cryptes s'est effondrée et a besoin d'être réouverte, ce qui est plus dangereux qu'il n'y paraît. Malgré les ravages du temps, les pièges fonctionnent toujours et atteindre les portes du coffre-fort est plus facile à dire qu'à faire. Après avoir déjoué les pièges, le chemin d'accès dans la crypte est grand ouvert, et se révèle être plus gratifiant que Deskyr aurait pu l'espérer.

Il contient des documents anciens, quelques œuvres d'art de grandes tailles et même des bijoux laissés à la hâte par les propriétaires précédents avant de s'échapper.

C'est lors de leur retour à la surface que les personnages apprennent la source des bruits étranges qu'ils avaient entendus précédemment. Les ruines sont hantées. D'anciens gardes entrent en action lorsque ce qu'ils perçoivent comme des voleurs tentent de quitter les lieux.

Après avoir vaincu les fantômes, les Pjs peuvent rapidement quitter les ruines. S'ils n'ont pas été repérés, ou ont réussi à bluffer les gardes, ils sont libres de quitter Urmlaspyr et de revenir à Suzail avec les marchandises.

S'ils se font prendre, un agent nétherisse, Erart Mirt, les confronte à leurs crimes, offrant le pardon en échange d'une indemnisation adéquate, autrement dit le contenu de la crypte. Quitter la ville et revenir à Suzail dans ces circonstances s'avère difficile, même si ce n'est pas impossible.

Rencontre 1 : Offre d'emploi

La pièce dans laquelle les Pjs attendent est assez grande pour accueillir six personnes confortablement. Elle est richement meublée, mais, une inspection minutieuse permet de remarquer que de petites choses, généralement hors de prix, que l'on trouve habituellement dans ce genre d'endroit manquent à l'appel.

La seule chose remarquable est un sanctuaire dédié à Tymora, déesse de la chance, qui n'est pas la divinité la plus couramment vénérée par les marchands. Il n'y a pour tout rafraîchissement que des cruches remplies d'eau claire. Deskyr ne laisse pas les aventuriers attendre longtemps, il a peur de perdre leur intérêt pour sa mission, mais craint aussi qu'ils ne lui volent quelque chose.

Après quelques instants, l'une des portes s'ouvre et un jeune homme entre. Il a les cheveux bruns mi-longs, une moustache soignée et porte des vêtements coûteux, mais il lui manque des bijoux, sauf une chevalière en or.

"Bienvenue", commence-t'il d'une voix joviale. "Mes excuses pour le retard, des affaires en cours qui ne pouvaient pas attendre, mon nom est Deskyr Thanterim, bienvenue chez moi."

Il s'agit de la première fois que Deskyr traite avec des aventuriers et il est nerveux. Son malaise est d'autant plus exacerbé car, dans son esprit, il ne peut agir comme un hôte approprié. Il essaie de cacher son manque de moyens financiers pour mettre les Pjs à l'aise et les assurer qu'il peut s'offrir leurs services.

Il n'a jamais eu une opinion particulièrement élevée du Netheril, des Shadovar et de tous ceux qui leur sont associés. Pour lui, ils sont des serviteurs fidèles d'une religion dangereuse, mais leur menace reste lointaine et impersonnelle. Son désespoir actuel est cependant en train de modifier son point de vue. Il considère de plus en plus les nétherisses comme des voleurs qui l'ont privé de son héritage.

Deskyr souhaite aborder les points suivants:

*La famille Thanterim possède un patrimoine et une tradition ancienne. Ils étaient des princes marchands dans la ville en Urmlaspyr en Sembie, contraints de fuir quand ils ont refusé d'abandonner le culte de Tymora. [Vrai]

*Ils se sont enfuis en toute hâte, laissant derrière eux nombres d'objets de valeur. Les forces nétherisses sont susceptibles d'avoir pillé la maison de ses ancêtres, mais il y a toujours des chances de trouver un coffre-fort. [Vrai]

*Deskyr possède la clef de la crypte, et il veut que les Pjs se rendent à Urmlaspyr pour récupérer son contenu. [Vrai]

*Le père de Deskyr a obtenu la clé, car il était le plus ancien héritier survivant, par sa mère (la grand-mère de Deskyr), qui est décédée peu de temps après la rébellion, le cœur brisé. Son père était un petit garçon à l'époque. [Vrai]

*Sa famille n'a jamais organisé d'expédition vers la crypte, par manque d'intérêt, se concentrant sur le présent et non le passé. Ils craignaient également d'alerter les Shadovars sur la présence potentielle d'un trésor juste sous leur nez. [Partiellement vrai, voir ci-dessous.]

*Il s'intéresse à son histoire familiale, et il veut récupérer quelques-uns des objets de famille. [Si cela est vrai dans une certaine mesure, ce n'est pas la vraie raison de son intérêt pour le caveau.]

*Les ruines de la maison sont situées dans une zone interdite. Ces quartiers sont des zones de la ville qui ont été définitivement marquées par la rébellion qui a forcé la famille Thanterim à fuir. Ces quartiers sont clos et bien gardés, et il est illégal d'y entrer. Les gardes sont employés pour surveiller les horreurs qui se terrent de l'autre côté des murs plutôt que pour surveiller les habitants de la ville mais ils sont autorisés à utiliser la force, peu importe la direction de laquelle les intrus viennent. En théorie, il est possible d'obtenir la permission de passer de l'autre côté des murs, mais elle n'est accordée qu'à des agents reconnus des Shadovars. Officiellement, les autorités craignent ce que les aventuriers pourraient déranger, mais Deskyr pense aussi que les Shadovars préfèrent que les habitants de Sembie oublient toute l'affaire et qu'aucun ne déterre de preuves accablantes contre leur tyrannie parmi les ruines. [Vrai]

*Deskyr possède une carte récente d'Urmlaspyr. La carte montre les zones interdites en blanc et il a noté l'emplacement de la maison avec un point noir. Elle n'est pas trop loin des murs, mais il ne sait pas si elle sera facile à trouver. Après tout, les secteurs interdits sont enveloppés dans l'obscurité, les bâtiments en ruines et de toute la région sont réputés hantés.

*L'entrée de la crypte se trouve à proximité d'un sanctuaire dédié à Tymora.

*Il ne connaît pas l'existence des pièges. Son père était un enfant à l'époque, et n'était pas au courant de ce genre de secrets. Il est probable que de tels pièges étaient présents, mais il y a des chances qu'ils n'aient pas résisté aux ravages du temps.

*Il dispose également d'un parchemin permettant de lancer un disque flottant de la Tenser. Si les Pjs ne l'utilisent pas, il veut le récupérer.

*Deskyr offre 5% de la valeur de ce que les Pjs trouveront comme récompense. S'ils insistent pour obtenir une avance, il est prêt à payer 20/25 P.Or qui seront déduites de la récompense totale finale.

Sauf si les aventuriers lui posent directement la question, Deskyr conserve les informations suivantes pour lui. Il ne fait pas cela par méchanceté, mais parce que ce serait mauvais pour les affaires. Cependant il fournit des réponses honnêtes mais à contrecœur, essayant d'éviter de répondre à ces questions dans un premier temps:

*Il n'a aucune idée de ce qui a pu être abandonné dans les cryptes. Sa famille doutait fortement que quelque chose de valable puisse être trouvée sur place, c'est pour cela qu'ils n'ont jamais organisé d'expédition. Il est certain que les événements étaient assez chaotiques au moment de quitter la sembie, et que nombre d'objets ont été abandonnés, plus que son père ne pouvait le penser.

*Deskyr vit des temps difficiles en raison des dettes dont il a hérité de son père, mais il a l'argent qu'il a promis aux Pjs.

*L'expédition est un peu un pari. Il prie pour que Tymora se souvienne de la fidélité de sa famille, Deskyr a investi la dernière partie de son argent dans cette expédition. Il va faire faillite si elle échoue.

*Même si Deskyr est désespéré, il ne peut pas augmenter la récompense promise. Il n'a tout simplement pas l'argent. Il peut être persuadé de permettre aux Pjs de garder un choix d'articles spécifiques de la crypte, à l'exception des actes notariés et des objets de famille clairement identifiables, au lieu de payer simplement la récompense en espèces. Il ne peut pas donner une définition exacte de ce qui constitue un héritage, précisant qu'il devront en discuter si les Pjs trouvent quoi que ce soit.

Fin de la rencontre

Une fois que les Pjs ont accepté la mission, Deskyr leur fournit l'avance convenue et la clé de la crypte. La clé est une œuvre d'art, une petite clé d'argent avec le symbole de Tymora sur le panneton.

Deskyr a organisé leur voyage sur un navire de commerce qui part pour Urmlaspyr le lendemain matin à marée haute, ce qui laisse aux aventuriers quelques heures pour se préparer pour le voyage à venir.

Trésor

À titre d'acompte chaque Pj reçoit 20/25 P.Or. Ce paiement représente ce qu'ils gagneront s'ils ne trouvent pas le caveau.

Rencontre 2 : Une cité sous les ombres

Cette rencontre commence lorsque les Pjs quittent leur navire dans le port d'Urmlaspyr. De là, ils peuvent immédiatement se mettre en route pour les quartiers interdits ou faire quelques recherches. Les bases sont fournies ci-dessous mais n'hésitez pas à rajouter des détails si nécessaire.

Le voyage de Suzail à Urmlaspyr s'est passé sans histoire. Votre destination est à portée de vue, bien avant que vous ne repériez la ville elle-même, à cause des nuages noirs comme de l'encre qui barrent l'horizon. La ville ressemble à n'importe quel autre port animé, bien que, le soleil soit comme effacé par la pénombre qui recouvre tout. Le passage soudain d'un matin ensoleillé à une journée morose, sombre froide est inquiétant, mais les marins à bord semblent imperturbables. Bientôt, le navire est amarré, et vous êtes libre d'entrer dans la ville.

Sauf pour les ténèbres, Urmlaspyr est une ville portuaire typique. La ville est un lieu de prédilection pour les shadar-kai et d'autres créatures appréciant les ombres, mais elle reste malgré tout une ville humaine.



Les dirigeants Shadovars de Sembie ne s'impliquent pas trop dans les affaires au jour le jour, offrant aux marchands la liberté dont ils ont besoin pour commercer. Les seules choses dont les Shadovar ont besoin c'est que les commerçants paient leurs impôts, respectent les lois et adorent Shar.

Urmlaspyr est une dictature, mais les gens sont accueillants envers les étrangers, ils ont tendance à garder leurs opinions sur leurs dirigeants pour eux-

mêmes. Si on leur demande, ils donnent l'histoire officielle du gouvernement sur les événements, et ce n'est qu'en état d'ivresse qu'ils se permettent de critiquer leurs dirigeants. Rappelez-vous aussi que les Shadovars ont conquis la Sembie il y a près d'un siècle, ce qui est plus que suffisamment pour tourner les événements en leur faveur.

En raison des nuages, même la lumière de midi est à peu près aussi brillante que le crépuscule, et des lanternes et braseros fournissent un éclairage dans les parties les plus riches et plus occupées de la ville. Des porteurs de lumière offrent leurs services pour quelques pièces de monnaie. Ces hommes agissent également en tant que guides et ils sont pour la plupart honnêtes, mais ils gagnent quelques pièces supplémentaires de la part des aubergistes et des marchands pour chaque client qui arrive à leur porte.

Si les Pjs se renseignent sur les quartiers interdits auprès des guides ils ont l'occasion d'entendre toutes sortes d'histoires d'horreur, mais découvrent peu d'informations utiles. Ce que les guides fournissent comme information est disponible ci-dessous grâce à un test de connaissance de la rue DD10.

Urmlaspyr n'est pas une ville particulièrement grande, mais tout l'équipement non-magique du manuel des joueurs est facilement disponible, tout comme la plupart des rituels et objets magiques de bas-niveau. Le coût de ces articles et des rituels est le même que celui du manuel des joueurs.

En savoir plus :

Il est probable que les Pjs voudront en savoir plus sur les quartiers interdits avant de poursuivre leur route. Permettez-leur de faire un test de Connaissance de la rue. Quel que soit le résultat, ils seront avertis de rester en dehors de ces zones.

Les ragots parlent aussi des nombreux trésors abandonnés, mais, selon ces mêmes ragots, la région est hantée par des fantômes. Les habitants les mettent particulièrement en garde contre la nuit, quand la magie et les fantômes sont les plus forts. :

*DD 10: Les quartiers sont fortifiés par des murs de 4,5 mètres de haut et de 1 mètre d'épaisseur. Il n'y a aucune autre structure construite contre ces murs. Il existe plusieurs portes, qui sont gardées en permanence. Le guet organise régulièrement des patrouilles, la plupart du temps pour surveiller les habitants, mais aussi pour maintenir des monstres de l'autre côté. Une unité d'élite spécialement formée de guerriers et magiciens shadar-kai est toujours prête à répondre si quelque chose de vraiment dangereux se présente. Les gardes sont plutôt laxistes, puisque personne n'a essayé d'entrer depuis des années, ni n'a réussi à en sortir, ou tout au moins, c'est ce qu'ils prétendent. Théoriquement, il est possible d'obtenir un permis spécial, mais pour cela il faudrait l'approbation directe des dirigeants Shadovar.

*DD 15: Des rumeurs sur l'activité au sein des quartiers interdits ont récemment augmenté. Des gens disparaissent pendant la nuit et quelque chose est blâmé: des vampires, des démons ou quelque chose d'inconnu. Peu de gens en parlent ouvertement, surtout à des étrangers, puisque les autorités découragent de tels récits.

*DD 20: Un agent de haut rang des Shadovar, Erart Mirt, est arrivé dans la ville. Il est connu pour être intéressé par les quartiers, peut-être organisera-t'il une expédition de son propre chef ou enverra d'autres personnes enquêter sur les histoires récentes. Peu importe, les gens craignent sa présence depuis son arrivée car la venue d'un homme de haut rang est rarement une bonne chose.

Fin de la rencontre :

Lors de leur exploration initiale d'Urmlaspyr, les Pjs devraient commencer à planifier la façon de rejoindre le manoir Thanterim. Si les Pjs s'attirent la colère des autorités, en commettant un crime ou un délit, par exemple, juger de la situation au cas par cas, mais garder le plaisir de tous les joueurs à l'esprit. Ignorer un délit mineur, et un acquittement est peu probable, traiter le rapidement en infligeant au personnage la punition la plus adéquate.

Rencontre 3 : Dans les ombres

Le but des Pjs est d'entrer dans les quartiers interdits. Pour atteindre ce but, ils devront aller au-devant des gardes. Il existe en gros trois moyens pour se faire: Se faufiler, les corrompre ou obtenir un permis (voir option 3 ci-dessous)

Notez que le texte ci-dessous suppose que les Pjs tentent de pénétrer à l'intérieur de la zone interdite pendant la journée. Rappelez aux joueurs les rumeurs sur la dangerosité du secteur pendant la nuit. S'ils insistent ils échouent automatiquement lors de la Rencontre 4, et vous devrez faire les ajustements

nécessaires.

Maintenant que vous avez parcouru les rues d'Urmlaspyr il est temps de commencer à préparer votre incursion dans la zone interdite.

Les Pjs doivent d'abord décider de la tactique à utiliser pour atteindre le manoir thanterim. S'ils tentent de se faufiler devant les gardes, utiliser l'option 1. Si au contraire, ils essaient de bluffer utiliser l'option 2. S'ils essaient d'obtenir une autorisation officielle, utiliser l'option 3. N'oubliez pas de laisser aux joueurs une chance équitable de changer de tactique.

En théorie, il est possible que le groupe se sépare et tente plusieurs méthodes. Cependant les gardes sont beaucoup moins susceptibles de croire au bluff d'une personne seule qui souhaite entrer dans la zone interdite par opposition à un groupe d'aventuriers qualifiés. Si les Pjs insistent, traitez chaque groupe suivant l'option adéquate.

Option 1 :

Les joueurs sont soumis à ce défi de compétences s'ils essaient de se faufiler devant les gardes et de grimper sur les murs menant aux quartiers interdits.

Une route de dix-huit mètres de large, pavée, sépare les bâtiments du mur de quinze mètres de haut. Au-delà de cette barrière se trouve la zone interdite. Les gens utilisent couramment la rue, mais ils ne s'arrêtent pas. Il n'y a pas d'étal, pas de débris et les quelques magasins que vous voyez semblent à l'abandon. Les patrouilles de gardes effectuent des rondes sur une base régulière, ordonnant aux habitants de se déplacer plus vite, même s'ils semblent tout simplement flâner.

Pour réussir ce défi de compétences, les Pjs doivent traverser la route (12 cases) sans être repéré par quelqu'un qui pourrait alerter les gardes. Ils doivent ensuite rapidement escalader le mur (environ 3 cases de haut). Tout cela doit être fait dans le délai relativement court entre les différentes patrouilles.

Notez que les effets de téléportation comme ceux utilisables par les shadar-kai ou les éladrins peuvent permettre à un personnage de se téléporter vers le haut du mur et de rapidement redescendre. Cependant ils ne permettent pas à ce type de Pjs de traverser toute la route et de se téléporter directement de l'autre côté du mur.

Athlétisme (DD 15/16): Tous les Pjs doivent escalader le mur pour pénétrer à l'intérieur du quartier interdit. Chaque Pj doit au moins faire un test d'athlétisme (même si les Pjs peuvent se téléporter sur le mur, ils doivent encore redescendre de l'autre côté). Un échec entraîne la perte d'une récupération pour tous les Pjs concernés et la nécessité d'essayer de nouveau.

Bluff (DD 15/16): Un Pj se déguise comme quelqu'un qui habite près de la route, ou crée une diversion pour les gardes et les curieux. Si le test est réussi les autres personnages gagnent un bonus +2 à leurs tests de discrétion. Ce test ne donne pas de bonus pour escalader le mur, mais il attire l'attention loin de la tentative.

Discrétion (DD 15/16): Au moins deux personnages peuvent effectuer des tests de discrétion.

Connaissance de la rue (DD 20/21): Un test de Connaissance de la rue réussi donne un aperçu aux personnages de la fréquence des patrouilles et la meilleure façon d'éviter d'être pris par les gardes. Un second test réussi permet au groupe d'anticiper le comportement des citoyens locaux. Cette compétence ne peut être utilisée qu'à deux reprises pour recueillir des succès pour le défi de compétences, et chaque succès accorde un bonus de +2 aux tests de discrétion ou bluff.

Option 2 :

Les joueurs sont soumis à ce défi de compétences s'ils tentent de parler avec les gardes/

Une route de dix-huit mètres de large, pavée, sépare les bâtiments du mur de quinze mètres de haut. À certains endroits, de petites portes percent le mur, chacune est en permanence surveillée. Quelques-uns des gardes sont à l'affût, d'autres jouent aux dés dans un porche directement à côté de la porte.

Pour relever ce défi de compétences, les joueurs ont besoin de convaincre les gardes de la laisser passer sans les dénoncer à leurs supérieurs. Indépendamment de la réussite, les aventuriers ne semblent pas les convaincre de prime abord, les gardes sont très méfiants, et les Pjs se rendent compte qu'ils

ont attiré l'attention sur eux.

Lors de l'exécution de la rencontre, n'oubliez pas que les gardes peuvent apparaître laxistes, mais, en réalité, ils ont plutôt peur de la zone interdite et ils seront contents de trouver quelqu'un capable de les remplacer pour enquêter sur les disparitions mentionnées dans la rencontre numéro 2. Ils bénéficieraient alors des retombées auprès de leurs collègues officiers et du public.

Bluff (DD 15/16): Les gardes veulent savoir les raisons pour lesquelles les personnages veulent entrer dans les zones interdites, et pourquoi ils devraient les laisser passer. Il va donc falloir mentir. Le bluff peut aussi prendre la forme de faux papiers. L'utilisation du nom de l'agent Shadovar, Erart Mirt, accorde un bonus de +2 au test de Bluff la première fois qu'il est utilisé. Chaque succès offre une réussite pour le défi des compétences. Un échec rend les gardes soupçonneux, générant un malus de -2 à tous les tests ultérieurs.

Diplomatie (DD 15/17): En restant calme et poli, les Pjs peuvent tenter d'atténuer les soupçons. Il y a très peu de raisons honnêtes pour que les gardes aident le groupe, donc il faut bien faire la nuance entre la diplomatie et le bluff. Chaque réussite donne un succès pour le défi de compétences.

Intuition (DD 15/16): Vous sympathisez avec les gardes et utilisez vos connaissances afin de les encourager à se confier. L'utilisation réussie de cette compétence prouve que certains gardiens détestent ce travail parce qu'il ne se passe rien et qu'il y a peu de chance de promotion. D'autres le détestent, parce qu'ils craignent ce qui peut sortir des quartiers interdits. La première fois qu'un personnage réussit ce test, il apprend aussi que les gardes sont ouverts à un pot de vin de 50 P.Or. La corruption fournit un succès automatique.



Intimidation (DD 15/16): Le guet est une organisation hiérarchique et menaçant les gardiens de la colère de leurs supérieurs, il est possible d'obtenir un succès par intimidation. Mentionner l'agent Shadovar, Erart Mirt accorde un bonus de +2 sur le test.

Religion (DD 10/11): Vous vous rendez compte de l'importance que la religion de Shar tient désormais en Sembie, en particulier pour ceux qui servent le gouvernement. Ce test de compétence est uniquement disponible après que l'un des personnages ait remporté un test utilisant la compétence diplomatie, et il ne peut être utilisé de cette façon qu'une seule fois. Une utilisation réussie de la compétence Religion offre un bonus de +2 sur le prochain test entrepris par l'un des joueurs, en plus de l'octroi d'un succès pour le défi de compétences.

Connaissance de la rue (DD 10/11): Une réussite à ce test permet au groupe de trouver le groupe de gardes le plus susceptible d'être corrompu. Ce test ne peut être tenté qu'une seule et unique fois. Si le test est un échec, il donne un malus de 2 au prochain test quel qu'il soit.

Option 3 :

Il est envisageable que les joueurs aillent demander aux autorités d'Urmlaspyr la permission d'entrer dans les quartiers interdits. Avant de commencer, rappelez-leur que ce sont ces mêmes autorités qui ont forcé les Thanterim à fuir la ville et qu'ils sont responsables de la destruction d'une bonne partie de la ville. Les Shadovar ne sont pas des gens bien intentionnés. Par exemple, ils n'ont rien fait pour nettoyer le gâchis qu'ils ont créé, mais l'ont simplement enfermé derrière des murs. Les Shadovar sont également étroitement associés à la Gisombre et pourrait avoir des enclaves cachés dans ces secteurs, qu'ils

utilisent pour des expérimentations magiques illégales. Les Pjs n'ont sûrement pas vraiment envie d'alerter les nétherisses de leur intérêt pour ces secteurs de la ville? Si les Pjs insistent pour procéder de cette manière, laissez les faire.

Le bâtiment du gouvernement d'Urmlaspyr est conçu pour impressionner, pour montrer la puissance et la richesse du gouvernement qu'elle représente. Les fonctionnaires sont pompeux, convaincus de leur propre importance, ils sont tatillons sur les procédures à appliquer mais peuvent être soudoyés grâce à un pot de vin pour accélérer les choses.

En premier lieu, les personnages ont besoin de trouver la personne qui peut leur donner la permission d'entrer dans les secteurs interdits. Une fois trouvée, ils ont besoin de la convaincre. Comme personne n'a demandé l'accès à ces zones depuis des années, trouver la bonne personne est difficile.

La moitié de ce défi de compétences consiste à trouver la bonne personne, avant que les aventuriers soient finalement dirigés vers Erart Mirt, l'agent Shadovar envoyé ici pour enquêter sur les rumeurs courant sur la zone interdite. L'autre moitié consiste à convaincre Erart d'accorder la permission.

Erart Mirt est enclin à accorder l'autorisation de toute façon, mais seulement si les Pjs lui fournissent une bonne raison, et seulement en vertu de deux conditions strictes. Tout d'abord, les aventuriers devront lui faire un rapport détaillé sur ce qu'ils ont vu et entendu dans la zone interdite. Deuxièmement, tout ce qu'ils trouveront de l'autre côté devra être vérifié par Erart, puis les taxes appropriées devront être payées pour ce qu'ils seront autorisés à emporter. Les objets qu'ils ne pourront garder seraient, par exemple, des documents relatifs aux religions illégales, des actes de propriétés qui appartiennent actuellement au gouvernement Sembian et ses amis, des objets magiques dangereuses et ainsi de suite. Finalement, les aventuriers devront promettre d'être extrêmement prudents avec les choses qu'ils pourraient rencontrer et ne pas réveiller celles qu'il vaut mieux laisser dormir. Il ne serait pas bon pour eux si leurs enquêtes mettaient en colère des monstres qui attaqueraient ensuite des citoyens innocents. Si les Pjs acceptent ces conditions, l'autorisation est accordée.

Bluff (DD 15/16): Des compliments ont toute leur raison d'être ici, et graisser la patte de l'agent du gouvernement permet aux Pjs de gagner un succès dans le défi de compétences.

Diplomatie (DD 15/16): En restant patient et poli, le Pj gagnent le respect du shadovar et un succès. Le premier succès à un test de diplomatie révèle également que la religion de Shar tient un rôle important dans le gouvernement de Sembie. Le Pj peut maintenant faire un test de religion pour gagner un autre succès.

Histoire (DD 15/16): En montrant qu'ils connaissent les lois et règlements appropriés les Pjs gagnent un franc succès.

Intuition (DD 15/16): En faisant preuve d'empathie, les joueurs gagnent un succès. La première fois qu'un succès est obtenu en utilisant intuition, les joueurs apprennent qu'ils ne doivent pas utiliser Intimidation. Le premier succès leur permet aussi de dépenser 50 P.Or sous forme de pot de vin, générant un succès automatique si ils le font.

Intimidation: Le fonctionnaire du gouvernement Sembian ne peut pas être intimidé. Il pourrait simuler la peur, mais, au lieu d'être utile, lancer toutes sortes de tracasseries administratives en travers du chemin des Pjs.

Religion (DD 10/16): En citant les doctrines de la foi de Shar les Pjs peuvent impressionner tout fonctionnaire et gagner un succès pour le défi de compétences. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Terminer la rencontre :

Quelque soit le résultat du défi de compétences les joueurs devraient réussir à entrer dans la Zone Interdite. Passez à la rencontre 4.

Même un échec dans l'option 1 ne provoque pas de combat. Dans ce cas, les gardes repèrent juste les héros alors qu'ils sautent par-dessus le mur, mais les gardes n'entrent pas dans les quartiers interdits.

Si les joueurs décident de se battre, utiliser les caractéristiques des gardes et mage humain du BF. Une patrouille typique se compose de 4 gardes et d'un mage. Des renforts arrivent avant que le groupe puisse prendre du repos. S'ils s'entêtent à se battre, un homme d'armes shadar-kai se joint aux gardes. Laissez le temps aux joueurs de fuir la ville ou de franchir le mur.

Succès: Les joueurs arrivent à passer dans les quartiers interdits sans se faire repérer par les gardes. L'agent Shadovar n'apprend jamais leur présence dans la ville de sorte qu'ils peuvent quitter la région sans opposition. (Voir Rencontre 9)

Echec: Les personnages entrent dans la Zone Interdite, mais leur incursion est signalée aux supérieurs des gardes qui avertissent Erart Mirt. Erart met en place une embuscade pour les capturer à leur retour.

Points d'expérience

Les Pjs qui réussissent le défi de compétences gagnent de 60/90 Xp. S'ils échouent, ils ne gagnent que la moitié des Xp.

Rencontre 4 : Quand la nuit tombe

Une fois que les joueurs sont dans les quartiers interdits, ils ont besoin de trouver le Manoir Thanterim, ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Les bâtiments sont en ruines, des blocs de gravats encombrant de nombreuses petites rues et il n'y a pas de cartes disponibles. En outre, l'affinité de ces lieux avec la Gisombre perturbe le sens de la direction et des distances de n'importe quel visiteur, et l'obscurité quasi-constante (en fonction de l'heure de la journée) n'aide pas.

De votre position près du mur, vous regardez la région désolée qui vous fait face. Tout ce que vous voyez ne sont que les contours sombres et écroulés de ruines contre un ciel un peu moins sombre. Les rues sont vides, criblées de trous et les débris de bâtiments effondrés. Les seuls mouvements perceptibles sont ceux de petits nuages de poussière. Il règne un silence étrange, à l'exception du hurlement du vent, ou est-ce vraiment le vent qui hurle?

Voyager ici est difficile. Les Pjs devraient rester sur les routes principales, en restant le plus possible à l'écart des ruines inconnues qui pourraient être le repaire de dangereux monstres ou, plus simplement les mettre en danger par le biais d'un effondrement.

Défi de compétences :

Les personnages sont soumis à ce défi de compétences comme ils essaient de trouver leur chemin vers le manoir Thanterim.

Arcane (DD 15/16): Les connaissances sur la Gisombre et sa manière d'influencer sur la perception des distances est une grande bénédiction pour toute personne voyageant à travers le secteur. Un test d'arcane réussi génère un succès.

Athlétisme (DD 15/16): Au moins deux joueurs doivent effectuer des tests d'athlétisme. Ces tests représentent les décombres à franchir et qui bloquent la route. Une réussite ajoute 1 succès au défi de compétences.

Histoire (DD 15/16): Après avoir étudié les cartes anciennes de Sembie, vous avez une idée raisonnable de la disposition des rues avant la rébellion. Une réussite ajoute 1 succès au défi de compétences.

Perception (Dd 20/21): Déterminer des points de repère est un grand bienfait, mais reste difficile dans le crépuscule éternel qui règne ici. Un test de perception réussi accorde un succès pour le défi, mais offre également un bonus de +2 sur le prochain test d'Athlétisme.

Fin de la Rencontre

Quel que soit le résultat du défi de compétences, les Pjs finissent par trouver les ruines qu'ils recherchent. Procéder à la rencontre 5. Quel que soit le résultat les Pjs parviennent à éviter de rencontrer l'un des habitants de la région pour le moment.

Succès: Les personnages trouvent rapidement leur chemin à travers les ruines et évitent tout effondrement et chutes douloureuses. La nuit ne sera toujours pas tombée, lorsqu'ils quitteront la crypte et seront attaqués par les créatures de la rencontre 8.

Echec Un échec signifie que les PJs arrivent à la crypte beaucoup plus tard dans la journée, leur laissant moins de temps avant la tombée de la nuit. Cela signifie qu'au moment où ils quitteront les lieux et seront attaqués par les monstres, il fera nuit. Chaque personnage perd aussi 1 récupération en raison de divers accidents mineurs avant de trouver le manoir.

Points d'expérience

Les Pjs gagnent 20/30 Xp chacun pour avoir réussi ce défi de compétences.

Rencontre 5 : Sous les décombres

Finalement, les personnages trouvent les ruines de l'ancien manoir des Thanterim. Il est complètement détruit, seuls quelques murs sont encore debout et la majorité du plancher s'est effondré. Il n'y a pas de créature visible.

Les murs extérieurs sont encore debout, mais les planchers intérieurs et les murs se sont effondrés. Même le toit de ce qui était probablement la crypte de la famille, situé dans les jardins, a cédé avec le temps. Les jardins ornementaux sont morts depuis longtemps, et ne sont plus qu'un terrain boueux avec occasionnellement des troncs d'arbres tordus et sans feuille, des statues recouvertes de mousse et des touffes de champignons.

Une recherche des ruines révèle ce qui suit:

*Le manoir semble avoir brûlé. Si quelque chose de valeur a survécu, il est enterré sous des tonnes de débris.

*Les gravats sont carbonisés, couverts de boue et de champignons. Toute la zone sent la boue, l'eau stagnante et de décadence.

*Tout en explorant l'endroit, les Pjs entendent des bruits étranges, des échos de batailles depuis longtemps révolues, des cris de terreur, des bruits de pas, mais la source de ces sons ne peut être localisée.

*Les cryptes sont sous les jardins derrière le manoir. La zone est couverte de débris, mais certains des sarcophages de pierre sont encore en relativement bon état, d'autres ont été mis en pièces. La région est truffée d'ossements humains.

*Il y a plusieurs mares stagnantes qui laissent entrevoir des choses étranges. Elles sont profondes d'environ 1,50 mètre et ne cachent en fait rien de dangereux.

*Dans un coin de la crypte, les Pjs trouvent un petit autel et une statue brisée de Tymora. S'ils examinent la statue, et réussissent à un test de Religion DD10, ils reconnaissent les lieux comme étant un sanctuaire. S'ils nettoient l'autel et la statue, et effectuent une courte cérémonie en l'honneur de Tymora, ils gagnent sa bénédiction. A un moment au cours de l'aventure, chaque personnage impliqué dans le rituel peut relancer un d20, il doit accepter ce second jet. S'il est reconsecré par un prêtre, le sanctuaire offre également une protection contre les morts-vivants de la rencontre 8

*L'entrée de la crypte est cachée sous un tas de débris qui doit être retiré.

Défi de compétences :

Une fois que les personnages ont trouvé l'entrée, ils ont besoin de creuser. Cela reste difficile et dangereux nécessitant à la fois force et habileté. Tout au long de leur travail, ils entendent des bruits étranges. Des pierres se déplacent de façon inattendue, et ils voient des mouvements en périphérie de leur vision.

Athlétisme (DD 15/16): les tests d'athlétisme représentent l'excavation proprement dite, et au moins deux personnages doivent faire un test à chaque tour.

Un échec indique que tous les membres du groupe perdent une récupération en raison du tunnel qui s'effondre partiellement pendant les travaux.

Exploration (DD 15/16): Cette compétence est utilisée pour déterminer la méthode la plus sûre de creuser et la façon de soutenir les murs. Au moins un personnage doit ce test à chaque tour.

Perception (DD 10/11): Vous remarquez quelque chose qui vous aide à mieux creuser à travers les décombres, ou à repérer une faiblesse vis à vis des autres. Utiliser cette compétence ne compte pas comme un succès ou un échec, mais fournit plutôt un bonus de +2 ou, en cas d'échec, un malus de -2 à un test d'athlétisme ou d'exploration.

Fin de la Rencontre

Avec plus ou moins de difficulté, le groupe finit par atteindre son but. Chaque tour représente environ 1 heure de travail. Une fois la cage d'escalier atteinte, les personnages ont accès à la crypte.

Succès: Les Pjs ont fait un travail décent. L'accès est sécurisé, exempt de débris et le couloir ne s'effondrera pas.

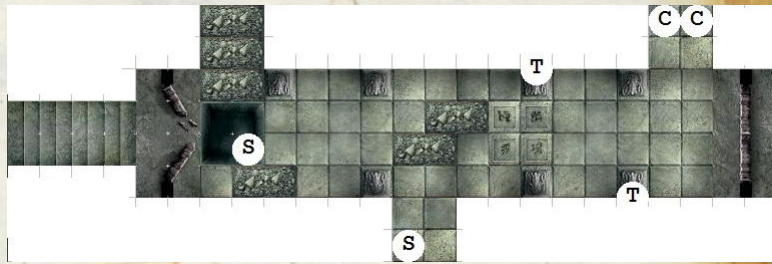
Échec: Les Pjs ont eu des difficultés à dégager l'escalier. Le corridor est couvert d'un nuage dense de poussière, ce qui rend la visibilité limitée. Les effets exacts

de cette échec sont décrits dans la rencontre 6.

Points d'expérience

Les Pjs gagnent 40/60 chacun pour avoir réussi ce défi de compétences.

Rencontre 6 : Les gardiens silencieux



Le couloir de la voûte était autrefois piégé, mais les ravages du temps ont causé beaucoup de dégâts, désactivant la plupart des pièges. Seul un groupe de gardiens et un piège subsistent

Les gardiens, un groupe d'homoncules, sont cachés dans les niches et les débris du couloir. Le piège est une tourelle à l'arbalète magique, le déclencheur se trouve au milieu du couloir (les cases couvertes de runes sur la carte), de sorte que, à première vue, le couloir semble être désert. Les personnages entrent par les escaliers près des portes cassées.

Au travers des vestiges de la porte de pierre, vous voyez un long couloir plongeant dans l'obscurité. Les murs du couloir sont fissurés, et les débris du plafond encombrant le sol à plusieurs endroits. Un trou béant, juste derrière la porte, est difficile à manquer. Le sol semble humide et boueux, et l'air sent la terre mouillée.

Les gardiens n'attaquent les Pjs qu'une fois qu'ils ont passé les plaques couvertes de runes. Jusqu'à cet instant, ils peuvent faire ce qu'ils veulent dans le couloir.

*Les homoncules se cachent. L'éclaireur d'argile se cache dans la fosse sous des décombres et ne peut être vu que par quelqu'un qui y descend. Le second éclaireur se cache dans les nombreuses fissures des alcôves. Il faut un test de Perception DD18 pour le repérer. Les cobras de fer ne peuvent être repérés qu'une fois que les personnages ont passé le piège, ce qui déclenche de toute façon l'attaque des homoncules.

*L'alcôve, directement à la gauche de l'entrée, s'est partiellement écroulée, remplissant la zone de débris. Le couloir lui-même reste relativement propre puisque la plupart des débris sont tombés dans la fosse.

*Le sol est humide et boueux mais cela n'a aucun effet sur le mouvement.

*Un test de Perception DD16 révèle un panneau de contrôle bien caché à côté de la porte. Il est irréparable. Un test de Larcin DD16 révèle qu'un panneau de contrôle similaire est probablement situé à l'autre bout du couloir et qu'il contrôle une sorte de piège. La nature de ce dernier n'est pas claire.

*Les statues posées contre les murs représentent divers seigneurs richement vêtus et des dames, peut-être les ancêtres de la famille Thanterim.

*Directement en face des plaques de déclenchement, les Pjs peuvent voir les restes du squelette d'un être humain projeté contre une statue. On peut apercevoir l'éclat de bijoux. La cause du décès est impossible à déterminer.

Caractéristiques de l'Espace

Les caractéristiques importantes dans le couloir comprennent:

Luminosité: Aucune. Si les Pjs n'ont pas réussi le défi de compétences de la rencontre 5, le couloir est pris dans un nuage de poussière. La zone est alors considérée comme légèrement voilée.

Espace surveillé: La zone à partir des plaques de déclenchement du piège menant aux portes de la crypte est considérée comme protégée pour les gardiens homoncules.

Fosse: elle mesure dix pieds de profondeur, et le fond est rempli de débris. Si un Pj tombe il subit 1d10 points de dommages. Il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15 pour en sortir et cela coûte 4 points de mouvement.

Eboulis: Ces cases sont couvertes de gravats et sont considérées comme un terrain difficile. Le coût en mouvement est doublé sur ces cases.

Pierres runiques Il s'agit des plaques de déclenchement de l'arbalète magique et, aussi longtemps que les joueurs n'ont pas effectué un test perception, ces pierres sont identiques aux autres formant le sol.

Escaliers: Les escaliers sont considérés comme un terrain difficile, ce qui coûte

2 cases de mouvement supplémentaires pour s'y déplacer (3 s'ils ont raté le défi de la zone 5)

Statues: Les statues sont de taille moyenne et non-magiques (CA / Réflexe 5; Vig 10; Solidité 40). Un test d'Athlétisme DD 15 est nécessaire de les escalader. Une statue détruite est considérée comme un terrain difficile et coûte le double du mouvement normal.

Portes de la crypte: Ces portes de pierre sont renforcées d'une serrure solide (CA / Réflexe 4; Vig 12; solidité 80; Désamorcer DD 25). Il faut une action simple pour déverrouiller la porte.

Tactique

Les homoncules restent cachés jusqu'à ce que les Pjs puissent les voir, déclenchent le piège ou vont au-delà des plaques de déclenchement. Une fois que l'une de ces conditions est remplie, ils se précipitent pour attaquer les aventuriers. Ils essaient d'attirer les Pjs dans la zone piégée, utilisant leurs attaques les plus efficaces dans cette région. Si le piège ne se déclenche pas, l'un d'entre eux le déclenche. Les cibles privilégiées des créatures sont ceux qui semblent les plus faibles au corps à corps.

Les cobras de fer restent devant les portes blindées mettent l'accent sur les aventuriers qui menacent les éclaireurs, utilisant leur attaque d'empoisonnement spirituel, si possible ils se concentrent sur la même cible. Le piège n'a pas de tactique, la tourelle tire sur l'adversaire le plus proche.

Les homoncules se battent jusqu'à la mort, ou jusqu'à ce que les Pjs fuient le couloir et la crypte. Ils ne sont pas poursuivis.

Fin de la Rencontre

Une fois que les personnages ont éliminé les gardiens et le piège, ils peuvent tourner leur attention vers les portes blindées au bout du couloir. Celles-ci sont verrouillées, mais elles peuvent facilement être ouvertes avec la clé en possession des aventuriers. Lorsque les portes s'ouvrent, passez à la rencontre N°7

Points d'expérience

Les personnages reçoivent des points d'expérience 130/180 chacun pour avoir vaincu les homoncules et le piège.

Trésor

Les personnages peuvent trouver une paire de botte et une pierre précieuse dans les restes du squelette, valeur 15 P.Or

Rencontre 7: Le Caveau

Une fois les portes ouvertes, les Pjs peuvent entrer en toute sécurité. Il n'y a pas de pièges à l'intérieur. Contrairement au couloir, le plafond est en bon état et son contenu remarquablement bien conservé.

L'ouverture des portes fait beaucoup de bruit. La salle au-delà mesure environ 7mètres sur 7. La poussière se met à tourner en petits nuages, vous donnant l'envie d'éternuer. Aucune pièce d'or ne scintille sous la lumière de vos torches, mais au lieu de cela vous voyez que la salle est remplie de peintures enveloppées dans des toiles, de tapisseries, de statues et de plusieurs caisses en bois.

Une fouille de la pièce révèle ce qui suit:

Le contenu de la crypte est dans un état étonnamment bon et il contient quelques pièces vraiment précieuses.

Les caisses sont remplies de paille et de vaisselle en porcelaine joliment décorées, de chandeliers d'argent et de vases en porcelaine.

Les peintures sont pour la plupart des portraits de riches marchands et d'aventuriers occasionnels.

Les tapisseries sont de haute qualité, représentant la plupart du temps des scènes de chasse et de guerre.

Une armure se trouve sur un mannequin de bois. Le symbole de Tymora est habilement caché parmi les enluminures. Il s'agit d'une armure +1.

Bien cachée dans un coin de la crypte se trouve une énorme pile de papiers jaunis par le temps. À première vue, ils semblent être des actes de propriétés, des documents traitant de prêts d'argent, de parts dans des entreprises, de grands livres de comptes et des autres types similaires de documents. Ils sont désormais à peu près inutiles, même si, il y a toujours une chance que certains

puissent encore servir. Les Pjs qui prennent le temps de bien chercher dans les papiers et qui réussissent sur un test de Perception DD20 trouvent un livre de rituel, ainsi qu'un ensemble de textes religieux magnifiquement décorés dédiés à la religion de Tymora. Parmi ces écrits se trouve un ensemble de cartes détaillées d'un temple, mais le texte qui l'accompagne est codé et l'emplacement du dit branche n'est pas clair.

Fin de la Rencontre

Avant de quitter la crypte, les personnages ont besoin de décider comment emporter les objets de valeur avec eux. Lorsque les Thanterim ont fui la ville, ils ont pris la plupart des petits objets de valeur avec eux, laissant les marchandises volumineuses derrière. Le rituel de disque flottant de Tenser devrait les aider un peu, mais il ne peut transporter tout le contenu de la crypte, à moins que le lanceur ne réussisse un test particulièrement élevé sur son test d'Arcane tout en effectuant le rituel.

Ne passez trop de temps sur cette question. Récompensez la créativité et assurez-vous que les joueurs se rendent compte qu'ils ne pourront pas retourner de sitôt sur les lieux. Dès que les aventuriers quittent la crypte ils sont attaqués par les fantômes qui hantent le manoir Thanterim. Rencontre 8

Trésor

La vente des objets trouvés dans la crypte est difficile et prend du temps. Si le groupe décide de fuir avec les objets sans les remettre à leur propriétaire légitime, ils n'en tirent qu'une 40aine de P.Or

Rencontre 8 : Esprits en colère

Rencontre Niveau 3 (800 Xp)

Cette rencontre comprend des créatures suivantes.

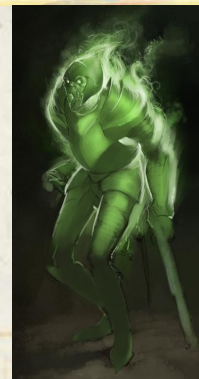
- 1 spectre (S)
- 3 hommes d'armes fantomatiques (P)
- 4 squelettes décrépis (D)

Le manoir Thanterim est hanté. Plusieurs guerriers fantômes, les restes des défenseurs qui sont morts pendant la rébellion, patrouillent dans les ruines. Ils restent invisibles à tous jusqu'à ce que quelqu'un sorte de la crypte avec des morceaux du trésor appartenant à la famille. Le fait que les personnages ont la clé n'a aucune incidence sur le fait qu'ils soient attaqués.

Le spectre est une sombre entité qui a suivi le groupe à leur entrée dans les quartiers interdits, avide de tourmenter les vivants. Il utilise l'attaque par les guerriers fantômes à son avantage, en espérant que leurs forces combinées lui permettront de tuer les Pjs.

Lorsque le groupe atteint la surface lisez ce qui suit :

Alors que vous vous apprêtez à quitter la crypte, vous remarquez immédiatement trois formes. Ce sont des soldats humains, sans substance, armés de boucliers et d'épées, brillant d'une lumière vert pâle. Leurs visages sont sombres et déterminés et ils n'ont pas l'air sympathique. D'autres créatures se profilent derrière eux.



Caractéristiques de l'Espace

Les caractéristiques importantes de la crypte comprennent:

Luminosité : Si les Pjs ont réussi à relever le défi de compétences de la zone 4, il fait encore jour. L'éclairage est semblable à celui du crépuscule, la zone est légèrement obscurcie pour ceux ayant une vision normale. Si les Pjs n'ont pas réussi le défi de compétences l'obscurité est totale, à moins qu'ils ne disposent de leur propre source de lumière.

Bassin: Le bassin fait trois mètres de profondeur et nécessite un test

d'athlétisme DD12 pour en sortir.

Gravats Divers secteurs du champ de bataille sont jonchés de débris et de décombres. Le cout des déplacements y est doublé.

Sarcophages: Ces sarcophages de pierre font trois pieds de haut. Sauter par dessus exige un test d'athlétisme DD30 (DD 15 en courant) ou coute deux cases de mouvement.

Sanctuaire: Numéro 2 sur la carte. Si les PJ l'ont consacré lors de la rencontre 5, ceux à moins de 3 carrés de l'autel bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes leurs défenses contre les morts-vivants. Si il n'est pas encore consacré, un test de religion DD20 par action simple provoque le même effet. Si l'autel est consacré, la statue émet une douce lumière jaune, qui est difficile à manquer, dès que les morts-vivants se manifestent.

Escaliers: la zone 1 sur la carte. Les escaliers sont considérés comme un terrain difficile qui coûte 2 carrés de mouvement.

Tactique

La tactique des guerriers fantômes est simple: ils attaquent ensemble pour obtenir un avantage maximal et tous les fantômes attaquent la même cible d'une manière coordonnée. Il est possible de forcer les guerriers fantômes à arrêter le combat grâce à des tests de Bluff, Diplomatie et Histoire.

Le spectre se bat jusqu'à ce qu'il soit réduit à 10% de ses Pv, il fuit alors pour ne jamais revenir.

Les guerriers fantômes, le spectre et ses sbires squelettiques ne sont pas de véritables alliés. Bien qu'ils ne se considèrent pas comme ennemis, il n'y a aucune coordination entre les deux groupes. Les squelettes survivants continuent à se battre jusqu'à leur destruction.

Fin de la Rencontre

Si les PJs fuient le combat, les morts-vivants les pourchassent jusqu'à ce qu'ils quittent le quartier interdit. Le résultat le plus probable dans ce cas est soit la destruction des morts-vivants, ou la mort des personnages.

Quoiqu'il en soit, les aventuriers ont besoin de revenir dans la zone habitée de la ville. Le retour à la frontière est beaucoup plus facile que de trouver une ruine parmi d'autres et le groupe se retrouve bientôt face à la muraille. Si c'est la nuit, ils ont le sentiment qu'ils sont observés, mais ne voient rien.

La facilité avec laquelle ils peuvent retourner en dehors de la zone dépend de la façon dont ils l'ont fait dans la rencontre 3. S'ils ont réussi à relever le défi de compétences, cela reste relativement facile, même avec le butin. Il n'y a pas de gardes de ce côté du mur et, une fois sur l'autre côté, il est aisé de disparaître. Une fois de l'autre côté du mur, procéder à la conclusion de l'aventure.

Si les PJs n'ont pas réussi le défi de compétences, l'agent Shadovar, Erart Mirt, a entendu parler de leur intrusion. Il leur a préparé un accueil spécial.



Rencontre 9: Retour à la lumière

PNJ important: Erart Mirt, humain, agent Shadovar.

Si les Pjs ont réussi à relever le défi de compétences de la rencontre 3, vous n'avez pas besoin d'exécuter cette rencontre. Allez directement à la conclusion ci dessous.

Si les PJs n'ont pas réussi le défi, Erart Mirt, l'agent Shadovar, est prêt à les accueillir à leur retour. Lisez ou paraphrasez ce qui suit:

« Votre attention est attirée par un être humain entouré de cinq soldats shadar-kai. Grand, la peau pâle avec des cheveux noirs courts et une barbe bien taillée, il se lève quand il vous aperçoit. Ses vêtements sont noir et argent, et une rapière pend à sa ceinture. Il sourit agréablement, mais ses yeux bleus restent froids. "Alors, comment s'est déroulée votre expédition? Avez vous trouvé quelque chose de valable? S'il vous plaît, faites moi un rapport. " »

Cet humain est Erart Mirt, un homme au sang-froid, ambitieux et sadique. Il a appris l'incursion des aventuriers dans les quartiers interdits, et il peut les faire exécuter pour ce crime. Au lieu de cela, il se rapproche des joueurs d'une manière amicale, agissant comme s'ils avaient gagné sa permission. Il s'attend à ce que le groupe lui fasse un rapport détaillé de l'expédition, et lui remette tous les biens trouvés.

Si les joueurs veulent savoir qui il est, il semble surpris et inquiet. Son nom est Erart Mirt, agent royal des douze princes de Netheril, et il a été chargé de la sécurité des bons citoyens d'Urmlaspyr. Il pensait que les joueurs l'auraient contacté afin de s'assurer qu'aucune loi n'avait été violée. S'ils se montrent agressif, il est forcé de les faire arrêter pour divers crimes graves.

En supposant que les joueurs finissent par accepter la situation, il se met rapidement au travail. Il veut un rapport détaillé de leur expédition, et il ordonne aux soldats shadar-kai de confisquer leurs possessions. La plupart de ce qu'ils ont récupéré dans la crypte est confisqué, en particulier les écrits de Tymora. En retour, il donne à chaque Pj 45/60 P.Or, leur permet de prendre un ou deux objets de la crypte (les bottes et armures). Ensuite il les libère.

Si les PJ ne veulent pas entendre raison, Erart agit toujours de la même manière, mais avec beaucoup plus de force et d'agressivité. Les aventuriers sont escortés jusqu'au premier navire en partance, avec l'ordre de ne jamais revenir.

Fin de la Rencontre

Une fois que les aventuriers quittent Urmlaspyr, ils doivent décider s'il retournent chez Deskyr Thanterim, ou tout simplement continuent leur vie ailleurs. Peu importe, l'aventure prend fin ici.

Conclusion

L'aventure se termine avec des Pjs ayant soit récupéré le contenu de la crypte ou les mains vides.

Si les PJs reviennent chez Deskyr avec le contenu intégral de la voûte, il est extatique, payant aux aventuriers le salaire convenu. Il leur donne aussi un symbole de vie comme récompense supplémentaire.

D'autre part si le groupe revient les mains vides ou seulement avec une quantité limitée, il est déçu, mais accepte ces pertes.