

ADP01-04F

Ce qui repose ici-bas

Une Aventure Living Greyhawk en 1 Round

Scénario Adaptable - Ekbir

par Neil Ikerd

Traduit et adapté par Sylvain Leprivey & Gérard Colliou

Les aventuriers arrivent dans un petit village durant une cérémonie funéraire où le défunt est empalé et décapité par des villageois empestant l'ail. Qui sait quel genre de maléfice est en train d'envahir le cimetière ? Le dernier groupe ayant tenté de le purifier a mystérieusement disparu...

Ce qui repose ici-bas est une aventure Donjons & Dragons pour un groupe de personnage de niveau 1 à 8. Ce module est un scénario adaptable pour LIVING GREYHAWK. Il a été spécifiquement traduit et adapté pour être joué dans le Califat d'Ekbir. Les joueurs et les MD sont encouragés à consulter *l'Atlas de Greyhawk* et le *Guide d'Ekbir* pour avoir une meilleure idée des habitudes de vie du peuple Bakluni en Ekbir. Cette aventure est également adaptée pour satisfaire des groupes de niveau modéré.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, ALTERNITY, GREYHAWK, and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. RAVENS BLUFF, MALATRA, LIVING CITY, LIVING DEATH, LIVING JUNGLE, LIVING GREYHAWK, and LIVING VERGE are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Scenario detail copyright 2000 by Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Ceci est une aventure du réseau de jeu RPGA. Une durée de quatre heures a été estimée pour jouer chaque round de ce scénario, mais la durée réelle de jeu avoisinera les trois heures par round. Le reste du temps est consacré à la préparation de la partie et à la notation, si celle-ci est employée, en fin de partie. Les règles suivantes sont là pour vous aider à mener l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir décrire à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

Préparation

Tout d'abord, si tel n'est pas le cas, vous devez imprimer ce scénario. Il a été conçu pour pouvoir être imprimé recto verso mais le recto seul peut tout à fait convenir. Il y a également assez de place dans la marge pour le relier si vous le désirez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants. Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un set de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit via de simples feuilles quadrillées et d'un crayon ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer leurs personnages maintenant ou d'attendre que vous leur ayez donné les instructions en fonction des besoins du scénario.

Gardez en tête que vous devez avoir au moins trois joueurs (sans compter le meneur) pour la partie pour que cette dernière soit validée auprès de la RPGA. De même, vous ne pouvez avoir plus de six joueurs à la table.

Une fois que vous êtes prêt à jouer, il est courant de demander à chaque joueur de mettre un chevalet avec son nom devant lui. Ce chevalet devrait indiquer le nom, la race et le genre du personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MJ, vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au Guide du Maître si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver, ou au Manuel des Monstres face à une créature inconnue.

Une partie du texte de ce scénario est écrit de manière à pouvoir le lire tel quel à vos joueurs, tandis que le reste vous est réservé. Le texte pour les joueurs apparaît dans des encadrés gris. Il est fortement recommandé de le paraphraser au lieu de le lire à haute voix, car le texte est général et doit être adapté à la situation précise ou aux actions spécifiques des personnages.

Notation

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MJ notent la partie. La RPGA a trois manières de noter cette partie. Consultez le coordinateur de votre convention pour déterminer quelle méthode utiliser :

1. *Notation sans vote* : les joueurs écrivent leur nom et numéro sur la grille de notation et vous remplissez la partie supérieure de la grille. Cette méthode est utilisée pour des personnes qui jouent « juste pour le plaisir ».
2. *Notation partielle* : les joueurs notent le maître de jeu et le scénario sur leur bulletin de vote joueur, fournissent des informations personnelles mais ne votent pas pour les autres joueurs. Le meneur de jeu note le scénario et complète à la fois les informations personnelles et celles relatives à la convention, mais il ne note aucun des joueurs, ni le groupe dans son ensemble. Cette méthode est utilisée lorsqu'il n'y a pas de compétition, mais que le coordinateur de la convention veut des informations sur la prestation des meneurs de jeu ou si le meneur souhaite savoir ce que les joueurs ont pensé de sa prestation.
3. *Notation complète* : les joueurs et les maîtres de jeu complètent l'ensemble des documents et votent pour le meilleur joueur. Si cette méthode est utilisée, assurez-vous de disposer de 15-20 minutes pour que les joueurs décrivent brièvement leurs personnages aux autres

joueurs, et d'environ 5-10 minutes pour voter. Cette méthode est utilisée lorsque les joueurs veulent savoir lequel d'entre eux a le mieux joué sur la table, ou lorsque l'aventure est jouée en tournoi avec des gagnants et des lots.

Lorsque vous utilisez la Notation complète, classez les joueurs dans l'ordre des votes pendant qu'ils complètent leurs formulaires, de manière à ne pas être influencé par leurs notations. C'est une bonne idée de demander aux joueurs d'évaluer la partie pendant que vous déterminez le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

Après avoir voté, transmettez les formulaires au coordinateur de la convention.

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faite créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire de l'Atlas de GREYHAWK est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

Structure en paliers

Pour déterminer le palier de l'aventure à utiliser, additionnez les niveaux de tous les personnages. De plus, ajoutez les niveaux des éventuels suivants, cohortes et animaux selon la valeur indiquée par leur certificat. Comparez le total au tableau ci-dessous pour connaître le palier de l'aventure.

	<u>4 joueurs</u>	<u>5 joueurs</u>	<u>6 joueurs</u>	<u>7 joueurs</u>	<u>Niv max</u>
P1:	4-12	5-13	6-14	7-15	4 ^e
P2:	13-22	14-24	15-26	16-28	6 ^e
P3:	23-32	25-35	27-38	29-41	8 ^e
P4:	33-42	36-46	39-50	42-54	10 ^e

Le niveau maximum désigne le niveau au delà duquel le personnage n'est plus autorisé à jouer le scénario à un palier donné.

Niveau de Vie

Au début de chaque scénario, chaque PJ doit payer un coût d'entretien qui correspond au niveau de vie qu'ils souhaitent ou peuvent maintenir. Les niveaux de vie, et les effets qu'ils ont sur le jeu sont :

Standard	Vous habitez dans des logements simples, et mangez normalement. Vous disposez des vêtements qui correspondent à votre profession (aventurier) ; rien d'extravagant. Vous possédez probablement deux ou trois jeux de vêtements.
Riche	Vous demeurez dans des appartements confortables, et mangez des aliments de bonne qualité. Vous portez des vêtements équivalents à une tenue de courtisan, et vous achetez généralement de nouvelles tenues toutes les deux semaines.
Luxe	Vous descendez dans les meilleures chambres des meilleures auberges (double du prix d'un bon logement), et mangez les mets les plus fins. Vous pouvez organiser un banquet pour vos amis tous les jours, et vous le faites fréquemment. Vous portez des vêtements de noble, et chaque semaine vous complétez votre garde robe par de nouveaux articles.

Unités de Temps (Time Units) et Entretien (Upkeep)

Ceci est une aventure adaptable en un round, adaptée pour Ekbir. Les personnages natifs d'Ekbir payent une unité de temps par round, tous les autres payent deux unités de temps par round. Le niveau de vie standard d'un personnage coûte 12 gp par round. Un niveau de vie riche coûte 50 gp par round, un niveau de vie luxueux coûte 100 gp par round. Ces coûts sont des coûts d'entretiens à payer en début d'aventure.

Les modes de vie sont accompagnés de bonus ou de pénalités aux jets de Diplomatie (p68), Intimidation (p71), Déguisement (p66) et Bluff (p64) à votre discrétion. Les MJ sont encouragés à jouer ces réactions aussi souvent que possible.

Au sujet des Scénarios Adaptables

Ce module est un scénario adaptable pour LIVING GREYHAWK. Il a été spécifiquement traduit et adapté pour être joué dans le Califat d'Ekbir.

Certains éléments du background, des rencontres et des descriptions ont été modifiés afin de mieux cadrer avec l'environnement d'Ekbir qui est culturellement et géographiquement éloigné du centre de la Flanese. La trame et la cohérence générale du scénario ont été significativement améliorées par rapport à la version originale. Malgré tout, ces modifications restent essentiellement cosmétiques et l'aventure que vous allez jouer a déjà été jouée par des centaines, voire des milliers d'autres joueurs à travers le monde.

Background

L'histoire de Hagron Palitoc'h

Il y a plus de dix ans, au début des guerres de Faucongris, le prêtre d'un infâme culte de la mort se mit à prendre de l'importance dans la province du Qaradol. Le grand prêtre et chef de ce culte nécromantique était appelé par ses fidèles Ambrios.

Agissant sous le couvert d'un orphelinat, ce culte de l'assassinat et de la mort prospéra pendant plusieurs années avant d'attirer l'attention d'un paladin du pays nommé Hagron Palitoc'h. Hagron et ses suivants après avoir découvert les vils projets d'Ambrios à l'encontre des enfants de l'orphelinat, pourchassèrent et affrontèrent le grand prêtre sur un champ de bataille, non loin d'une forteresse dont Ambrios avait fait sa demeure. Invoquant les pouvoirs d'Azor Alq, Hagron parvint à détruire l'armée impie accompagnant d'Ambrios, tuant le puissant grand prêtre et mettant son armée en déroute. Durant le combat le puissant faris fût mortellement blessé, mais puisant dans ses dernières ressources, il traqua les infidèles jusqu'à leur dernier repaire afin de donner l'assaut final.

Les hommes de Hagron encerclèrent le sanctuaire et, assurés d'une victoire certaine, balayèrent les gardes du temple. Hagron et ses hommes fouillèrent le temple mais ne trouvèrent aucune trace du corps du grand prêtre.

Le cœur lourd à l'idée de ne pas avoir retrouvé le corps du grand prêtre, mais assuré du fait que le culte était vaincu pour toujours dans la région, Hagron s'éteignit quelques temps plus tard. Sa dernière volonté fût d'être enterré dans son village natal de Dogandeh. Aujourd'hui encore, certains bardes conte les exploits du saint faris d'Azor Alq et de son sacrifice. L'orphelinat de Tchesmagür, dont s'occupent maintenant les faris du ribat de la Voie du Cheval, porte aujourd'hui une stèle à sa mémoire.

La province du Qaradol

Cette région est réputée pour sa terre noire très fertile. De grands défrichements sont en cours qui devraient durer pendant encore plusieurs générations surtout si l'on tient compte de l'immense forêt sauvage de l'Udgru.

La province est le fief de la famille royale Oukoumlinen. La capitale provinciale est le bourg

de Tchesmagür. Le ribat fortifié de la confrérie de la Voie du cheval se trouve dans le Qaradol.

La famille royale Oukoumlinen

La famille Oukoumlinen a la charge de la province de Qaradol. Elle a lancé une grande politique de défrichement et la mise en valeur des terres pour l'agriculture est devenue sa priorité, prenant le pas sur son ancienne spécialité dans l'élevage des chevaux.

La Confrérie de la Voie du cheval

Les faris de cette confrérie ont développé une voie mystique basée sur l'équitation. Ce sont de prodigieux cavaliers. Ils sont aussi maîtres dans l'élevage des chevaux et notamment des fameux coursiers bakluniens.

Résumé de l'aventure

Synopsis : Les personnages arrivent dans un village rural pendant une cérémonie funéraire. Il pleut. Des rituels bizarres se déroulent pendant les funérailles, dont l'administration d'un pieu en bois et une décapitation. En fait le cimetière est le refuge d'une bande de goules. Leur tanière est la tombe d'un héros local. Là, elles accumulent des objets pillés dans les tombes. Restituer des objets significatifs, ainsi que des objets non magiques permettra d'obtenir la gratitude du prêtre.

Introduction : Les personnages ne parviennent pas à trouver une boutique ou un commerce ouvert, car tout le village assiste à des funérailles lors d'un après-midi pluvieux. Tout commence en début d'après-midi.

Rencontres 1 : Présentation, rencontre avec les villageois. Après la cérémonie, tous les participants retournent à la taverne locale. Là les personnages sont mis au courant des aventuriers perdus, de la magicienne mordue, de l'étranger et du respectable demi-elfe.

Rencontre 2 : Présentation, rencontre avec le prêtre. Galamar donne aux PJ toutes les informations possibles. Il peut leur parler de la mort du vieux prêtre, de l'étranger en noir, et de la magicienne.

Rencontre 3 : Le cimetière. Les PC trouvent des tombes exhumées, des cercueils vides, et des traces de pas. Certaines de ces traces sont celles de bottes, d'autres de pieds squelettiques, et

d'autres de pieds nus humains. Toutes sont simples à suivre car la pluie a rendu le sol boueux. Cette découverte a lieu dans une partie du cimetière distincte du lieu des funérailles.

Rencontre 4 : La tombe. En cherchant dans le cimetière, les PJ devraient entrer dans la tombe de Hagron, un paladin mort en pourchassant les adeptes d'un culte maléfique. Il a été enterré en héros dans cette tombe spécialement construite à son attention. Les fondations de la tombe sont une crypte bien plus ancienne. Un panneau dans le sarcophage a été conçu pour accéder à la crypte en dessous. Cette zone est aussi la tanière des goules qui hantent le cimetière.

Rencontre 5 : La crypte. Sous la tombe se trouve une petite crypte avec plusieurs salles. Chacune d'entre elles contient un type de monstre ou d'obstacle. La pièce centrale contient un sarcophage avec le corps parfaitement conservé d'une femme qui porte une tenue de cérémonie pourpre et or (Connaissances (p65) Religion DD25 : Secte Draconique de Fragorox) et elle tient un médaillon dans ses mains.

Conclusion : Les personnages révèlent leurs trouvailles au prêtre. S'ils rendent les objets d'héritage à l'église en vue de leur redistribution aux familles, ils se verront récompensés.

Histoire : Les ennuis ont commencé il y a environ deux mois avec l'arrivée d'un étranger vêtu de noir dans la nuit. Après le départ de l'homme en noir, Le cheval qu'il a vendu au prêtre du coin est mort d'une infection pulmonaire. Peu de temps après le prêtre en question est mort à son tour, victime d'une attaque cardiaque puis quelque chose a commencé à déterrer les cadavres et laisser les cercueils vides dans le cimetière. Un mois plus tard, un groupe de jeunes aventuriers a disparu dans le cimetière. L'un d'entre eux a été trouvé à trois kilomètres de là, mort dans la forêt avec quatre piqûres au cou. Depuis, les « pillages de tombes » n'ont fait qu'empirer.

Introduction

Les personnages sont arrivés dans le village de Dogandeh, dans la province du Qaradol, à la recherche d'un abri pour la pluie. Tout le village s'est rassemblé pour des funérailles. La malheureuse est une jeune femme (19 ans) qui est morte des morsures d'un chien enragé. Le chien a été tué après l'attaque. La femme n'est ni très belle ni très riche (à l'évidence la fille d'un fermier). Malgré cela, les funérailles sont menées avec beaucoup de cérémonie et de rituels, le corps et le cercueil sont bénis. Vers la fin de la cérémonie, deux hommes s'approchent du cercueil. L'un tient une hache, l'autre un pieu et un maillet. Tous sauf le prêtre se retournent au moment où les deux hommes enfoncent le pieu dans le corps et le décapitent. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Vous avez marché dans la nuit pendant six heures. Il pleuvait lorsque vous vous êtes levés et vous avez déjeuné sous cette même pluie il y a environ une heure. Le ciel est d'un gris et d'une tristesse infinis. La pluie tombe doucement. Il n'y a pas de vent pour la chasser. Vous ne pensez qu'à une chose, c'est de trouver une taverne abritée avec un bon feu et une bière forte. Peut-être que le village devant vous vous offrira un peu de répit contre les éléments. Vos rêves de douce chaleur sont interrompues par ce qui semble être un hymne funéraire au loin.

En cherchant son origine, vous vous retrouvez devant un muret en pierre qui entoure le cimetière du village. Au-delà du mur se trouve une foule de bonne taille, environ une centaine de personnes. En regardant la pente de la colline après la procession vous voyez une femme plutôt jeune reposant dans un cercueil ouvert. Elle est vêtue d'une tunique en étoffe grossière et d'une simple robe de paysanne. Elle ne porte aucun bijou. Malgré cela, les funérailles sont élaborées. Il y a des runes inscrites sur le cercueil, et un prêtre vêtu de blanc procède à des prières à Al'Akbar devant le corps.

Bizarrement, ils implorent sa protection contre les ténèbres et ses enfants pendant ses prières. Le rythme du prêtre et le son de sa voix augmentent alors que deux hommes approchent du cercueil. L'un tient une longue hache, l'autre un pieu en bois et un maillet.

Laissez quelques instant aux joueurs pour qu'ils puissent réagir, bien qu'ils ne peuvent guère faire plus que descendre la colline vers la procession.

La foule tourne le dos au cercueil alors que les hommes approchent. L'homme au maillet plonge le pieu dans le cœur de la femme. La hache s'abat, séparant d'un trait net la tête de la femme de son corps. Le cercueil est promptement fermé et cloué. Le prêtre l'aspérge ensuite d'eau et conclut sa prière avec une supplique pour la protection d'Al'Akbar. La foule se disperse en silence et se dirige vers le centre du village. Leur tâche accomplie, les deux hommes déposent maillet et hache et commencent à mettre le cercueil en terre, avant de prendre enfin des pelles pour combler le trou.

Les personnages qui font un jet Connaissance des sorts (p65) DD13 ou de Connaissance (Religion) (p65) DD15 se rendent compte que les runes inscrites sur le cercueil n'ont aucun pouvoir magique. Ils vont aussi savoir que la seule invocation véritablement magique était la supplique finale. C'était un sort de Protection contre le Mal (p250) lancé sur le cercueil lui-même (Connaissance des sorts (p65) DD16). Tout PJ qui tentera de parler aux participants sera gentiment mais fermement repoussé. Ils veulent aller à l'auberge du coin et partager leurs souvenirs de la jeune femme défunte, Tilana. Si les PJ abordent les fossoyeurs, ils n'auront guère plus de résultats : l'un est sourd-muet et l'autre est un homme silencieux qui ne souhaite pas parler de la cérémonie de l'après-midi. Il proposera aux PJ de parler soit aux villageois, soit au prêtre, le Père Galamar (rencontre 2). Tilana était une jeune femme appréciée qui venait souvent en ville vendre les fruits et les légumes de son jardin ou acheter des diverses fournitures pour la maison de son père.

Rencontre 1 : Auberge de la Bruine

Les paroissiens retournent au village. Chacun porte un symbole d'Al'Akbar en bois (en forme d'étoile à huit branches reproduisant le Talisman). Si un villageois est questionné sur ce qui s'est passé, il fournira une réponse banale, telle que "je ne veux pas en parler ici" ou "mettons nous au moins à l'abri de la pluie". Si les villageois sont interpellés dans la taverne locale après les funérailles, ils se montrent amicaux pourvu qu'ils

soient amadoués d'une manière ou d'une autre. L'auberge présente une tresse de gousses d'ail au-dessus de la porte, et tous les clients empestent l'odeur de cet aromate. Les discussions dans l'auberge vont finalement conduire les PJ à apprendre quels événements étranges se sont déroulés depuis près deux mois.

Si les PJ recherchent une récompense ou une compensation pour l'aide des villageois, Nalik leur offrira le gîte et le couvert pour la nuit pourvu qu'ils se rendent au cimetière le lendemain matin pour voir ce qui s'y passe. Il le fait après leur avoir jeté un regard plein de reproches et fait des commentaires déplaisants sous sa barbe. Si les PJ acceptent de les aider sans récompense, il leur offre avec joie une semaine de gîte et de couvert (sans les consommations - soit 1 TU Standard Gratuit).

PNJ dans l'Auberge

Nalik l'aubergiste, Humain masculin, GdP3 :
C'est un homme âgé (un peu moins de 60 ans), frêle, aux cheveux noirs raides et une calvitie naissante au sommet du crâne. Sa voix est forte mais au volume modéré.

Compétences et dons : Psychologie +4, Diplomatie +2.

Il se rappelle bien de l'homme en noir :

Oui-da, j'veus l'dit, c'est un maudit sorcier de démon qui a causé tout ça. L'est sorti d'une sale tempête, et y ressemblait tout comme une ombre en entrant ici. L'était couvert de la tête aux pieds d'une pelisse si noire qu'elle aurait ben pu être taillée dans la nuit même.

Y vient jusqu'au comptoir, ici, et il me demande queque chose de chaud à boire d'une voix calme, sourde. Alors moi, un peu méfiant, j'y sers un bol de cidre chaud et j'commence à y dire que ça sera deux communes (pc) quand tout d'un coup, hop ! il bouge la main et une bourse apparaît comme ça su'l comptoir.

Puis y'm dit, prenez d'quoi payer un dîner complet, un pichet de cidre chaud et une chambre. Bon, moi je n'fais pas industrie avec les sorciers et tout ça, et pis chuis pas sûr mais je vois bien qu'il va pas les sortir, alors je prends dix nobles (pa), et là y'm dit d'en reprendre encore, et de quérir une servante lui monter son repas et lui montrer sa chambre. Alors je reprends dix nobles et j'envoie Morvina s'occuper de lui. Et alors, pouf ! Voilà-t-y

pas que la bourse disparaît, il a pas bougé d'une oreille ! Et puis Morvina redescends plutôt vite et ramasse le pourboire que j'y avais laissé. A peu près quatre heures plus tard il redescend, me demande où il peut acheter un bon cheval de selle. J'y dis qu'y a que le prêtre Turim, au temple au bout du village, qu'a un bon canasson par ici. Y dit rien et y sort. J'ai même pas vu sa tête une seule fois.

Nalik pourra aussi dire aux PJ que le visiteur semblait mesurer environ 1,60 m et était de constitution très frêle. Ses vêtements étaient tous noirs et finement taillés, jusqu'aux éperons de ses bottes. Des gants cachaient ses mains et le capuchon de son manteau masquait intégralement son visage. L'homme est resté dans l'auberge environ 4 à 5 heures puis est parti en pleine nuit. Puis il est allé voir Turim, l'ancien prêtre.

Morvina la serveuse, Humain féminin, GdP1 :
C'est une femme d'environ 25 ans ; c'est le genre de femmes bien charpentées à la grâce ordinaire. Ses cheveux bruns tombent jusqu'aux épaules. Elle parle d'une manière légèrement hachée, qui s'accroît quand elle est embarrassée. Si elle est interrogée sur l'étranger elle se souvient de lui :

Hé ben, il ne m'a trop rien dit. Je l'ai conduit à sa chambre, j'ai ouvert la porte, il m'a fait un geste qui voulait dire qu'il voulait son repas sur la table devant la fenêtre. Et puis il m'a tourné le dos, pour dire que je pouvais partir. Quand je suis sortie de la chambre, je l'ai quasiment perdu de vue dans l'ombre, c'était drôlement bizarre. Le lendemain matin quand je suis venue nettoyer la chambre, tout était comme quand il était arrivé sauf que le poulet rôti et le cidre étaient partis. Par contre le lit n'était pas défait et il n'y avait pas de traces d'eau là où il aurait pu pendre son manteau. C'était comme si quelqu'un avait mangé ici mais c'est tout.

Plusieurs clients parleront de l'étranger, mais aucune information supplémentaire ne peut être obtenue ; mis à part le fait que beaucoup pensent qu'il était un démon, ou une sorte d'ombre. Un jeune client va aborder le sujet du groupe d'aventuriers disparus. Tragis est un garçon d'environ 11 ans, il admire les guerriers costauds, peut-être parce que lui-même est petit et maigre, à peine 1,20m et 30 kilos tout mouillé. Il dira ceci aux PJ :

Eh ben, il y avait ces autres aventuriers qui sont venus il y a un mois à peu près, ils voulaient nous

aider pour les problèmes du cimetière. Pourtant personne n'en parlait beaucoup. Welgas, c'était un grand guerrier costaud, et son épée elle était 2 fois grande comme moi ! Il m'a dit qu'il allait s'en occuper des méchants. Alors un soir lui et ses copains – y en avait même un qui était encore plus petit que moi ! – ils sont allés au cimetière. Personne les a vu depuis. Y en a même qui disent que c'est encore plus grave maintenant qu'à l'époque...

D'autres parleront des aventuriers, ils étaient quatre : Welgas, un guerrier humain, Ayani, une roublarde halfeline, Vortak, un prêtre nain et Kayim, une magicienne humaine. Ils sont arrivés dans le village il y a environ un mois. Ils étaient intéressés par des histoires sur le cimetière et ont proposé de mettre fin à la menace maléfique. Ils se sont mis en route un soir au crépuscule et sont entrés dans le cimetière. Le lendemain matin, il y avait des traces de lutte et du sang sur quelques pierres tombales, mais aucune trace de ces courageux aventuriers. Plus tard dans la journée, un forestier du coin (Garik) a retrouvé le corps de Kayim dans la forêt.

Garik le forestier, Humain masculin, GdP2 :
C'est un homme des bois et un trappeur. Il vit à l'autre bout du village où il tient une petite tannerie et une fumerie. Il est rasé de frais comme le témoignent de petites coupures au visage et au cou.

Compétences et dons : Survie dans la nature +5; Pistage.

S'il est interrogé au sujet de Kayim il dira ceci :

J'étais dehors à vérifier mes pièges. J'en vérifiais un gros, pour les renards et les chiens sauvages quand j'ai découvert quelque chose de vraiment bizarre. Apparemment cette jeune femme fuyait quelque chose quand elle est tombée dans mon piège. Elle a été attrapée au pied, elle est tombée et sa tête a cogné sur une racine, et ça lui a brisé la nuque. Quand je me suis approché pour voir, j'ai vu qu'elle s'était durement bagarrée, pour sûr. Ses habits étaient tout déchirés et elle avait de vilaines plaies pas propres. Le plus curieux c'étaient une belle morsure au cou. C'était comme si 4 crocs avaient mordu, mais au lieu de déchirer la chair, avaient dû relâcher tout de suite. Elle a eu de la chance d'avoir survécu à une telle morsure... dommage que sa chance l'ait abandonnée juste après...

La seule autre information qu'il est susceptible de fournir est le lieu de découverte du corps, qui ne révélera aucun indice. Kayim a été enterrée sur place avec son équipement, les villageois craignant qu'elle ne revienne sous la forme d'une sorte de créature vampirique.

Si les PJ enquêtent spécifiquement sur tout visiteur antérieur au mystérieux homme en noir, un villageois se rappellera d'un aventurier solitaire, deux jours avant la venue de ce dernier. Il était charmant et amical : un demi-elfe dont personne n'a retenu le nom. Il cherchait l'aide de Turim, pour un sujet quelconque, il est allé se recueillir sur la tombe de Hagron (rencontre 3) puis a quitté le village.

Rencontre 2 : Le Temple d'Al'Akbar et le Prêtre Galamar

Galamar, humain mâle, Pre1 (Al'Akbar [Foi exaltée]) : FP1; Humanoïde de taille M (Humain; DV 1d8 +1; pv 9; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 12 (+2 Dex); Att +1 corps à corps (1d4, gourdin), +2 tir (1d8/19-20, arbalète légère); Part : sorts, renvoi des morts-vivants 6/jour; AL NB; JS: Réf +2, Vig +3, Vol +4; For 13, Dex 14 Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 14.

Compétences et dons : Artisanat (Sculpture sur Bois) +6, Diplomatie +3, Premier secours +1, Connaissances locales +1, Connaissances (Religion) +1, Psychologie +6; Talent (Sculpture sur Bois), Vigilance.

Sorts préparés (3/2+1 ; DD de base = 12 + niveau de sort : 0 - Soins Superficiels, Réparation, Purification de l'Eau et de la Nourriture; 1er - Protection Contre le Mal, Annulation de la Peur, Soins Mineurs.

Possessions : Vêtements liturgiques de couleur blanche, symbole sacré en argent d'Al'Akbar (reproduisant le Talisman), couteau (pour sculpter le bois).

Galamar approche la cinquantaine, il est de corpulence moyenne mais à une forte présence. C'est un initié récent au culte. Il est de rang Aïdyn. Auparavant c'était un sculpteur sur bois et un menuisier qui fournissait l'église. C'était un bon ami de Turim, le prêtre précédent de rang Kizil qui est mort d'une crise cardiaque après la visite de l'étranger au manteau noir. Galamar a fait ses vœux au service d'Al'Akbar à la demande de son ami quelques années auparavant et, bien qu'il soit

un homme pieux, il n'a rien d'un aventurier. Son expérience des morts-vivants se limite au folklore appris au cours des années. C'est un homme calme et solennel, même ses sermons tendent plus à l'encouragement à la droiture qu'à faire appel aux pouvoirs de son dieu. S'il est interrogé sur le sombre étranger il révélera ceci :

Je suis allé voir Turim le matin après la visite de l'étranger. Il m'a dit que l'homme était venu tard dans la soirée, et a frappé à la porte de l'église jusqu'à ce qu'on lui ouvre. L'homme lui a dit qu'il avait besoin d'un bon cheval, il paierait un bon prix pour sa monture tout en laissant son cheval à lui, qui était trop fatigué pour continuer le voyage qu'il devait faire. Turim a accepté, quoiqu'il m'ait dit que c'était un peu à contrecœur. L'homme a payé en bon or, a sellé le cheval avec son équipement à lui puis est parti au grand galop. C'était une tromperie : le cheval est mort trois jours plus tard d'une mauvaise toux. Turim ne savait quasiment rien sur les chevaux, ce n'est pas étonnant qu'il se soit laissé avoir. Mais c'était un homme bon - le meilleur. Il voulait vraiment aider cet homme.

Turim est mort un jour après le cheval, d'une crise cardiaque à cause de son grand âge (65 ans). Après sa mort, **Nayla** l'herboriste du village, a confirmé qu'il s'agissait d'une mort naturelle.

Nayla l'herboriste, Humain femelle, GdP3 :

Compétences et dons : Premier secours +6.

Les ennuis ont commencé après la mort de Turim. C'est à partir de là que la première goule est apparue dans le cimetière. Le corps du Père Turim est le premier à avoir été exhumé par la créature.

S'il est interrogé sur les rites funéraires, il répond que quelque chose de maléfique s'est manifestée localement dans le cimetière, mais il n'est pas sûr de sa nature exacte. Ses connaissances en matière de morts-vivants sont vagues au mieux, c'est pourquoi il s'appuie sur ce que recommande le folklore afin de venir à bout des créatures de la nuit (utilisation du pieu en bois, décollation, bénédictions, eau bénite, Protection Contre le Mal, etc.)

Si les PJ le demandent avant d'entrer dans le cimetière, il peut leur donner 2 fioles d'eau bénite. Il n'en demandera pas le retour, et ne les leur donnera pas si la mission est accomplie et qu'ils n'en ont pas besoin. Il peut lancer une Bénédiction sur tout personnage mort afin qu'il ne revienne pas sous la forme de goule, à condition que les PJ le lui

demandent. Il sera très reconnaissant pour toute information obtenue de leur part sur la manière de traiter les morts-vivants.

Rencontre 3 : Le cimetière et la Tombe de Hagron

Cet endroit est le refuge de plusieurs morts-vivants.

Palier 1 (EL 2)	: 4 Zombis
Palier 2 (EL 3)	: 2 Goules
Palier 3 (EL 5)	: 5 Goules
Palier 4 (EL 9)	: 8 Blêmes

Zombi : FP1/2; TA M (mort-vivant); DV (2d12)+3; pv 15; Init -1 (-1 Dex); VD 9m; CA 11 (-1 Dex, +2 naturelle); Att +2 corps à corps (1d6+1, poing); Part : mort-vivant, limité aux actions partielles; AL N; JS: Réf +1, Vig +0, Vol +2; For 13, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 11.

Compétences et dons : Robustesse.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Limité aux actions partielles (Ext.) : Le manque de coordination du zombi ne lui permet d'exécuter qu'une action partielle à chaque round. Il a donc le choix entre attaquer et se déplacer, et ne peut faire les deux que s'il charge (charge partielles).

Goule : FP1; TA M (mort-vivant); DV (2d12); pv 13; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 14 (+2 Dex, +2 naturelle); Att +3 corps à corps (1d6+1 et paralysie, morsure), Att +0 corps à corps (1d3 et paralysie, 2 griffes); AS paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL CM; JS: Réf +2, Vig +0, Vol +5; For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +7, Détection +7, Discrétion +7, Escalade +6, Evasion +7, Fouille +6, Perception auditive +7, Saut +6, Sens de l'orientation +3, Attaques multiple, Botte secrète (morsure).

Création de rejetons (Sur.) : Dans la plupart des cas, la goule dévore ses victimes, mais il arrive qu'elle les abandonne sur place. Tout cadavre

laissé de la sorte revient à la vie sous forme de goule en 1d4 jours. Cette transformation est évitée si l'on jette *Bénédictio* (p179) sur la dépouille avant la fin de ce délai.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Paralysie (Ext.) : Toute créature touchée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD14) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d6+2 minutes. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir.

Blême : FP3; TA M (mort-vivant); DV (4d12); pv 26; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (+2 Dex, +4 naturelle); Att +4 corps à corps (1d8+1 et paralysie, morsure), Att +1 corps à corps (1d4 et paralysie, 2 griffes); AS puanteur, paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL CM; JS: Réf +3, Vig +1, Vol +6; For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +6, Evasion +8, Fouille +6, Perception auditive +8, Saut +6, Sens de l'orientation +3, Attaques multiple, Botte secrète (morsure).

Création de rejetons (Sur.) : Dans la plupart des cas, la goule dévore ses victimes, mais il arrive qu'elle les abandonne sur place. Tout cadavre laissé de la sorte revient à la vie sous forme de goule en 1d4 jours. Cette transformation est évitée si l'on jette *Bénédictio* (p179) sur la dépouille avant la fin de ce délai.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Paralysie (Ext.) : Toute créature touchée par la morsure ou les griffes d'une blême doit réussir un jet de Vigueur (DD15) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d6+2 minutes. Même les elfes peuvent être affectés par ce pouvoir.

Puanteur (Ext.) : Une atroce odeur de mort et de corruption entoure la blême. Toute créature se trouvant à moins de 3 mètres doit réussir un jet de Vigueur (DD15) pour ne pas être prise de violentes nausées, qui se traduisent par un malus de moral

de -2 à tous les jets d'attaques, de sauvegarde et de compétence pendant 1d6+4 minutes.

Le matin suivant se lève par un temps partiellement nuageux. Le cimetière est dévasté. Pendant la nuit, plusieurs (6) cercueils ont été exhumés et sont maintenant au sol, vides. La tombe de la jeune femme enterrée la veille est, elle, intacte.

Si les PJ entrent dans le cimetière cette nuit, les goules sortent de leur repaire environ deux heures après le crépuscule.

Tout le cimetière est parcouru de traces de pas, certains bottés, d'autres humanoïdes et nus, et d'autres sont étroites et osseuses - Détection (p67) DD10. Les tombes qui ont été creusées sont maintenant vides, les cercueils fracassés. Il n'y a rien de commun entre les tombes, certaines sont récentes, d'autres vieilles, certaines contenaient des hommes, d'autres des femmes, etc.

Dans une partie récente du cimetière, il y a plus de traces mais pas de tombes exhumées. Chacune des quatre tombes qui s'y trouvent portent chacune d'étranges inscriptions sur la pierre tombale (ce sont des glyphes de Protection contre le Mal (p250) et le symbole sacré en forme de talisman (étoile à huit branches) d'Al'Akbar - Connaissance des sorts (p65) DD13 ou de Connaissance (Religion) (p65) DD 10.

Des traces boueuses mènent dans la tombe de Hagron, un caveau en pierre de 6m de côté avec une porte métallique. Tant que les goules sont à l'intérieur, la porte reste fermée. Si elles sont dehors dans le cimetière, elle est ouverte. Sur la porte est inscrite en ancien baklunite l'épithaphe de son hôte, Hagron, Faris d'Azor'Alq et protecteur des âmes. Donner aux joueurs le *l'annexe 1*. Pour les personnages originaires d'Ekbir, de Tusmit ou de Ket, on donnera le *l'annexe 1bis* qui leur permettra de déchiffrer l'inscription. Pour les personnages connaissant l'ancien baklunite, on pourra aussi donner directement la traduction suivante :

***Hagron Palitoc'h, saint faris d'Azor'Alq
Érigé en sa mémoire, Grenouille 3241
Vaillance d'Azor'Alq
Courage incomparable
Défense inexpugnable
Chasseur des hordes malignes
Devant les enfants en péril***

***Les dieux l'ont entendu
Bien qu'il soit tombé
Les hordes céans ne sont plus
Il les a tous sauvés
Les enfants vivront
En souvenir de Hagron***

Le caveau a été construit sur et autour d'une sépulture qui existait précédemment. Personne n'était conscient du fait que cette sépulture contenait une entrée secrète vers une autre crypte. Le sarcophage qui devrait contenir les restes de Hagron est vide. Le couvercle a été remis à sa place, mais un jet de Fouille (p71) DD8 révèle qu'il a été déplacé. Ouvrir le sarcophage demande un jet de Force DD13.

Un examen de la bière révèle également des traces de griffes sur le panneau du fond. Il y a aussi deux poignées dissimulées dans la maçonnerie pour le remettre en place, en tirant dessus. Le fait de le pousser le fait glisser - jet de Force DD15, révélant une échelle qui descend dans les ténèbres. En regardant dans le trou, on peut voir 6 mètres plus bas un trésor qui semble avoir été amassé là par hasard.

(Si les personnages descendent, aller à la rencontre 4 : la Crypte de Jylahmay).

Rencontre 4 : La Crypte de Jylahmay

Pièce A

Une vieille échelle branlante descend vers un corridor de 3m sur 7,5m. Au pied se l'échelle se trouve l'endroit où les goules ont entassé les biens pillés dans les tombes qu'elles ont ouvertes et vidées. Le trésor consiste en 220 pièces de cuivre (posées sur les yeux des corps), plusieurs bibelots (morceaux de tissu brodés, figurines en céramique ou en plomb, bois sculpté, etc.), un sac à dos contenant du matériel d'aventurier (3 torches, 15m de corde, 3 pierres à aiguiser, 1 pierre à briquet et de l'amadou, des outils de cambrioleur de qualité supérieure, 1 pied-de-biche, 1 flasque d'huile, 1 arbalète légère cassée, 1 boîte contenant 10 carreaux d'arbalète légère et le **cimeterre de Hagron** (voir ci-dessous). A l'autre bout se trouve une double porte verrouillée - Crochetage (p66) DD15 - et bloquée par magie - DD23 pour l'enfoncer (13 +5 car verrouillée +5 car bloquée magiquement).

Cimeterre de Hagron (Moyenne, 2 Kg, en argent, 400 po) : Ce cimeterre de maître a le symbole d'Azor'Alq (un guerrier en armes sur un promontoire) gravé des deux cotés de la lame. Compte comme une arme en argent.

Pièce B

Cette pièce de 3m sur 15m n'a rien de remarquable exceptées les épaisses couches de poussière. Une porte secrète dans le mur opposé à l'entrée permet l'accès à la chambre centrale. Un jet de Détection (p67) DD25 ou un jet de Fouille (p71) DD18 est requis pour la trouver. La porte du mur nord de la pièce est verrouillée - Crochetage (p66) DD15 - mais peut être enfoncée DD18.

Pièce C

La porte du mur de ce corridor de 3mètres sur 12 est verrouillée - Crochetage (p66) DD15 - et piégée avec une lame de faux qui se déclenche quand la porte s'ouvre. La lame est placée dans la charnière gauche et son pivot est situé au milieu de l'axe vertical. Elle décrit un arc de cercle de 180°, fendant tout ce qui se trouve sur son chemin. La porte peut être enfoncée DD18.

Piège à Lame de Faux : +8 corps à corps (1d8+1[critx3]), Fouille (p71) DD21, Désamorçage (p67) DD20.

Pièce D

Ce couloir de 12m de long présente une flaque d'eau croupie (2,50m de diamètre, 15cm de profondeur, aucune vie) devant la porte secrète. Un jet de Détection (p67) DD21 ou un jet de Fouille (p71) DD13 sont nécessaire pour découvrir celle-ci (l'eau filtre très lentement à travers l'embrasure). La flaque est alimentée par des infiltrations d'eau au plafond pendant les averses.

Pièce E

La porte au sud de cette pièce de 3m sur 12m est verrouillée - Crochetage (p66) DD15 - mais peut être enfoncée DD18. Autrement, la pièce est vide.

Pièce F

Cette partie de couloir mesure 9m. La porte qui mène à la crypte centrale est une porte métallique en ogive sur le mur ouest. Elle supporte une grosse combinaison à levier - Crochetage (p66) DD28 - que les personnages peuvent tenter de décrypter. La serrure est faite de deux rangées de leviers. Chacune contient une série de leviers qui correspondent à une lettre ; les personnages sélectionnent une lettre en déplaçant le levier de la

manière appropriée. Chaque levier a trois positions : haute et indiquant la lettre du haut, neutre (position initiale), basse et indiquant la lettre du bas. Les lettres sont des lettres de l'alphabet commun. Donner aux joueurs *l'annexe 2*

Rangée 1 : AASEACROZ
MTTSNTIEN
Rangée 2 : AOUTVVAU
TUCAEEUE

La solution est « ATTENTION AU CAVEAU » (en Commun). Toutes les autres combinaisons déclenchent un gaz empoisonné à base de chlore lorsque la poignée de la porte est tournée. Les leviers se remettent en position à chaque fois que cette poignée est tournée.

Piège au Chlore : Jet de Réflexes DD17 pour l'éviter / jet de Vigueur DD20 pour moitié si le jet de Réflexes est raté (le personnage retient sa respiration). Respirer le gaz provoque 10 points de dégâts chaque round passé dans le nuage.

Pièce G

Cette pièce contient les possessions de la goule de la pièce H. Il y a trois cadavres réduits à l'état de squelettes gisant sur le sol. Ils ne correspondent à aucun type de morts-vivants, ce sont simplement les restes d'aventuriers morts depuis longtemps. L'une des formes tient toujours un bout de craie dans ses doigts osseux. Au-dessus d'elle sur le mur se trouvent des lettres à demi effacées qui disent en Commun : « Attention au ca... » et qui se terminent par un trait vers le bas après le « a ». Les aventuriers ont peu de choses : quelques pièces (20 po et 15 pa chacun), et des objets ordinaires brisés ou décomposés. Tout le cuir s'est détérioré, rendant les deux armures inutilisables. Il y également 1 fer de lance, 1 fléau et 3 dagues parmi le matériel, tous sont rouillés mais réparables.

Pièce H

Cette pièce de 3m sur 9m est occupée par un seul mort-vivant.

S'il a entendu le groupe d'aventuriers, le mort-vivant se précipite vers eux et les attaque, dans une frénésie provoquée par la faim. S'il ne les a pas entendu, il essaye de se frayer une sortie en griffant la porte du mur ouest. Un jet de Détection (p67) DD25 ou un jet de Fouille (p71) DD18 est requis pour trouver le passage secret du mur nord.

Palier 1 & 2 (EL 1) : 1 Goule

Palier 3 & 4 (EL 3) : 1 Blême

Goule : FP1; TA M (mort-vivant); DV (2d12); pv 13; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 14 (+2 Dex, +2 naturelle); Att +3 corps à corps (1d6+1 et paralysie, morsure), Att +0 corps à corps (1d3 et paralysie, 2 griffes); AS paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL CM; JS: Réf +2, Vig +0, Vol +5; For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +7, Détection +7, Discrétion +7, Escalade +6, Evasion +7, Fouille +6, Perception auditive +7, Saut +6, Sens de l'orientation +3, Attaques multiple, Botte secrète (morsure).

Création de rejetons (Sur.) : Dans la plupart des cas, la goule dévore ses victimes, mais il arrive qu'elle les abandonne sur place. Tout cadavre laissé de la sorte revient à la vie sous forme de goule en 1d4 jours. Cette transformation est évitée si l'on jette *Bénédiction* (p179) sur la dépouille avant la fin de ce délai.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Paralysie (Ext.) : Toute créature touchée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD14) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d6+2 minutes. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir.

Blême : FP3; TA M (mort-vivant); DV (4d12); pv 26; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (+2 Dex, +4 naturelle); Att +4 corps à corps (1d8+1 et paralysie, morsure), Att +1 corps à corps (1d4 et paralysie, 2 griffes); AS puanteur, paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL CM; JS: Réf +3, Vig +1, Vol +6; For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +6, Evasion +8, Fouille +6, Perception auditive +8, Saut +6, Sens de l'orientation +3, Attaques multiple, Botte secrète (morsure).

Création de rejetons (Sur.) : Dans la plupart des cas, la goule dévore ses victimes, mais il arrive qu'elle les abandonne sur place. Tout cadavre laissé de la sorte revient à la vie sous forme de goule en 1d4 jours. Cette transformation est évitée

si l'on jette *Bénédiction* (p179) sur la dépouille avant la fin de ce délai.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Paralysie (Ext.) : Toute créature touchée par la morsure ou les griffes d'une blême doit réussir un jet de Vigueur (DD15) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d6+2 minutes. Même les elfes peuvent être affectés par ce pouvoir.

Puanteur (Ext.) : Une atroce odeur de mort et de corruption entoure la blême. Toute créature se trouvant à moins de 3 mètres doit réussir un jet de Vigueur (DD15) pour ne pas être prise de violentes nausées, qui se traduisent par un malus de moral de -2 à tous les jets d'attaques, de sauvegarde et de compétence pendant 1d6+4 minutes.

Pièce I

Le mur sud est en partie effondré et des cercueils vides jonchent le sol de débris. Le mur comporte une porte en bois. La poignée, la serrure et les charnières sont intactes mais son centre a été éventré à coups de griffes. Le mur nord contient également une porte. Malgré plusieurs traces de griffes, elle est intacte.

Pièce J

Ici se trouve le sarcophage ouvert en pierre de Jylahmay, une ancienne adepte de la Secte Draconique de Fragorox, ainsi que douze cercueils en bois. Le reste de la pièce semble en ordre. Il n'y a aucune trace dans la poussière. Le corps de la jeune femme est parfaitement conservé. Il porte une tenue de cérémonie pourpre et or (Connaissance (p65) Religion DD25 : Secte Draconique de Fragorox) et porte autour du cou un médaillon en or finement ouvragé qui capture la lumière alentour.

Toute personne s'approchant à moins de 3m de la défunte provoquera l'ouverture des autres cercueils, desquels sortent des morts-vivants.

Dès que le médaillon est retiré, le corps se désagrège complètement.

Symbole Infernal [Profanation (p248) + Protection contre les projectiles (p250), rayon de 3 mètres]

Les mort-vivants défendent l'occupante du sarcophage et bénéficient de l'aura de 3 mètres

des sorts de Profanation (p248) (-6 au jet de renvoi des Morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers : jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde) et de *Protection contre les projectiles (p250)*, rayon de 3 mètres

Les zombis ne sortent pas de la zone de protection de 3 mètres, si un aventurier attaque avec une arme ayant une portée de 3 mètres, les zombis reculent de 1,5 mètre, attendent un adversaire (Retarder son action), et avancent de 1,5 mètre dès qu'un adversaire est à portée.

Ouvrir l'un des cercueils en bois provoque le même résultat.

Palier 1 (EL 1) : 4 Squelettes
Palier 2 (EL 5) : 6 Squelettes
6 Zombis
Palier 3 (EL 6) : 6 Zombis
3 Goules
Palier 4 (EL 7) : 8 Goules

Squelette : FP1/3; TA M (mort-vivant); DV (1d12) pv 6; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 13 (+1 Dex, +2 naturelle); Att +0 corps à corps (1d4, 2 griffes); Part : mort-vivant, immunités; AL N; JS: Réf +1, Vig +0, Vol +2; For 10, Dex 12, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1.

Compétences et dons : Science de l'initiative.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Immunités : Le squelette est immunisé contre le froid. N'ayant pas de chair ou d'organes internes, il n'est que partiellement affecté par les armes tranchantes ou perforantes (lesquelles ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié).

Zombi : FP1/2; TA M (mort-vivant); DV (2d12)+3; pv 15; Init -1 (-1 Dex); VD 9m; CA 11 (-1 Dex, +2 naturelle); Att +2 corps à corps (1d6+1, poing); Part : mort-vivant, limité aux actions partielles; AL N; JS: Réf +1, Vig +0, Vol +2; For 13, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 11.

Compétences et dons : Robustesse.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques,

les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Limité aux actions partielles (Ext.) : Le manque de coordination du zombi ne lui permet d'exécuter qu'une action partielle à chaque round. Il a donc le choix entre attaquer et se déplacer, et ne peut faire les deux que s'il charge (charge partielles).

Goule : FP1; TA M (mort-vivant); DV (2d12); pv 13; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 14 (+2 Dex, +2 naturelle); Att +3 corps à corps (1d6+1 et paralysie, morsure), Att +0 corps à corps (1d3 et paralysie, 2 griffes); AS paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL CM; JS: Réf +2, Vig +0, Vol +5; For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +7, Détection +7, Discrétion +7, Escalade +6, Evasion +7, Fouille +6, Perception auditive +7, Saut +6, Sens de l'orientation +3, Attaques multiple, Botte secrète (morsure).

Création de rejetons (Sur.) : Dans la plupart des cas, la goule dévore ses victimes, mais il arrive qu'elle les abandonne sur place. Tout cadavre laissé de la sorte revient à la vie sous forme de goule en 1d4 jours. Cette transformation est évitée si l'on jette *Bénédiction (p179)* sur la dépouille avant la fin de ce délai.

Mort-vivant : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Paralysie (Ext.) : Toute créature touchée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD14) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d6+2 minutes. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir.

Conclusion

Si le groupe d'aventuriers restitue au prêtre les objets des défunts, il les remercie en leur donnant un cimetière à deux mains d'Al'Akbar en argent. Cet objet a bien plus de valeur que le total des babioles qu'ils peuvent trouver dans la sépulture. Galamar remerciera également les aventuriers pour leur intervention en leur offrant trois potions de *Soins légers* trouvés dans les affaires de Turim ainsi qu'un parchemin découvert sur le corps de la

défunte Kayim. Le parchemin contient le sort
Armure de mage (p176) inscrit au niveau 1.

Fin

Points d'Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionnez les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Puis assignez la récompense pour le jeu des personnages à votre discrétion. Cette récompense doit être donnée pour un jeu d'acteur consistant et une participation active au plaisir de jeu. Vous pouvez récompenser différemment les personnages sur le critère du « roleplay ».

Accordez la valeur totale (objectifs et roleplay) à chaque personnage.

Rencontre 3

Défaire les Morts-vivants	100 xp
---------------------------	--------

Rencontre 4

Défaire les Morts-vivants (pièce H)	100 xp
Piège de la Lame de Faux (pièce C)	50 xp
Résoudre l'énigme du caveau	50 xp
Défaire les Morts-vivants (pièce J)	150 xp

Expérience totale pour les objectifs	450 xp
--------------------------------------	--------

Bonus discrétionnaire de jeu	0-50 xp
------------------------------	---------

Total expérience possible	500 xp
---------------------------	--------

Trésors

Les personnages peuvent conserver les objets du scénario qui sont mentionnés dans la liste des trésors ci-dessous ou qui répondent aux conditions suivantes :

1. L'objet n'est pas magique et est explicitement mentionné dans le texte de l'aventure (ex. armures des ennemis). S'il n'est pas mentionné dans le texte, les personnages ne peuvent pas le garder. Les objets de cette nature peuvent être vendus pour 50 % de leur valeur faciale, ou inscrits sur le journal de campagne.

2. Les animaux, les suivants, les monstres, les hommes d'armes, et ainsi de suite (toute créature vivante) ne peut pas être conservé à la fin d'un scénario sauf si la liste des trésors le mentionne expressément. Il est normal que les personnages nouent des liens avec des PNJs, mais ils ne seront pas certifiés et ne pourront pas procurer d'avantages au personnage. Les contacts (source d'information additionnelle) doivent également être certifiés.

3. Le vol est interdit par la loi, mais peut être pratiqué par certains personnages. Les voleurs d'objets qui ont une valeur supérieure à 250 PO et qui ont une importance personnelle significative pour leur propriétaire, ainsi que tous les objets magiques, seront systématiquement découverts et appréhendés. Les personnages devront rendre l'objet et verser une amende égale à trois fois la valeur de l'objet volé. De surcroît, le PJ sera désigné comme un voleur et perdra des points de prestige. Pour les autres objets volés qui remplissent les critères énoncés ci-dessus (#1), utilisez votre jugement et examinez les circonstances afin de déterminer si le PJ voleur conserve le fruit de son larcin ou non.

Tout objet obtenu en fonction de ces règles, qui n'a pas de certificat, ne pourra pas faire l'objet de certification.

L'équipe en charge de la campagne se réserve le droit d'enlever n'importe quel article ou or acquis pour des événements qu'il trouverait plus tard peu raisonnables mais qui ont été permises alors.

Rencontre 2

- 2 Flasques d'Eau bénite

Rencontre 4

Pièce A

- 220 pc
- Plusieurs bibelots pour 50 po
- Matériel d'aventuriers :
 - 116 po, 3 torches, 15m de corde, 3 pierres à aiguiser, 1 pierre à briquet et de l'amadou, des outils de cambrioleur de qualité supérieure, 1 pied-de-biche, 1 flasque d'huile, 1 arbalète légère cassée, 10 carreaux d'arbalète.
- **Cimeterre de Hagron** (Moyenne, 2 Kg, en argent, 400 po) : Ce cimeterre de maître a le symbole d'Azor'Alq gravé des deux cotés de la lame. Compte comme une arme en argent.

Pièce G

- 60 po
- 45 pa
- Armes rouillées (Valeur 28 po)

Pièce J

- 1 collier de 5 po

Conclusion

- **Cimeterre à deux mains d'Al'Akbar** (Grande, 8 Kg, argent, 420 po) : Ce cimeterre à deux mains en argent est finement ouvragé et porte gravé sur sa lame, des deux côtés, le symbole sacré du Talisman d'Al'Akbar. Elle fonctionne comme un focus divin dans les mains d'un prêtre ou d'un paladin d'Al'Akbar.
- Un parchemin de magie profane - Armure de Mage écrit au 1^{er} niveau (Valeur 25 po)
- Trois potions de Soins légers (Valeur 25 po)

Annexes

Annexe #1 : Combinaison à levier

κ€ανΓοζανδ σΙΓαφ ΤΕσ ΚοτΙ€απ ΝοΓγαη
3241 ιΨΥΝιΓγ ιΓαωμ μ ασ Α ΖΙΓ
κ€ανΓοζανδ ισΑΨας
ι€βαΓαπΟκΕ ιΖαΓΥκ
ι€βα |ψπσκ ΝΙ ισΑφ δ
διΖαζοσ διδΓοη θ δ ΓεσαΣ
€ΙΓ π Α θΑφΑνζ €Αςιδ
βοτ αωσ €ινθ ΕΨβ
ψδατα ξΟν€δεΨδ θ €
θψ€π ξΟσ ιΝ Α σ διδΓοη θ €
θ ζοσ σΥτ ανζ €€Ι
ξιςΙς θΑφΑνζ €
ΝοΓγαη ιδ ΓΙΝιςΥσ Α

Annexe #1bis : Combinaison à levier

Alphabet baklunite

Voyelles

Français	a	an	é, è	in	i	o	on	ou	eu	un	e	u
Phonétique	α, A	A)	ε, E	E)	ι	ο,	ο	υ	↓, O	↓)	↔	ψ
Baklunite	α	A		E	I	ο	O	Υ	ε	↔	ι	Ψ
Clavier	a	A	alt e	E	I	ο	O	U	e	alt u	i	y

Consonnes

Français	b	k	d	f	g	j	l	m	n	p	qu	r	s	t
Phonétique	β	κ	δ	φ	γ	Z	λ	μ	ν	π	κ κω	{	σ	τ
Baklunite	β	κ	δ	φ	γ	Z	€	μ	N	π	θ	Γ	σ	τ
Clavier	b	k	d	f	g	Z		m	N	p	q	G	s	t

Français	h ⁽¹⁾	v	ou ⁽²⁾	y ⁽³⁾	z	ch	u ⁽⁴⁾	gn ⁽⁵⁾	⁽⁶⁾	⁽⁷⁾	⁽⁸⁾	⁽⁹⁾	
Phonétique	η	ω	ω	φ	ζ	Σ)	ξ	δZ	τΣ	αω	τσ
Baklunite	η	ς	ω	Ψ	ζ	Σ			K	φ	♣		χ
Clavier	h	V	w	Y	z	S	alt n	alt N	K	j	alt x	alt A	c

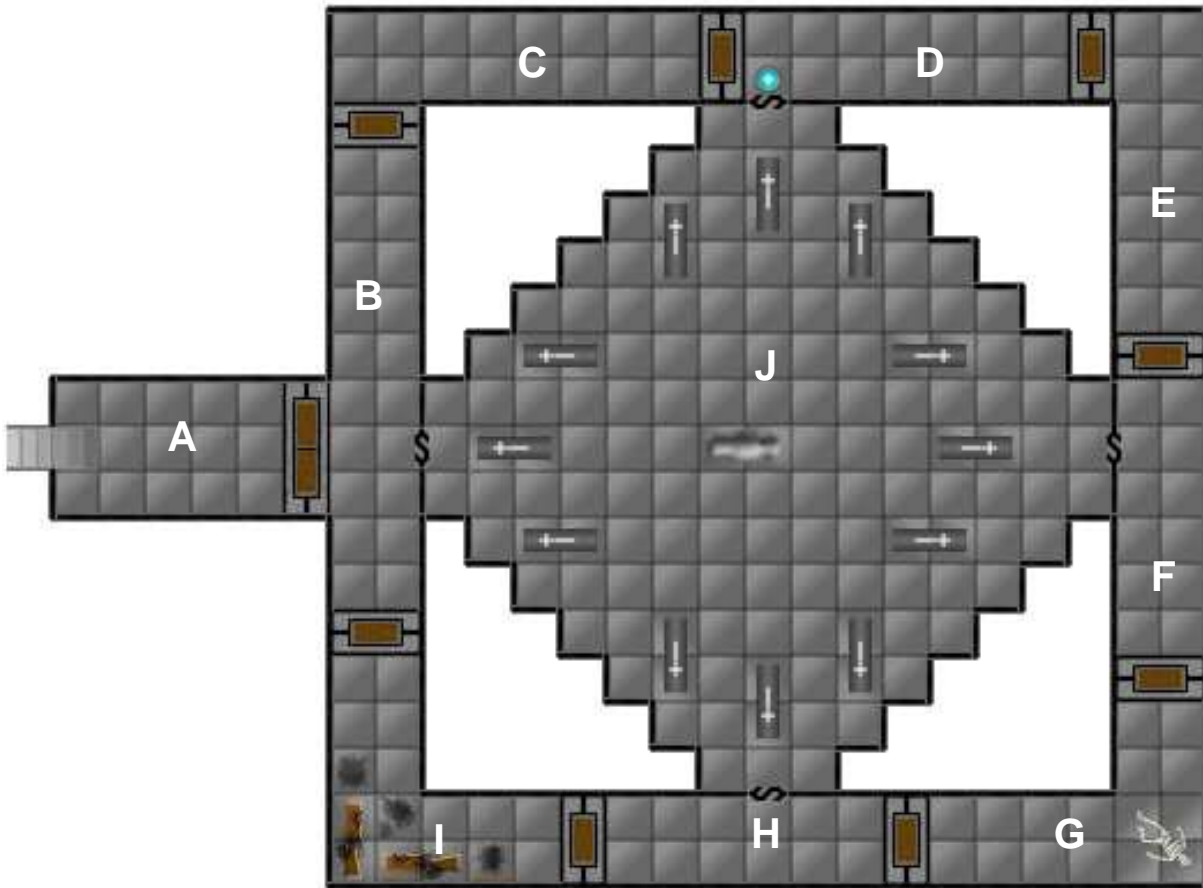
(1) h aspiré ; (2) ou consonne de « oui » ; (3) son yod de « paille » ou « noyer » ; (4) u consonne de « huit » ; (5) son ch de l'allemand « nach » ; (6) son dj de « Dramidj » ; (7) son tch de « tchèque » ; (8) diptongue au ; (9) son ts de « tsar ».

Lettres muettes d'écriture facultative

Français	h ⁽¹⁾	' ⁽²⁾	r ⁽³⁾	t, d ⁽⁴⁾	⁽⁵⁾	⁽⁶⁾	⁽⁷⁾	z ⁽⁸⁾	nt ⁽⁹⁾
Baklunite	ω	v	ρ	T			∂		ξ
Clavier	v	n	r	T	alt h	alt s	alt d	alt a	x

(1) h muet ; (2) note l'apostrophe, les liaisons et le son baklunite ' (coup de glotte) comme dans Al'Akbar ; (3) r muet surtout pour les infinitifs des verbes du premier groupe comme « aimer » ; (4) t et d muets en fin de mot surtout comme marqueur de conjugaison comme dans « il tient », « il prend » ; (5) lettres muettes de fin de mot sauf t, d, s, x, z, r et nt. Par exemple « plomb », « coup » ; (6) lettres muettes en milieu de mot comme dans « sculpteur » ; (7) s et x muets de fin de mots surtout comme marqueur de conjugaison ou de pluriel ; (8) z muet de fin de mot surtout comme marqueur de la deuxième personne du pluriel ; (9) nt muet de fin de mot marquant la troisième personne du pluriel ou les participes présents.

Annexe #2 : Plan de le Crypte de Jylahmay



Annexe #3 : Combinaison à levier

A	A	S	E	A	C	R	O	Z
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
M	T	T	S	N	T	I	E	N

A	O	U	T	V	V	A	U
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
T	U	C	A	E	E	I	E