

Adaptation de *Descent into Darkness* pour Ekbir

Village

Madenkoï, dans la province de Mazrashan

Lorryth

Il n'a pas combattu dans les guerres de Greyhawk mais contre les Chakyiks.

Mine

La mine est une mine de fer abandonnée depuis deux siècles.

Moliktar

L'homme en noir est un humain. Durant la poursuite, il lance le sort *Rapidité* sur sa monture (au galop, cela nécessite un jet de *Concentration* DD 18). Il a +17 en *Concentration*. En aucun cas, il ne dévoilera la nature du meurtre dont est coupable Daëlnik. Il a à sa disposition plusieurs sorts pour l'aider dans sa fuite (vol, téléportation).

Il n'appartient pas à la guilde de magie de Greyhawk (Faucongris) mais au Zashassar. Ce fait devrait faire réfléchir les PJ qui, l'ayant rattrapé, voudraient s'en prendre à lui. Le rattraper est, de toutes façons, très difficile.

Daëlnik

Daëlnik. Daëlnik est un humain et non un elfe. Il est âgé de 33 ans. Il n'est jamais allé dans la mine. Ce n'est pas lui qui a activé le Cœur des ténèbres. Il n'est pas encore au service de l'être maléfique qui a dirigé en personne le réveil du Cœur des ténèbres. Il est à la recherche du journal de son père (Daëlnik l'ancien), mort alors qu'il avait trois ans. Sa mère (Jhayenine) est morte en même temps que son père. Daëlnik pense qu'ils sont morts dans une mine de la région. En revanche, Daëlnik, bien que n'étant pas encore maléfique et au service de l'être maléfique, est un assassin. C'est pour cela qu'il est poursuivi par son (demi) frère Moliktar. La victime de ce crime n'est pas précisée. Elle n'est pas dévoilée durant l'aventure.

En aucun cas, Daëlnik n'accompagnera les PJ dans la mine. L'état de sa jambe ne lui permet pas d'escalade. Au mieux, il demandera aux PJ de voir si le journal de son père n'est pas dans la mine et, si c'est le cas, de le lui ramener. Si les PJ sont dans une mauvaise situation, il peut les aider en lançant *Spider Climb* (Pattes d'araignée) et *Cat's Grace* (Grâce féline).

Les Cadavres du niveau -3

Mis à part le prêtre nain de Moradin, ce sont tous des humains. Le magicien est le père de Daëlnik. Il s'appelait aussi Daëlnik. Sa mère est le cadavre de femme avec une rapière dans chaque main. Elle était humaine. Le combat a eu lieu il y a trente ans.

Cadavre du demi-elfe au font du puits avec l'arc

C'est le cadavre d'un faris humain, autrefois au service de la famille Ulukur.

House of Dragons

La compagnie d'aventuriers « House of Dragons » est remplacée par la famille Ulukur, une famille

noble qui guerroyait il y a une trentaine d'années contre les pillards de l'Udgru. Elle possédait des fiefs dans la province du Qaradol. L'affaiblissement de cette famille a conduit les autorités à réattribuer ses fiefs. Ces informations sur la famille Ulukur peuvent être apprises par un jet réussi de *Connaissances (Folklore local)* ou *Connaissances (Noblesse et Royauté)* DD 15 ou de *Connaissances (Histoire)* DD 20.

Sommaire et milieu/contexte de l'aventure.

Rencontre 1: Héros d'un Jour

Cette rencontre introduit rapidement le groupe dans l'action lorsqu'ils tombent sur une ferme attaquée par un grand groupe de mauvais morts-vivants. Au milieu du combat la grange s'enflamme.

Rencontre 2: Un Festin en votre Honneur

Le fermier remercie le groupe et leur parle d'étranges événements et de étrangers mystérieux.

Rencontre 3: Arrivée d'un Étranger

Un étranger interrompt la visite avec le fermier et sa famille durant la nuit. Le but du module est clarifié.

Rencontre 4: Descente dans les Ténèbres

Le groupe trouve un puit d'extraction traître, y grimper est périlleux et la noyade attend le malheureux.

Rencontre 5: Oh, le Carnage

Au niveau 1 de la mine, le groupe trouve des signes d'une vieille bataille et de beaucoup de carnage. Alors que le groupe se retrouve encerclé par deux escouades de morts-vivants de faible niveau, un Combat s'engage.

Rencontre 6: Toujours une pièce pour Jell-O

Une série de cavernes tortueuses peut promettre beaucoup dans une vieille mine, coffre fort; Mais la seule chose à prendre / récupérer dans cette rencontre est un cube gélatineux qui peut devenir le fléau des groupes de faible niveau.

Rencontre 7: Coeur de Ténèbres

Profondément dans la mine le groupe découvre la source du problème des morts-vivants, une antique pierre maléfique dotée d'une conscience. Les derniers aventuriers à l'avoir découverte gisent à l'entrée de la caverne tels des jouets cassés.

Rencontre 8: Je Dois y aller Maintenant

Un étranger mystérieux surprend le groupe, le NPC se dirige vers les collines, le groupe peut traquer le mystérieux Homme En Noir.

Notes pour les triades – non traduit

Introduction

Les membres du groupe doivent avoir leur liste de sorts prête avant de commencer. À la fin de l'introduction allez directement à la Rencontre 1, sans vous arrêter à la fin de celle-ci à la vue d'une situation désespérée.

Une belle journée, fin de matinée. Le soleil s'est levé tôt et votre groupe quitte l'auberge où vous vous reposiez dans le village de [...]. Vous étiez en train de suivre des rumeurs de morts-vivants se levant dans de petits cimetières dans toute la région. Certaines des rumeurs relatent d'un grand mal étranger dans la région. D'autres suggèrent que c'est un petit groupe de magiciens essayant d'établir une puissante base. Alors que d'autres déclament que c'est sûrement un signe de la fin des temps. Vous n'êtes pas certain sur ce sujet, vous savez ceci cependant, si les indices sont là, ils ont été dissimulés et difficile à trouver. Alors que vous discutiez de vos propres théories sur les événements à venir, vous êtes interrompu par des cris et des aboiements. En regardant vers les bruits vous voyez qu'un fermier et certains de ses ouvriers essayent de contenir un groupe de morts-vivants aux abois, les gardant hors de leur grange. Un des hommes tombe alors que deux des morts-vivants débordent sa position et entrent dans la grange.

Rencontre 1: Héros d'un Jour

APL 4 (EL 6)

Large Zombies (9): hp 29 chacun; voir le *Manuel des Monstres*

[Page 5]

APL 6 (EL 8)

Ghouls (10): hp 13 chacune; voir le *Manuel des Monstres*

APL 8 (EL 10)

Ghasts (12): hp 26 chacun; voir le *Manuel des Monstres*

Quand les personnages arrivent, un ou deux morts-vivants devraient être en train d'entrer dans la grange, tous les autres sont encore à l'extérieur et sont maintenus aux abois par le fermier et ses ouvriers, dont la position est périlleuse. Si les combats entrent dans la grange, à chaque round il y a une chance sur 6, non cumulative, que quelque chose frappe le une lampe-à-huile ou une torche et allume un feu. La propagation du feu est extrêmement rapide, le temps ayant été relativement sec.

Si un feu commence, il faut 10 rounds pour qu'il atteigne le grenier, ou pour commencer à menacer les animaux situé à l'intérieur. Si le grenier prend feu, 15 rounds après, le toit s'enflamme. 20 après l'embrasement du toit, la grange est définitivement perdue. Il y a un étang près de la grange et une ligne passant des seaux d'eau ralentit la diffusion par un facteur de trois (trente rounds au lieu de dix). Si le feu est contenu à l'intérieur avant qu'il n'atteigne le grenier (si une ligne de seau est installée) elle peut être éteint en 20 rounds. Si le feu atteint le grenier mais qu'une ligne de seau à été mise en place avant que le toit ne s'embrace, celui-ci peut-être éteint en 40 rounds. Si le toit s'embrace et qu'une ligne de seau est en place, le feu peu être éteint en 50 rounds. Quand le feu commence, les fermiers se déplacent aussi rapidement que possible pour sauver la grange si les personnages ont engagé les morts-vivants. Après le combat, si l'un des personnages est blessé et qu'aucun des manouvriers n'a besoin d'aide, l'épouse de Lorryth, Nyria, possède certaines compétences en soin. Lorryth, ses quatre fils, et les six manouvriers vivant à la ferme sont impliqués dans le combat au commencement et affairent à contrôler le feu une fois qu'il commence.

Dans le combat les NPCs cherchent principalement à défendre la ferme et les animaux et n'attaquent pas activement les morts-vivants espérant à la place que les personnages les attaquent et les hommes peuvent maintenir les morts-vivants en troupe. Ils sont tous armés de longues javelines (long spears).

Ce n'est pas la première fois que ceci s'est produit, la semaine dernière, environ une douzaine de squelettes ont surgi hors du nord de son domaine; la semaine encore avant, c'était une demi-douzaine de zombies dans le poulailler. Les fermiers en sont rapidement venus à bout. Lorryth est un ancien sergent de l'armée et a formé ses manouvriers pour combattre quand de tels événements se produisent. La ferme est située sur un vieux champ de bataille et ces événements ne sont pas inhabituels, mais ne se sont pas produits depuis plusieurs années.

Rencontre 2: Un Festin en votre Honneur

Si les personnages survivent à la rencontre et aient aidé les fermiers autant que faire se peut, Lorryth les invite à rester avec lui et sa famille pour la soirée. Il offre aux personnages une pièce dans la maison principale et de la place pour leurs chevaux dans son corral. Lorryth possède une ferme qui jouit d'une certaine réussite et a plusieurs manouvriers qui l'aident à entretenir ses terres. Il était autrefois un soldat dans les guerres de Greyhawk et sa ferme lui a été donnée après son service dans cette terrible guerre. Fût un temps la ferme elle-même était un champ de bataille et il a une caisse dans la grange qui contient plusieurs armes, boucliers, et pièces d'armure qu'il a récupéré dans ses domaines pendant la saison des labours. Il peut les vendre aux personnages pour la moitié de leur valeur, indiquée dans le '*Manuel du Joueur*'. Tous sont vieux, rouillés, et nécessitent d'être réparés afin d'être entièrement utiles. Il a une forge si quelqu'un le lui demande. Lorryth, son épouse, leurs quatre fils (âges 23, 21, 21, 19) et leurs épouses; leurs filles (âges 17, 15, 7), leurs cinq petits-enfants, et leurs 6 manouvriers loués pendant la saison des moissons et des labours, s'occupent de la ferme. Sa maison est bien équipée alors que des fermes disparaissent, bien que non opulente.

Comme tous les fermiers cependant, ils apprécient tous les 'bonnes' histoires contées par les aventuriers. L'épouse de Lorryth, Nyria, est une excellente cuisinière et un festin est préparé en l'honneur des aventuriers. Après dîner, Lorryth demande aux personnages de partager certains de leurs exploits. Pendant que les fermiers écoutent les histoires des personnages, la plus jeune fille (Myri, l'âge 7) laisse échapper qu'ils ont vu un magicien maléfique tout habillé de noir récemment, et qu'il a causé la mort de quelques chevaux puis les monstres sont apparus. Si les personnages les questionnent sur ce propos, Lorryth relate ceci:

"En effet, il y a environ deux semaines, peut-être trois, un homme était ici. Tout habillé de noir, il semblait être sa propre ombre, sauf que la lumière du soleil ne l'a pas détruit. Quand il s'est approché de la maison, mon épouse a couru pour m'appeler pendant mon travail. Il n'a pas frappé, mais plutôt attendu que j'ouvre la porte. Ceci fait, il n'a pas parlé, alors je lui ai demandé ce qu'étaient ses affaires. Il m'a répondu d'une voix sèche qu'il aurait besoin d'un cheval, peut-être de deux. Je pouvais voir qu'il avait un cheval dehors sur la route et lorsque je l'ai interrogé au sujet de celui-ci, il m'a dit que ce cheval était faible due à une éprouvante course et a demandé s'il pourrait l'échanger, lui et de l'or, contre deux chevaux de course/équitation frais. J'ai considéré pendant un moment si l'offre n'était pas trop belle pour être vraie, mais l'homme était impatient. J'ai accepté et envoyé Seth, mon aîné, chercher deux bons chevaux. J'ai demandé à l'homme de me montrer son or, il a agité sa main et une bourse noire emplie de pièces a volé de sa ceinture jusqu'à la table à côté de laquelle je me tenais. Il m'a offert de prendre ce dont j'avais besoin et assez pour acheter deux miches de pain et du vin si j'en avais de trop. Tandis que j'envoyais Nyria pour chercher le pain et le vin, il se tourna, fit un geste simple et le cheval a commencé à marcher lourdement vers le côté de la maison où se situe le corral. J'étais peu nerveux de me servir dans la bourse d'un autre

homme, particulièrement la bourse d'un magicien, mais il s'est tourné vers moi et m'a indiqué que je devrais prélever un prix raisonnable et lui rendre sa bourse afin qu'il puisse poursuivre sa route. J'ai pris assez pour couvrir le prix d'un cheval et de quelques rations. A peine ai-je fermé le sac que celui-ci saute de ma main à sa ceinture. Il s'est arrangé, a prononcé quelques mots, et déplacé sa selle et ses fontes de son cheval fatigué à celui que Seth venait d'apporter. Il a attaché la longe du second à la selle du premier, s'est mis en selle, puis est parti. J'ai regardé sur le sol, là où il s'était tenu et il n'y avait aucune marque de ses bottes. Son or était assez vrai cependant, assez vrai pour que j'achète un autre cheval quand le sien est mort trois jours plus tard. J'ai examiné le cheval moi-même, et il avait juste l'air fatigué. Ses sabots étaient fissurés et il y avait des pierres/ cailloux dans ses fers qui lui rendaient la marche difficile.

[PAGE 6]

J'ai nettoyé ses sabots et ai enlevé ses fers tordus, et l'ai laissé pâturer de sorte qu'il puisse se reposer et récupérer. Les jours suivants, il semblait aller mieux. Le troisième jour, je suis sorti pour vérifier comment il allait, et je l'ai trouvé gisant au fond de son box. J'ai soulevé sa tête et ai vérifié sa bouche et l'ai aussitôt [laissé tomber / lâcher]. L'haleine de ce cheval était la chose la plus rance que je n'avais jamais sentie, plus mauvais encore que des œufs putréfiés / pourris. Il est mort cet après-midi, son estomac complètement enflé et gonflé. Nous avons peur pour l'ouvrir de crainte que la chose qui l'a tué puisse s'en prendre aux autres. Nous avons creusé une fosse dans le sud du domaine et l'avons brûlé là. J'espère les flammes ont détruit ce qui a tué cette pauvre bête, et j'espère ne jamais revoir ce genre de choses."

La mort du cheval est l'œuvre de vers. Ceux-ci étaient au début presque dormant en raison de l'état décharné du cheval et de son maigre régime. Alors que le cheval recouvrait la santé, les vers se sont réveillés et devinrent si nombreux que le cheval succomba rapidement.

Rencontre 3: Arrivée d'un Étranger

Un moment inconfortable de silence suit l'histoire de Lorryth. Alors le jeune homme connu sous le nom de Jurig se lève et dit "bien, Aphilia, il est temps que nous couchions les enfants." Avec cela plusieurs enfants en bas âge commencent à pleurnicher et se plaindre pendant qu'ils sont conduits vers le haut des escaliers et en travers du hall jusqu'à leurs chambres. Après que le derniers des enfants en bas âge soit passé à travers un barrage d'excuses et de baisers de bonne nuit et certains autres se soit retirés pour dormir vous vous asseyez dans la salle avec Lorryth, son épouse, et ses deux fils aînés. Alors que Lorryth s'apprête à prendre la parole, des coups résonnent à la porte.

La personne à la porte est Daelnik, un magicien elfe qui cherche quelque chose dans le secteur. Il n'est pas l'Homme En Noir. Il est habillé d'un manteau de voyage bleu clair usagé, un chapeau mou, et un pantalon de voyage crotté. Il se tient maladroitement et se marche en boitant lourdement, c'est le fruit d'un genou et d'une cheville terriblement tordus qui ne guériront pas. Un charme de guérison (*heal*) ou de régénération (*regeneration*) corrige le problème.

Daelnik : male elfe magicien 7 / roublard 2; hp 30; Annexe 1

Daelnik présente ses excuses à Lorryth pour le dérangement pendant cette plaisante soirée puis pose des questions sur une vieille mine abandonnée située sur la propriété. Lorryth l'assure qu'il y a bien un tel endroit dans la partie nord-ouest de la propriété, bien qu'il ne s'y déplace pas car quelque chose l'y incommode et que la terre n'y est pas bonne à cultiver de toute façon, trop de

roche. Daelnik demande alors s'il peut rester la nuit ici et se mettre à explorer le secteur au matin. Lorryth acquiesce et demande 3 pièces d'argent pour le logement, le service d'écurie et le petit déjeuner. Daelnik retire un petit sac et un paquet rectangulaire plutôt grand de ses fontes. Le paquet est un miroir de divination / espionnage (scrying mirror) argenté de 3'x4' de haute qualité. Il teste le groupe pour savoir s'il entrera dans leurs bonnes grâces; ils doivent le lui demander cependant.

Daelnik est amical avec le groupe et essaye de découvrir s'ils sont également sur la trace de ce mal qui semble infester la région. Il admet qu'il ne fait pas tout ce qu'il pourrait parce qu'il essaye de retrouver la trace du journal d'aventurier (carnet de bord ?) de son père; il pourrait y avoir quelques sortilèges à l'intérieur. Il en tient la profonde signification personnelle secrète ainsi que pour son héritage familial.

Daelnik essaye de convaincre les personnages que ce serait à leur avantage mutuel si ils pouvaient travailler ensemble. Les diverses scrutation et divination dont il a usé l'ont mené à croire que le mal et le livre de sorts sont au même endroit, et que son père devait combattre ce même mal lorsqu'il est mort. Si ceci ne fonctionne pas, il fait tout son possible pour attendrir les personnages afin que ceux ci lui récupèrent le livre. Il ne peut pas louer les services des personnages car il ne possède que peu d'argent, mais il sait qu'il y a quelques vieux objets / équipements, dont une partie en très bon état et de qualité, son père étant décédé pendant un raid sur les cavernes de ce vieux camp de base.

Il admet qu'il puisse y avoir plusieurs sorts dans le journal qu'il voudrait si quelqu'un le mentionne. S'il y a des magiciens dans le groupe, et qu'ils le demandent, il convient de les laissés copier quelques sorts du livre après qu'il les ait regardés, il ne sait cependant pas quel sorts il peut contenir. Les quatre dernières entrées du journal sont incluses comme *Player Handout 1*

Rencontre 4: Descente dans les Ténèbres

Le matin suivant arrive sans fanfare ni dérangement. Nyria a préparé un petit déjeuner composé d'œufs, de viande, de pain frais, et de lait pour le groupe et Lorryth exige qu'ils mangent à leur faim. Il les remercie encore une fois pour tout ce qu'ils ont fait et prie pour le groupe alors qu'ils osent s'aventurer dans l'inconnu. Il est heureux de continuer à garder les chevaux du groupe dans son écurie jusqu'à ce qu'ils reviennent de la mine, supposant que c'est ce qu'ils décident de faire. Daelnik prend son cheval, car il lui est difficile de marcher sur de longue distance.

La mine est à courte distance de la ferme, pas plus d'un demi- mille. La terre autour d'elle est accidentée et rocheuse, impossible à cultiver. La mine est située juste à la limite de la propriété de Lorryth. La barrière construite autour du secteur est conçue pour éloigner de petits animaux (chèvres, lapins, ...) mais n'est pas conçue pour dissuader quiconque de pénétrer sur la propriété.

La barrière entoure la mine à une distance de vingt-pied. Un corbeau seul se repose sur l'un des poteaux de la barrière; il des croisse une fois et des vole vers Daelnik lorsque le groupe s'approche. Daelnik et Mather converse brièvement en Auran. Si demandé, Daelnik explique qu'il lui n'a pas emmené Mather avec lui parce qu'un homme avec un corbeau rend les fermiers nerveux.

Mather : Familier Corbeau; hp 15; voir *Annexe 1*

L'ouverture à de la mine est d'approximativement 30 pieds de large et après une inspection plus minutieuse semble être d'environ 75 pieds de profondeur.

[PAGE 7]

Un bruit de l'eau qui goutte venant des profondeurs peut être entendu. En raison de l'angle de la

colline et du trou, il est difficile d'en voir le fond. Ceux qui dispose de la vision dans le noir (darkvision) peuvent tenter un jet de détection (Spot - DC 17) pour discerner l'eau au fond du puits. Les autres peuvent tenter un jet de détection (DC 27) pour la discerner. La surface de l'eau est située à 75 pieds du bord, et le fond 20 pieds en dessous. Si le sort '*Détection du mal*' ou une capacité du même type (ex : Paladin) est orienté sur le puits, il révèle une puissante aura mauvaise émanant du puit particulièrement à niveau du bord méridional et environ 60 pieds au-dessous bord.

Descendre dans la mine sans assistance exige un jet d'escalade (DC 20). Utiliser une corde pour s'assurer redescend le DC à 5. Rappelez-vous que tout jet d'escalade est effectué avec un malus de -1 pour chaque 5 livres (2.5 kilos) d'équipement portés par le personnage. Un échec de 5 ou plus au jet d'escalade entraîne la chute du personnage dans l'eau située en contrebas. Si ils atterrissent dans l'eau, les personnages ne subissent aucun dégâts de leur chute. Cependant ils doivent réussir un jet de natation (DC 10) pour fendre l'eau à chaque tour. Rappelez-vous que tout jet de natation est effectué avec un malus de -1 pour chaque 5 livres (2.5 kilos) d'équipement portés par le personnage. Si un personnage échoue de 5 ou plus, il se retrouve sous l'eau et commence à sombrer. Pendant qu'il est dans l'eau, tout personnage qui réussit un jet de détection (DC 15) note la présence du cadavre d'un guerrier demi-elfe, son armure est enfoncée dans son corps et son épée est inutile. Cependant, l'arc qu'il transporte est intact et utilisable pour peu que l'on le laisse sécher quelques jours. L'arc n'est pas magique mais de très bonne facture, c'est un arc long composite de force +2.

3 [niveaux / étages] [s'ouvrent / partent] des parois du puits. *DM Reference 2*

Rencontre 5: Oh, le Carnage

Approximativement vingt-cinq pieds au-dessous du bord du puits, une obscure et sinistre caverne semble s'ouvrir dans les parois du puits. Alors que vous entrez dans la caverne qui représente la première couche de la mine, vous vous rendez compte que ceci doit avoir été l'emplacement d'une furieuse bataille, parce que des corps gisent ça et là. Armes brisées et squelettes mutilés gisent dans la caverne. Ocs, gobelins, kobolds, gobelours?, ainsi que quelques corps non identifiable sont fracassés contre les murs, gisant les uns sur les autres. Les murs sont roussis et portent la marque des armes. Plus loin, le calme ambiant parle rappelle le silence des morts.

Les squelettes sont éparpillés et des morceaux de créatures demeurent sur les armes brisés et dans les armures en lambeaux. Aucun ne vaut la peine d'être gardé ou vendu. Le carnage devient plus violent pendant que les personnages se dirigent la Chambre B. Un nain qui chercherait activement est autorisé à employer sa connaissance du travail de la pierre en conjonction avec profession (mineur) ou connaissance (extraction / mine) (DC 10) ou un jet de fouille DC 15) pour se rendre compte que cette partie n'est pas encore fait l'œuvre de travaux d' [excavation / extraction].

Chambre A

Il y a considérablement moins de carnage ici que dans le vestibule et les autres chambres. La majeure partie des corps semblent être massés contre le mur du sud juste devant un léger éboulement. L'éboulement cache un large passage de 4 pied qui mènent à la chambre B. Un jet de détection (DC 18) or de fouille (DC 10) le révèle. Assurez-vous que les personnages nains ajoutent leur bonus en connaissance du façonnage des pierres (stonecunning).

Chambre B

Cette pièce fut le théâtre des principaux affrontements. Le sol est couvert de corps. Au milieu de la pièce un câble piégé est tendu, une fois déclenché le piège provoque l'effondrement d'un mur de pierre et de terre, révélant l'entrée de la chambre C, en relâchant les morts-vivants dans la chambre

B. Les créatures entrent immédiatement dans la pièce et attaquent les personnages.

Peu après le déclenchement du mécanisme les morts-vivants de la chambre B se relèvent également et engagent les personnages, ce qu'ils font de toute façon si les personnages arrivent à passer outre le piège et bougent dans la chambre.

Câble piégé (tripwire): éboulement d'un mur relâchant des morts-vivants dans la pièce
Détection (DC 25); Fouille (DC 20); Désactivation (DC 20);

Il faut un round pour que les morts-vivants de la Chambre C arrivent, cependant les squelettes de cette pièce se relèvent immédiatement, une fois le piège déclenché, et commencent à tirer sur les personnages à l'aide d'arcs longs.

Les personnages venant de la chambre A par le passage dissimulé ne déclenchent pas le piège, bien qu'ils puissent le déclencher en partant. Le passage dissimulé peut être détecté dans le mur nord de la chambre B avec un jet de détection (DC 18) réussi ou un jet de fouille (DC 10).

Les squelettes de la chambre B couvrent la section sud-est de la pièce. Chacun d'eux dispose de 40 flèches et d'un couvert de 50%. L'encombrement depuis lequel ils tirent peut-être renverser sur eux, bien que celui-ci soit relativement stable. Chaque pile tombe si elle subit 25 points de dommage, ou si un jet de force (DC 15) est réussi.

Caché parmi les caisses et barils constituant la barricade se trouve le trésor de la Maison des Dragons, (voir l'index des trésors pour la quantité d'or). Dans le coin du sud-est de la salle derrière la barricade, plusieurs jeunes membres de la Maison des Dragons tentèrent vaillamment de maintenir leur position alors que ces hordes les assaillaient. Un petit nombre de squelettes non-Orc gisent parmi ceux des monstres. Leurs armes et armures ne sont pas en meilleure condition que celle des hordes humanoïdes, à quelques exceptions près. L'un des corps dissimule un potion d'agilité féline (cat's grace), et les arcs et flèches utilisés par les archers squelettes sont encore utilisables.

APL 4 (EL 6)

Chamber B

Medium-size Skeleton Archers (6): hp 6 chacun; voir l'*Annexe 1: NPCs*

Chamber C

Medium-size Skeletons (6): hp 6 chacun; voir le *Manuel des Monstres*

[Page 8]

APL 6 (EL 8)

Chamber B

Large Skeleton Archers (5): hp 13 chacun; voir l'*Annexe 1: NPCs*

Chamber C

Wight: hp 26; voir le *Manuel des Monstres*

APL 8 (EL 10)

Chamber B

Large Skeleton Archers (7): hp 13 chacun; voir l'*Annexe 1: NPCs*

Chamber C

Wight (2): hp 26 chacun; voir le *Manuel des Monstres*

Rencontre 6: Toujours une pièce pour Jell-O

L'entrée du second niveau de la mine est approximativement situé à 40 pieds du bords du puits. Les étroits et tortueux passage de ce niveau ne recèle d'aucun trésor à moins que les personnages ne soient disposés à investir des mois dans le minage de cette partie. Le seul objet notable de ce niveau est engoncé dans le passage situé entre l'entrée et la galerie principale. Il ne transporte ni trésor ni restes. Les personnages qui ne seraient pas sur leur garde sont susceptible de lui foncer dedans.

APL 4 (EL 6)

Gelatinous Cube: hp 58; voir le *Manuel des Monstres*

APL 6 (EL 8)

Gelatinous Cube, advanced: hp 90; voir l'*Annexe 1*

APL 8 (EL 10)

Gelatinous Cube, advanced: hp 115; voir l'*Annexe 1*

Rencontre 7: Coeur de Ténèbres

Situé soixante pieds au-dessous de la surface, ce niveau est sombre et oppressant. Ici les ombres sont profondes et l'air lourd et humide. Un goût aigre s'insinue dans votre bouche lorsque vous respirez. Dans les ombres devant de vous, il y a des traces de rats sur les pierres. Vos pieds se cogne dans un objet métallique, en regardant de plus près un casque, dont le côté est enfoncé. Si il était porté lorsqu'il a reçu le coup fatal, son porteur n'a probablement pas survécu.

Au fond de ce niveau gît le mal insidieux qui anime les morts-vivants de la région. Ici les membres originels de la Maison des Dragons ont trouvé leur fin. Cette caverne est relativement propre. Les seuls os présent sont ceux des 5 membres décédés de la Maison des Dragons. Quelques rats s'enfuient, insulté que quelqu'un ait pu amener de la lumière dans leur caverne. Les rats ont dévoré tout ce qu'il était possible de ronger sur les corps: armure de cuir, vêtement, tabard, ceinture, ... Les armures des deux guerriers au premier rang sont défoncées, leurs armes brisées et rouillées. Derrière eux, le corps d'un magicien est plié et broyé, un fin coffret de métal rouillé gît à son côté. Le coffret contient le journal que Daelnik recherche. Un étui à parchemin est coincé sous le magicien, toujours fermé. A l'intérieur se trouve un parchemin de ... [scroll of blur]. Gisant contre le mur nord-est de la caverne, le squelette d'une elfe est brisé en de multiple endroits, une rapière rouillée dans chaque main. Dans le coin sud-est gît le corps desséché d'un nain. Sa main squelettique continue d'agripper fermement son symbole sacrée de Moradin. Enchevêtré dans ces côtes se trouve un bouclier qui semble être intact. Il a bien supporté les mauvaises conditions de ces années passées. Même l'emblème au 5 dragons sortant d'un château gravé dessus est intact. Ses liens de cuirs ont disparus, mais en dehors de cela il est encore utilisable.

Sur le mur opposée au prêtre, sertie dans la roche, se trouve une large pierre noire dont émane une forte aura malfaisante. Si quiconque possédant un alignement autre que mauvais s'en approche à moins de 20 pieds, la pierre se protège elle-même en conjurant une créature élémentaire de terre pour attaquer le groupe. Le corps du prêtre est à 20 pieds de la pierre.

Le cœur de ténèbres est un pierre de demi-vie malfaisante. Il a été découvert aux temps où la mine était en activité, il y a près de 200 ans. Il peut être détruit si deux lanceurs de sort de la classe divine de deux religions différentes invoquent une *bénédictio*n sur lui. Il peut également être détruit si un nain ou un gnome lanceur de sort de la classe divine invoque une *consécration* (*consecrate*) sur lui. Il peut également être brisé par la force. Il a une résistance de 20 et 40 hp. Bien qu'émerger

la pierre dans de l'eau bénite ne la détruit, cela la rend impuissante. La retirer du mur ne détruit ni les morts-vivants, ni les gardiens qu'il a conjuré. Il ne peut conjurer qu'un gardien par jour. Il peut animer les morts enfouis dans la région tant qu'il n'est pas retiré de son lieu de repos naturel (sens nature, pas dans le sens normal). S'il est retiré du mur et submergé dans l'eau, il ne peut conjurer de gardien ou rappeler les morts tant qu'il n'a pas été enfoui de nouveau dans la terre. La pierre est un morceau de quartz sombre de 6 pouces de diamètre. Il n'a pas de valeur marchande.

Quand les personnages pénètrent dans cette chambre, la pierre conjure un gardien, détaillé ci-dessous, pour se défendre.

APL 4 (EL 6)

Average Xorn: hp 45; voir le *Manuel des Monstres*

APL 6 (EL 8)

Umber Hulk, advanced: hp 85; voir l'*Annexe 1*

APL 8 (EL 10)

Great Earth Elemental: hp 199; voir l'*Annexe 1*

[PAGE 9]

Document des joueurs n°1

Les quatre dernières inscriptions du journal de Daëlnik l'ancien

Inscription n°1

Le temps de la guerre approche, nous le savons tous. Les Ulukurs (ΓΥΚΥΕΥ) préparent une base pour les opérations militaires pour nous permettre de lancer de petites expéditions contre l'ennemi le moment venu. La situation est dangereuse mais nous avons trouvé une base satisfaisante. C'est une vieille mine abandonnée près d'une route importante. La mine a trois niveaux de profondeur. D'après ce que nous pouvons voir, elle a dû être abandonnée en toute hâte. Nous aurons peut-être plus tard l'occasion de l'explorer plus en détail pour savoir si elle ne vaut vraiment plus rien. Le temps est venu d'agir, le ravitaillement vient d'arriver.

Inscription n°2

Il y a quelque chose d'étrange dans ces cavernes. Je ne sais pas trop ce que c'est. Tout le monde me dit que je suis superstitieux. On me taquine en me disant que j'ai peur du noir. Mais je sais qu'il y a quelque chose. J'en ai parlé à Rhodri (ΙΓδσηΓ). Il dit qu'il ne faut pas s'en faire et qu'il descendra dans la journée pour bénir les cavernes et les sanctifier au nom de Moradin. Je suis probablement trop nerveux. Je me sentirai bien mieux demain quand Jhayenine (ΙΝΙΝ Ψαηφ) sera rentrée. Qu'est-ce qu'elle peut me manquer ! Bon, j'ai des potions à préparer. Je ferai mieux de me remettre au travail.

Inscription n°3

Jhayenine est rentrée. Elle me dit que notre petit Daëlnik (ΚΙΝΕ Αδ) va bien. J'ai un peu de remord à l'idée de l'avoir confié à mon oncle et de le priver de ses deux parents à la fois.

Inscription n°4

J'avais raison ! Il y a bien quelque chose là-dessous. Nous descendrons en groupe demain matin pour tout nettoyer. Quoi que ce puisse être, c'est maléfique et ça ne veut pas partir. Rhodri dit qu'il a une migraine terrible après avoir essayé de sanctifier le troisième niveau. Je pense que je vais essayer une scrutation cette nuit pendant que Rhodri essaiera de deviner la nature de cette créature. Je dois prendre un peu de repos afin de préparer mes sorts demain matin.

Conclusion: Je Dois y aller Maintenant

La rencontre suivante se produit, que le groupe ait retrouvé le journal ou non. Cette scène est importante pour la suite des scénarios de cette histoire, donc si possible le texte suivant doit être relaté aux joueurs même si le temps de jeu restant est court. Si le journal n'est pas retrouvé, Daelnik explique tout de même aux joueurs les événements liés à tout ceci, et l'Homme En Noir apparaît également.

Daelnic est plus qu'enjoué du retour du groupe et il aide autant qu'il le peut les personnages à rejoindre la surface. Il demande ardemment le journal, et regarde longuement la surface du coffret métallique. Alors qu'il ouvre le coffret, un rayon de soleil joue / se reflète sur sa surface. Il en sort le journal. L'ouvrant, il le feuillette rapidement, se rendant à la dernière entrée et la lit à haute voix. Il semble désappointé que celle-ci ne relate ce qui ai arrivé à son père, mais il est ravi qu'il soit intact. Soudain un cri brise ce paisible moment.

"Daelnik!!" hurle une voix rappeuse.

Daelnik se retourne, et une expression d'horreur passe sur son visage. "Toi," dit-il d'un voix sifflante, "Je l'ai trouvé, tu ne peux l'avoir, ni moi." Lançant une poignée de poussière en l'air, Daelnik disparaît dans un nuage de fumée qui dérive rapidement aux travers des champs. Son cheval le suit.

"Fils de ...!!" Un homme tout de noir vêtu monte un cheval sans fard. Un autre cheval est attaché à sa selle. Coupant la longe du second cheval, il se lance à la poursuite du nuage, mais est incapable de le rejoindre. Le cheval libéré frappe nerveusement le sol de ses sabots alors que l'Homme En Noir disparaît derrière la colline au loin.

Le cheval restant porte la marque de la ferme de Lorryth. Si le groupe souhaite poursuivre les deux hommes, ils peuvent essayer. L'Homme En Noir est un mauvais cavalier mais est suffisamment léger pour permettre à son cheval de galoper à sa vitesse maximum. L'attraper est le résultat d'un effort extraordinaire. Daelnik s'est enfui. Si le groupe attrape l'Homme En Noir et l'arrête, il se présente, de très mauvaise humeur, en tant que Moliktar, un magicien demi-elfe et frère de Daelnik.

Il explique qu'il traque Daelnik et qu'il souhaite le tuer. Si questionné sur le sort des animaux, il répond être un mauvais palefrenier et ne pas savoir comment s'occuper d'eux correctement. Il est désolé que les autres chevaux soit décédé, mais se n'était ni de la magie noire, ni un sombre dessein. En explication à son accoutrement, il a trouvé que les gens le laissaient plus facilement tranquille s'ils avaient peur de lui. S'il était habillé comme un magicien aventurier, les gens attendraient de lui qu'il résolve leurs problèmes, problèmes dont il se moque éperdument ou dont il n'a foncièrement pas le temps de s'occuper.

Tuer Moliktar doit être considéré comme tuer un NPC d'alignement bon, il est magicien en bon terme avec la Guilde de Magie de Greyhawk. Moliktar est d'alignement Loyal Neutre.

Lorryth conserve le second cheval de Daelnik assumant qu'il puisse revenir le réclamer ainsi que ces autres biens. Lorryth ne reprends pas l'autre cheval, insistant de l'offrir au groupe, ce qui est le moins qu'il puisse faire pour eux. Il les convie de nouveau à rester manger, ainsi qu'a passer la nuit en ses murs.

The End.