

EKB 3-01

# Piégés d'avance

Une Aventure régionale Living Greyhawk  
en 1 Round pour Ekbir

par **Loïc Feitz**

Coordination et relecture : Guillaume Gallais et Gaël Richard  
Circle Edit : David Christ

« Après s'être rencontrés à l'auberge, les aventuriers ont découvert les mystères du Mausolée hanté et se sont emparés de ses trésors cachés en résolvant l'énigme des quatre éléments. » Voilà qui sonne comme une aventure des plus classiques. Malheureusement ce n'est pas le cas. Une aventure pour des personnages de niveau 1 à 6.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system license, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20)

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of 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 expliquer 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 quatre 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 MD, 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 MD 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 façon de mener.
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 faites 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.

## Niveaux Living Greyhawk

Parce que les joueurs apportent leurs propres personnages aux parties LIVING GREYHAWK, les rencontres et défis de cette aventure sont fonction du niveau moyen des personnages participant à l'aventure. Pour déterminer le niveau moyen du groupe (Average Party Level ou APL) :

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJ participant à l'aventure.
2. Si des PJ apportent des animaux dressés pour le combat (le plus fréquemment des chevaux ou des chiens de guerre), autres que ceux fournis par une capacité de classe (compagnons animaux, montures de paladin etc.) utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de niveaux à ajouter à la somme des niveaux précédemment calculés. Ajoutez les animaux de chacun des personnages du groupe séparément. Un PJ ne peut avoir que quatre animaux de ce type au maximum et les animaux ayant différents FPs (*CRs* en anglais) sont ajoutés séparément.

<b>FPs</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1/4 & 1/6	0	0	0	1
1/3 & 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7

3. Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.
4. Si vous maîtrisez une table de six PJ, ajoutez un à cette moyenne.

En suivant ces quatre étapes, vous avez déterminé l'APL. Tout au long de cette aventure, les APL déterminent le niveau des rencontres des PJ. Les APL sont donnés sous la forme de nombres pairs. Si l'APL de votre groupe correspond à un nombre impair, demandez à vos joueurs s'ils préfèrent jouer une aventure plus facile ou plus ardue. En fonction de leur choix, utilisez l'APL directement supérieur ou inférieur.

L'APL détermine également le nombre de points d'expérience distribués à la fin de l'aventure. Si l'un des personnages est d'un niveau correspondant à trois niveaux au-dessus ou en dessous de la moyenne du groupe, ce personnage ne reçoit que la moitié des points d'expérience normalement décernés. Ceci a pour but de simuler le fait que le personnage n'a pas véritablement pris de risques dans l'aventure ou s'est reposé sur la puissance de personnages de niveau plus élevé pour atteindre ses objectifs.

Note : les aventures LIVING GREYHAWK sont conçues pour des APL supérieurs ou égaux à 2. Trois, quatre ou parfois même cinq personnages de 1<sup>er</sup> niveau peuvent être mis en difficulté face aux rencontres de l'aventure. Si votre groupe est d'APL 1, il y a deux choses que vous pouvez faire pour améliorer leurs chances.

1. Essayez de monter une table de six personnages de 1<sup>er</sup> niveau ou d'adjoindre un personnage de plus haut niveau à la table.
2. Conseillez aux personnages d'acheter des chiens de monte pour les protéger et combattre avec eux. Tous les chiens de monte sont considérés dressés à l'attaque. Les PJ qui veulent faire attaquer leurs chiens doivent réussir un jet de Dressage ou un jet de Charisme (DD 10). Un échec signifie que l'animal n'attaquera pas ce round. C'est une action libre (ordre oral) qui

peut être répété chaque round. Si l'animal perd la moitié de ses points de vie dans un round, il fuit jusqu'à ce qu'un nouveau jet soit réussi.

## Unités de temps (Time Units) et Niveau de vie (Upkeep)

Ceci est une aventure régionale standard en un round, en 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.

## Contexte de l'aventure

Fermari est un hameau situé à moins de deux kilomètres d'une route commerciale fortement fréquentée entre Tusmit et Ekbir. Un panneau propose aux voyageurs de faire halte à l'Auberge des Barrin pour un prix modique. Une chapelle dédiée à Al'Akbar et quelques artisans au service des voyageurs vivent ici au milieu d'une vingtaine de familles de paysans. La région a été pendant de longues années sous l'influence d'une famille de classe moyenne-supérieure : les Hamindarin.

Mais, il y a de cela six mois, cette famille a soudainement décidé de partir pour la ville d'Ekbir, vendant au passage biens mobiliers et terres. La raison de ce départ est simple : en échange d'une partie de ses possessions, la famille Hamindarin se vit offrir d'importantes responsabilités dans l'administration. Le manoir des Hamindarin, situé non loin de Fermari, fut racheté par deux frères : les Kallimran. L'un est ingénieur, l'autre est architecte. Très fiers de leurs talents, ils se sont taillés une réputation de spécialistes dans la conception de salles piégées. Leur clientèle réclame généralement de leur part beaucoup de discrétion. Récemment, un bon client leur demanda de tester de nouveaux pièges pour un tombeau, sa prochaine commande. Pour ce faire, le client est prêt à prendre tous les frais à sa charge : conception et construction des pièges, trésors pour attirer les "victimes", mercenaire pour surveiller l'ensemble des opérations. Les frères Kallimran

acceptèrent. Ils choisirent le Mausolée abandonné des Hamindarin comme laboratoire pour leurs expériences. Sous le prétexte de reconstruire le manoir, ils importent hommes et matériels qu'ils cachent dans une ferme non loin du Mausolée. De là, ils creusent un passage menant aux souterrains du Mausolée.

A l'origine, cet endroit avait été érigé pour accueillir les futurs défunts de la famille. Les Kallimran modifièrent les lieux en les découpant en deux parties distinctes, liées par un passage secret à sens unique.

La première partie est accessible à partir du rez-de-chaussée du Mausolée. C'est une mise en scène de chasse au trésor au travers de salles piégées. La seconde partie permet d'observer à l'abri le premier jeu de salles et de noter l'efficacité des créations des Kallimran.

Un mercenaire mage, Altys, est en charge pour superviser les opérations de prendre note des réactions des visiteurs. Deux sortes de visiteurs sont attendus : des groupes puissants et organisés qui peuvent facilement faire main basse sur le trésor mais également des groupes plus faibles amoindris encore par les pièges. Le mage et ses hommes descendent généralement dans l'arène achever ces groupes de faible niveau, s'emparent de leurs possessions et se débarrassent des corps. Ceux qui parviennent à quitter le Mausolée avec le trésor n'en parlent jamais : le pillage des tombes est illégal. Mais quand bien même ils voudraient passer outre, un enchantement des plus particuliers les en empêcherait. De plus pour décourager des visites inopportunes, l'entrée du complexe souterrain peut être dissimulée. Le procédé est élémentaire mais suffisant pour les Kallimran, pour une courte période tout du moins.

Pour attirer du monde dans le Mausolée, ils payent un barde, qui répand la rumeur selon laquelle les lieux seraient hantés. Le barde peut également alerter ses complices en cas de "soucis" au hameau. Enfin, les Kallimran ont demandé à un nécromant de créer des squelettes pour compléter le tableau. Ce que les Kallimran ignorent, c'est que leur client utilise ce test pour disperser des objets magiques maudits (le trésor porteur de l'enchantement cité ci-dessus) pour une raison encore inconnue. Ainsi, après les visites plus ou moins heureuses d'aventuriers, les PJ arrivent à Fermari et entendent la rumeur d'un tombeau hanté dans les environs.

# Résumé de l'Aventure

## Rencontre 1 : Le Hameau de Fermari

De passage à l'Auberge de Barrin, les personnages entendent la rumeur du Mausolée hanté.

## Rencontre 2 : Le Mausolée

Ils visitent sans doute peu après les lieux sans rien découvrir d'anormal... à part un passage secret. Ce passage aboutit à une crypte où les aventuriers combattent des squelettes, la source des rumeurs. A partir de là, un autre passage mène à une salle des trésors truffée de pièges. Mais plusieurs indices démontrent que l'endroit n'est pas la dernière demeure de fidèles d'Al'Akbar et qu'il y a sans doute d'autres salles inaccessibles dans le complexe.

## Rencontre 3 : L'Enquête

Une enquête dans le hameau et les environs du Mausolée, permettent aux PJ de découvrir la seconde entrée secrète du complexe.

## Rencontre 4 : L'Autre Côté de l'écran

Les aventuriers sont ainsi en mesure d'affronter les mercenaires qui activent les pièges.

## Introduction

*Vous venez d'arriver à l'auberge des Barrin, dans le hameau de Fermari. L'odeur de ragoût de mouton emplit une salle bien chauffée où attendent des chaises confortables. A peine entrés et déjà l'aubergiste, un homme d'une cinquantaine au sourire édenté, s'approche de vous : « Bienvenue chez les Barrin. Vous êtes ici comme chez vous et sachez que seuls les fantômes du mausolée ne viennent pas se reposer ici ! »*

### Accroches

**Simple voyageur :** Les personnages sont de passage et attendent la prochaine caravane pour lui servir d'escorte.

**Une tombe hantée :** Une rumeur circule parmi les voyageurs au sujet d'un lieu hanté dans ce hameau et ils désirent en savoir plus.

**Un ami a disparu :** Un ami, faisant partie d'un groupe d'aventuriers similaire aux PJ, comptait éclaircir les mystères d'une tombe hantée. Il a disparu depuis.

## Rencontre 1 :

### Le Hameau de Fermari

Fermari est un hameau d'une dizaine de maisons, soit une cinquantaine d'habitants. De nombreuses fermes isolées ainsi qu'un manoir en réparation se trouvent dans un rayon de deux kilomètres. La région est plutôt sûre, étant très fréquentée, une garnison de soldats se trouvant dans un village voisin à quelques heures de cheval. Voici quelques lieux/personnes d'intérêt pour notre histoire au hameau.

### La cabane de Finarel

**Finarel, humain, GdP1 :** Finarel est un des anciens serviteurs des Hamindarin. Ses anciens maîtres étaient plutôt aimables, mais très secrets. Ils étaient très pieux et sont partis pour la cité d'Ekbir, pour des raisons politiques, un des membres ayant eu une fonction importante au sein de l'administration. Ils sont partis avec regret.

### La forge

**Philipos, le forgeron, humain, Exp2 :** Il répare et améliore les armes, armures et fers à cheval des voyageurs. Il entend souvent les rumeurs les plus abracadabrantes et a appris à ne pas en tenir compte. Dernièrement un client lui a commandé un bouclier, payé d'avance, mais il n'est jamais venu le chercher. Il est parti au mausolée avec des amis et n'en est pas revenu depuis.

Philipos connaissait aussi bien les anciens habitants du manoir que les nouveaux, donc peu. Le forgeron peut vendre quelques armes telles qu'épées ou dagues de qualité standard ou en fabriquer sur commande.

*Compétences et dons :* Artisanat (Fabrication d'Armures) +7, Artisanat (Fabrication d'Armes) +7, Artisanat (Ferrage des Chevaux) +7, Estimation +5, Psychologie +5.

### Le charpentier

**Farid le charpentier, humain, GdP1 :** Farid le charpentier répare les véhicules et donne un coup de main aux fermes et à l'auberge. Il est étonné des travaux importants lancés au manoir, qui n'en avait pas besoin, selon lui. D'ailleurs pour lui les nouveaux occupants sont moins sympathiques que les précédents : ils n'ont même pas voulu l'embaucher, alors que les Hamindarin n'hésitaient pas à faire appel à lui.

Farid a déjà entendu des bruits bizarres, comme des cliquetis non métalliques dans le bois près du mausolée.

*Compétences et dons* : Artisanat (Travaux de Charpente) +4.

## La chapelle d'Al'Akbar

La chapelle d'Al'Akbar comporte le cercle de prière, un autel, les appartements de Juridan et des gardes ainsi qu'un espace de stockage. On y propose différents services pour les voyageurs : ablutions, prières et vente de potions (5 potions de Soin à 50 po sont en stock). La nourriture est offerte ainsi que des soins aux plus nécessiteux.

**Juridan Arjim, humain, PreI** : Juridan Arjim est le représentant local de la Foi Exaltée. Il assume avec ostentation le rôle de prêtre, juge et enseignant dans le hameau, au nom de la théocratie. Il rend visite régulièrement à l'auberge, pour y prêcher ses recommandations aux voyageurs (et aussi leur rappeler qu'ils sont les bienvenus dans sa chapelle pour les prières). Pour la sécurité du hameau et des voyageurs, deux hommes d'armes ont été assignés à Juridan. En cas de gros problème, l'un d'eux ira prévenir à cheval la garnison voisine.

Juridan est bien sûr au courant des rumeurs de tombe hantée, qu'il dément avec véhémence. Il répond à toute question à ce sujet que des soldats ont examiné avec soin le mausolée et les alentours sans n'avoir rien vu de suspect. Ces derniers ont d'ailleurs informé la famille de la situation. Aucune réponse n'a été encore donnée. Juridan veut que la région sous « sa juridiction » soit parfaite et ces rumeurs malsaines l'exaspèrent au point qu'il est difficile d'en parler avec lui.

**Juridan Arjim, humain, PreI (Al'Akbar)** : pv 9;  
cf. *Appendice A*.

**Garde, humain, HdAI (2)** : pv 9;  
cf. *Appendice A*.

## Le tailleur/potier

**Ujil le tailleur/potier, Humain masculin, GdPr** :

Ujil et sa femme multiplient les tâches artisanales pour vivre. Il respecte beaucoup les Hamindarin aussi bien que les frères, car ils sont tous de bons clients. Ainsi les Kallimran lui ont commandé dernièrement une dizaine de petites jarres (Ces jarres ont été mises dans les salles piégées - Ujil pourra confirmer qu'il en est bien le fabricant si on les lui montre/décrit).

*Compétences et dons* : Artisanat (Maroquinerie) +4, Artisanat (Poterie) +4.

## L'auberge

L'auberge est le seul bâtiment en pierre du hameau. Elle comporte une écurie à part, un dortoir, une salle commune pour les repas, un petit magasin adjacent où on y trouve un peu de tout (sauf des armes/armures) à un prix élevé (+20%), dix chambres bien confortables à l'étage et à l'arrière du bâtiment les cuisines et les appartements privés de la famille Barrin.

**Youssef l'aubergiste, humain, GdPr** : C'est le chef de famille des Barrin, qui comporte quinze représentants, vivant tous à l'auberge. Depuis plusieurs générations, sa famille se bat pour que leur auberge soit le cœur et le poumon de la région. Youssef tient à ce que cela ne change pas. Sa plus grande crainte est que les voyageurs ne voient pas sa pancarte sur le bord de la route. Ainsi quand Defirr lui a raconté ses histoires de fantôme et de mausolée hanté en précisant que « ça va attirer du monde », Youssef s'empressa de répéter l'histoire à tous ceux qui passent, ses filles, ses fils et ses frères ayant chacun leur propre version. Bien sûr Youssef ne pense pas à mal en faisant cela.

*Compétences et dons* : Bluff +4, Psychologie +4.

**Defirr, humain, Bard2** : Defirr est un barde qui aime se faire de l'argent facilement. Ainsi être payé pour raconter des histoires et rapporter tout ce qu'il voit lui convient parfaitement. C'est pourquoi il travaille pour les Kallimran. Son rôle est de faire croire que le mausolée est hanté, en diffusant des rumeurs; mais aussi de convaincre des voyageurs d'aller dans le mausolée, et enfin en cas de problèmes (patrouille, enquête, etc..) de prévenir les Kallimran. Dès que de nouvelles personnes arrivent à l'auberge, il les aborde en leur faisant des compliments. Puis, en échange de quelques piécettes, il leur promet de leur raconter les dernières nouvelles. Il le fait même si on ne lui donne rien, prétendant s'être fait berner par l'intelligence des PJ. Son histoire principale est bien sûr la présence d'un mausolée hanté dans la région.

Selon lui ce mausolée appartient à la famille Hamindarin (vrai), qui était réputée pour pratiquer la magie (faux). Ils sont dernièrement partis précipitamment (vrai) depuis qu'ils ont fait d'étranges travaux dans leur mausolée (faux), probablement des expériences interdites qui se sont mal déroulées et depuis le Mal y est présent (faux). D'ailleurs on entend souvent le soir d'étranges bruits près du bâtiment (vrai), et les gens voient parfois des ombres roder le soir (vrai, mais ce sont les gardiens du mausolée qui en sont responsables). Defirr a bien préparé son histoire et a une réponse à tout.

**Defirr, humain, Bardz** : pv 10;  
cf. *Appendice A*.

## Rencontre 2 : Le Mausolée

Le mausolée est à 1,5 kilomètres au nord-ouest, on y accède via un petit chemin à travers les bois.

Le mausolée est un solide bâtiment de pierre brut, mesurant 10m sur 5m. Une grande porte de bronze, comportant les seuls ornements du lieu, en marque l'entrée. Sur le côté droit, la chute d'un arbre a provoqué l'écroulement d'un pan de mur, qui semble être la seule entrée accessible.

La porte d'entrée est verrouillée, la serrure étant très sophistiquée (Crochetage (p66) DD30). Sur la porte sont gravés plusieurs symboles d'Al'akbar.

On peut trouver des traces de pas près du trou dans le mur, un examen attentif des alentours (Pistage (p84) DD16 / Fouille (p71) DD20) permet également de découvrir des traces de pas précipités d'un homme de forte corpulence se dirigeant vers la forêt, ainsi que de pieds « squelettiques » allant dans la même direction. Les traces sont rapidement perdues une fois dans la forêt. Il est très aisé de pénétrer à l'intérieur, où il fait plutôt sombre. La chute de l'arbre semble naturelle.

*Au centre de cette salle unique se trouvent 5 piliers de 1,50m de haut et 60cm de diamètres où reposent des urnes. Ces dernières ont des tailles et des coloris variés. Une plaque métallique sur laquelle se trouve une inscription est fixée sur chaque pilier. Les murs sont recouverts de peintures décrivant des scènes centrées sur un personnage principal, probablement un des membres de la famille ici présents. Des bancs de pierre les longent. Des pans de mur restent cependant vierges, prêts à recevoir la prochaine oeuvre d'artiste pour le prochain drame.*

Un jet réussi en Connaissance Religion (p65) DD10 confirme que la famille était des fidèles d'Al'akbar : ils ont reproduit le cercle de la méditation dans l'agencement des piliers et une des peintures montre une scène de pèlerinage à Ekbir. Les urnes n'ont aucune valeur, elles contiennent les cendres des défunts de la famille, les plaques indiquant les noms des défunts. Personne ne semble y avoir touché.

Un examen du sol permet de découvrir un anneau qui actionne l'ouverture d'une trappe dans le sol (Fouille (p71) DD10). Un examen plus attentif (Fouille (p71) DD20) montre qu'un des piliers est parfois « déplacé » au-dessus de la trappe. (Les mercenaires déplacent ce pilier pour masquer la trappe lorsque des visiteurs non désirés risquent de venir).

Sous la trappe, un petit escalier de bois descend à la crypte.

### M1 - La crypte

Il est sous-entendu dans les futures descriptions que les aventuriers ont un moyen d'éclairage.

L'escalier mène à un couloir de 2m de large où se trouvent 4 alcôves de 80cm de profondeur, situées à un mètre de hauteur ; deux de chaque côté. Dans ces alcôves reposent des corps décharnés posés sur des suaires. Ils sont tous armés d'épée longue. Celui de gauche a clairement un collier en argent.

**Créatures** : Dès qu'une personne vivante pénètre dans la crypte, les 4 squelettes s'animent pour attaquer les intrus.

### **APL 2 (EL 2)**

**Squelettes** (4): pv 6, 6, 6, 6 ;  
cf. *Manuel des Monstres* page 165.

### **APL 4 et 6**

Idem qu'en APL 2 mais la rencontre est trop facile pour constituer une véritable opposition et elle ne rapporte aucun xp.

Toute personne réussissant un jet en Connaissance Religion (p65) DD13 trouvera étrange la présence de ces morts dans ce genre de crypte, car elle ne correspond à aucun rite d'Al'akbar. Un jet de Fouille (p71) DD10 ou Connaissances (Architecture et Ingénierie) (p65) DD10 permettra de découvrir un mur pivotant au fond du couloir. Ce mur est très mal dissimulé, car il est bien plus récent que le reste du couloir. Toute personne qui ouvre le passage déclenche une alarme (clochette) dans la salle de gardes. Ce mécanisme est détectable par un Fouille (p71) DD21 et Désamorçage (p67) DD20.

**Trésor** : Dans une des alcôves se trouve une bourse contenant 2po et 5pa. Le collier en argent du squelette est estimé à 20po.

### M2 - La salle de l'énigme

Le passage s'ouvre sur une pièce de 8m sur 4m sans la moindre décoration. Le plafond avoisine les 3m. Cinq



portes sont présentes, deux dans le mur gauche, deux dans le mur droit et une plus grande en face. Les portes latérales sont en bois renforcé de fer. La porte du fond est en fer forgé et comporte quatre petites serrures. Une inscription faite de métal fondu se trouve sur le linteau de la porte : « Au cœur des éléments, chacun d'eux sont ma chair et mon sang, qui vous guideront vers moi. »

L'ensemble de la pièce est poussiéreuse, mais la poussière y a été répandue exprès par les gardiens. La porte métallique est un leurre: les serrures actionnent des verrous qui tournent dans le vide.

En APL 6, chaque serrure est sous l'effet d'un *Piège de Léomund* (*Manuel des Joueurs p244*). Quiconque cherchant un piège sera donc persuadé que ces serrures sont piégées). Cependant un jet réussi de Fouille (p71) DD24 ou Crochetage (p66) DD30 montre que les verrous ne ferment rien. Une grande barre en bois bloque en réalité la porte, que seul un levier dans la salle M6 permet d'ouvrir.

**Porte en fer** : 5 cm d'épaisseur; Solidité 10; Points de résistance 60; CA 5; Enfoncer DD28.

L'énigme inscrite sur la porte est facile à résoudre: chaque salle latérale correspondrait à un élément, et on y trouverait une clef pour ouvrir l'une des quatre serrures. (Les Kalimran ont préféré faire des choses simples pour aller à l'essentiel : le test). Si quelqu'un cherche à savoir si cette énigme a une raison d'être, rappelez que les Bakluniens sont très pratiquants de la magie élémentaire, mais qu'elle ne correspond en rien à la religion d'Al'Akbar.

### **M3 - Les salles des éléments**

Les 4 salles latérales sont des pièces de 4m sur 6m, de 3m de haut, les portes d'entrée se trouvant toujours à un angle de la salle. Le sol, les murs et le plafond sont faits de petites pierres, ce qui laisse supposer que l'une d'elle est amovible et susceptible de déclencher un piège. Un jet réussi de Fouille (p71) DD15 le long du mur permet de trouver deux fentes de 5cm de haut et 2cm de large, situées dans le mur opposé à la porte, à 1m60 de hauteur. On y sent un très léger mouvement d'air mais on ne peut rien distinguer au travers.

Dès qu'un intrus pénètre dans la salle, un observateur suit attentivement ses gestes par ces fentes, mais disparaît dès que quelqu'un s'approche trop près de lui.

Chaque salle contient une jarre, au fond de laquelle se trouve une petite clef en fer, qui s'adapte parfaitement à une des quatre serrures.

### **M3a : La salle de la terre**

Un pilier en pierre d'1m80 de haut et de 60cm de diamètre se trouve au centre de la salle. Une jarre en terre cuite, similaire aux urnes de l'étage supérieur, repose sur le pilier.

On peut passer une main à travers l'ouverture de la jarre. À l'intérieur se trouve une clé.

### **APL 2 (EL 2)**

#### **Piège**

Ce piège se déclenche dès que la clé est prise. Si on renverse la jarre, la clé ne tombe pas;

**Piège à aiguille empoisonnée**: FP 2; mécanique; déclencheur à capteur tactile; remise à zéro par réparation; passe neutralisant: serrure dissimulée (Fouille DD 25, Crochetage DD 30); Attaque au corps à corps +17 (1 point de dégât plus le poison, aiguille); poison [extrait de sanvert, jet de vigueur (DD 13) pour résister, 1 Con/1d2 Con]; Fouille DD 22; Désamorçage / Sabotage DD 17.

### **APL 4 (EL 4)**

#### **Piège**

Ce piège se déclenche dès que la clé est prise. Si on renverse la jarre, la clé ne tombe pas;

**Piège à aiguille empoisonnée**: FP 4; mécanique; déclencheur à capteur tactile; remise à zéro par réparation; passe neutralisant: serrure dissimulée (Fouille DD 27, Crochetage DD 32); Attaque au corps à corps +17 (1 point de dégât plus le poison, aiguille); poison [venin de scorpion monstrueux, jet de vigueur (DD 18) pour résister, 1d6 For/1d6 For]; Fouille DD 24; Désamorçage / Sabotage DD 20.

### **APL 6**

Pas de piège.

### **M3b : La salle de l'eau**

Cette pièce est remplie d'une eau sale. Une dalle de 60cm de côté sort de l'eau au centre de la pièce. Une urne sans signe distinctif y repose.

Il y a 3m de profondeur d'eau, et on n'en voit pas le fond en raison de la saleté. La dalle est à 2m50 de la porte d'entrer, il est difficile d'y sauter, car on ne peut pas prendre d'élan, vu la position de la porte. La jarre est pleine d'eau, on n'y distingue rien à l'intérieur, mais il y a bien la clé au fond.

Malgré les apparences, il n'y a aucun piège. La configuration de cette salle est précieuse pour les

Kallimran, car c'est l'imagination paranoïaque des visiteurs qui fournira les idées des prochains pièges à concevoir.

### **M3c : La salle du feu**

Un pilier en pierre d'1m80 de haut et de 60cm de diamètre se trouve au centre de la salle. Une jarre métallique repose sur le pilier.

La jarre est pleine d'eau et lourde.

#### **APL 2 (EL 2)**

**Piège :** Une boule métallique, de 5cm de diamètre, est liée comme un porte-clé à la clé au fond de l'urne (il existe une serrure pour défaire la clé du porte-clé Cf. description du piège). Une partie de la boule comporte une plaque de phosphore, qui dès qu'elle sera au contact de l'air s'enflammera pour déclencher l'explosion de la boule. L'explosion affecte tous les personnages dans un rayon autour de 3 m.

**Piège à feu alchimique :** FP 2 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro par réparation ; passe neutralisant : serrure (Crochetage DD 30) ; Mécanisme alchimique (jet de réflexe DD 13 pour ½ dégâts, 1d4+3 feu) ; cibles multiples (affecte toute créature dans un rayon de 3m) ; Fouille DD 24 ; Désamorçage / Sabotage DD 20.

#### **APL 4 (EL 4)**

**Piège :** Une boule métallique, de 5cm de diamètre, hérissée de pointes acérées, est liée comme un porte-clé à la clé au fond de l'urne (il existe une serrure pour défaire la clé du porte-clé Cf. description du piège). Une partie de la boule comporte une plaque de phosphore, qui dès qu'elle sera au contact de l'air s'enflammera pour déclencher l'explosion de la boule. L'explosion affecte tous les personnages dans un rayon autour de 3 m. Les pointes sont projetées par l'explosion dans toutes les directions et ont une portée de 6 mètres.

**Piège à feu alchimique et à rafale de dards :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro par réparation ; passe neutralisant : serrure (Crochetage DD 32) ; Mécanisme alchimique (jet de réflexe DD 13 pour ½ dégâts, 1d4+3 feu) et Attaque à distance +13 (1d4, dard) ; cibles multiples (projette 1d6 dards à chaque victime dans une zone de 6m de côté, le mécanisme alchimique affecte toute créature dans un rayon de 3 m) ; Fouille DD 24 ; Désamorçage / Sabotage DD 22.

#### **APL 6 (EL 8)**

**Piège :** Une boule métallique, de 5cm de diamètre, hérissée de pointes acérées, est liée comme un porte-clé à la clé au fond de l'urne (il existe une serrure pour défaire la clé du porte-clé Cf. description du piège). Une partie de la boule comporte une plaque de phosphore, qui dès qu'elle sera au contact de l'air, s'enflammera pour déclencher l'explosion de la boule. L'explosion affecte tous les personnages dans un rayon autour de 3 m. Les pointes sont projetées par l'explosion dans toutes les directions et ont une portée de 6 mètres. Elles sont enduites de venin de guêpe géante qui engourdit les victimes (Cf. ci-dessous).

**Piège à feu alchimique et à rafale de dards :** FP 8 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro par réparation ; passe neutralisant : serrure (Crochetage DD 35) ; Mécanisme alchimique (jet de réflexe DD 13 pour ½ dégâts, 1d4+3 feu) et Attaque à distance +18 (1d4 plus le poison, dard) ; poison [venin de guêpe géante, jet de vigueur (DD 18) pour résister, 1d6 Dex/1d6 Dex] ; cibles multiples (projette 1d6 dards à chaque victime dans une zone de 6m de côté, le mécanisme alchimique affecte toute créature dans un rayon de 3m) ; Fouille DD 24 ; Désamorçage / Sabotage DD 22.

### **M3d : La salle de l'air**

L'ensemble de cette pièce est une fosse de 6m de profondeur, remplies de pics de 30 cm de haut. On distingue 2 cadavres à l'état de squelette au fond. Deux plate-formes de 1m de large et 80cm de profondeur surplombent la fosse : une à l'entrée, l'autre à l'opposée de l'entrée sur laquelle se trouve une urne.

Les squelettes sont inoffensifs et n'ont aucun équipement. Il est aisé d'escalader les murs (DD 10 sans corde). L'urne est pleine de cendre. Transporter l'urne en escaladant les murs donne une pénalité de 5 au DD.

**Piège :** Si un poids de plus de 10 kg se trouve sur la plate-forme de la jarre (qui fait à elle seule 3kg), la plate-forme de l'entrée bascule, provoquant la chute de ceux qui s'y trouvent.

#### **APL 2 (EL 2)**

**Trappe à pieux :** FP 2 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; Jet de réflexe pour l'éviter (DD 20) ; profondeur 6 mètre (2d6, chute) ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +10, 1d4 pieux par victime pour 1d4+1 points de dégâts chacun) ; Fouille DD 24 ; Désamorçage / Sabotage DD 20.

#### **APL 4 (EL 4)**

**Trappe à pieux empoisonnés :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; Jet de réflexe pour l'éviter (DD 22) ; profondeur 6 mètre (2d6, chute) ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +12, 1d4 pieux par victime pour 1d4+1 points de dégâts chacun plus le poison) ; poison [venin d'araignée monstrueuse, jet de vigueur (DD 14) pour résister, 1d4 For/1d6 For] Fouille DD 24 ; Désamorçage / Sabotage DD 22.

#### **APL 6 (EL 8)**

**Trappe à pieux empoisonnés :** FP 8 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; Jet de réflexe pour l'éviter (DD 24) ; profondeur 6 mètre (2d6, chute) ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +18, 1d4 pieux par victime pour 1d4+1 points de dégâts chacun plus le poison) ; poison [venin de ver pourpre, jet de vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/1d6 For] Fouille DD 29 ; Désamorçage / Sabotage DD 24.

#### **M4 - La salle au trésor**

Un sarcophage en pierre de 1,80m de long et 60cm de haut, posé à même le sol est le seul élément présent dans cette pièce de 4m sur 4.

Le sarcophage n'a aucune décoration ou inscription. Il est facilement ouvrable et n'est pas piégé. A l'intérieur un squelette portant des vêtements en lambeaux y repose. Il ne s'anime pas. Il tient dans les mains, posée sur son torse, une épée longue qui n'a aucune fioriture mais semble très acérée. Une bague avec un petit saphir est portée à sa main droite. A ses pieds se trouve une flasque de terre cuite, bouchée, contenant un liquide épais et vert, dont l'odeur picote les narines. Un passage secret, bien dissimulé (Fouille (p71) DD22 pour le trouver) est situé dans le mur du fond. Il est fermé par une barre et ne peut donc s'ouvrir que de l'autre côté.

**PNJ :** Durant les pérégrinations des PJ, un gardien posté à son observatoire au niveau de chaque salle a clairement retenu ce qui s'est passé afin qu'Altys prenne tout en note. Si le groupe parvient à retrouver les clés, alors Altys, posté en permanence à l'entrée du passage secret de la salle au trésor, abaisse le levier de la salle M6 dès que les verrous sont « ouverts ». Puis il referme le passage secret derrière lui, écoutant à travers un petit orifice les futures actions et commentaires des visiteurs.

Si le groupe semble affaibli, il déclenche les trois pièges de la salle, puis ordonne à ses sbires d'attaquer. Ils n'iront pas dans les autres salles à moins que les PJ ne réussissent

à les bluffer ou s'ils risquent de s'enfuir une fois qu'ils les ont découverts.

**Tactique :** Les guerriers attaquent chaque membre du groupe, tirant à l'arbalète s'ils ont la surprise, puis dégainant leurs épées pour aller au contact. Altys (sous l'effet du *Armure de mage* (p176)). n'hésite pas à lancer ses sorts de zone pour neutraliser tout le monde. Il reste à couvert au niveau du passage secret pour assurer sa fuite si nécessaire. Il fait grand usage de ses parchemins et utilise ses potions de soins s'il est blessé. Tous connaissent parfaitement le terrain et utilisent les pièges en leur faveur.

#### **APL 2 (EL 4)**

**Altys, humain, Mag3 :** pv 13 ;

cf. *Appendice A*.

**Garde, humain, HdA1 (2) :** pv 7, 7 ;

cf. *Appendice A*.

#### **APL 4 (EL 6)**

**Altys, humain, Mag5 :** pv 21 ;

cf. *Appendice A*.

**Garde, humain, HdA2 (3) :** pv 14, 14, 14 ;

cf. *Appendice A*.

#### **APL 6 (EL 8)**

**Altys, humain, Mag6 :** pv 25 ;

cf. *Appendice A*.

**Garde, humain, HdA4 (3) :** pv 27, 27, 27 ;

cf. *Appendice A*.

**Trésor :** Le liquide, la bague et l'épée sont magiques (forte aura) et maudits.

Le liquide est une expérience ratée. C'est une potion de pouvoir imaginaire. Une fois absorbé, celui qui l'a bue croit être sous l'effet d'une potion de *force du taureau* alors qu'il n'en est rien (Cf. *Guide du Maître* p.230). Une *Délivrance des malédictions* peut le persuader du contraire.

La bague a été faite pour éviter le retour des curieux au mausolée. Quiconque prend la bague doit faire un jet de Volonté (DD16) ou fuir en hurlant pendant 8 rounds le plus loin possible du mausolée. (comme le sort *Terreur* (p269) lancé au 8<sup>e</sup> niveau). Le sort se déclenche chaque fois que le porteur (même s'il ne l'a pas au doigt) se rapproche à moins de 50m du mausolée, ou jusqu'à que les charges s'épuisent. La bague a 10 charges. Une *Délivrance des malédictions* peut lui permettre de se débarrasser de la bague. Autrement, même si le

personnage la jette, elle réapparaît automatiquement à son doigt.

L'épée longue est une épée maudite de Géryon. Quiconque la prend la choisira de préférence à toute autre arme ultérieurement. Même s'il veut prendre une autre arme, c'est cette épée qu'il dégainera. L'épée est +1 (+2 en APL 6) mais uniquement contre des adversaires d'alignement bon. Elle n'apporte aucun bonus contre des adversaires d'alignement neutre et elle inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts (minimum 1) contre des adversaires d'alignement mauvais. Elle empêchera son porteur de combattre un adversaire d'alignement loyal mauvais. Chaque fois que le porteur est en présence (à une distance inférieure à 9m) d'une créature d'alignement bon, il éprouve une puissante envie de tuer cette dernière. Il doit réussir un jet de volonté (DD 16) pour résister à cette coercition. De plus, à chaque fois qu'il tue un adversaire d'alignement bon, le possesseur de l'épée s'écriera à voix haute « Accepte ce sacrifice Ô puissant Géryon ! ». Une *Délivrance de la Malédiction* peut permettre au porteur de se débarrasser de l'épée mais à condition d'être lancé par un jeteur de sort de niveau supérieur ou égal à 9. Sinon, le porteur ne peut pas se séparer de l'épée volontairement. Il devient même extrêmement possessif en ce qui concerne l'épée.

**Développement :** Une *Délivrance de la malédiction* peut être obtenue dans la cité d'Ekbir au prix de 150 PO. S'il faut que le jeteur de sort soit de niveau 9, il en coûtera 270 PO.

Un jet réussi de Connaissance (Les Plans) DD 10 permet de savoir que Géryon est un archidiabole.

### Rencontre 3 : L'Enquête

Si les PJ ont découvert les fentes dans les murs, voire le passage secret fermé, ils savent qu'il y a un complexe qu'ils ne peuvent atteindre que par une autre issue.

Ils peuvent retourner au hameau pour obtenir d'autres renseignements (voir ci-dessus). S'ils préviennent Juridan de leur découverte, il refuse d'abord de les croire. Si les PJ sont assez persuasifs (par exemple en donnant des descriptions précises), Juridan accepte de voir sur place ce qui se trame, puis de prévenir la garnison voisine. Mais le temps de l'opération, les preuves sont partis avec Altys et sa bande.

S'ils retournent voir Defirr, il cherche d'abord à les éviter, prétextant d'autres tâches. Si les PJ sont pressants, il nie avoir tout rapport avec ce qui se passe au mausolée, n'étant qu'un pauvre conteur, qui aime embellir les

choses. Si la menace est plus précise (arme ou sort), il fuit et tente de gagner le manoir des Kallimran pour les prévenir. Si les PJ le suivent, c'est un bon moyen de démasquer les chefs de l'opération. Si les PJ le capturent avant, il préfère négocier la somme d'argent pour son aveu, et dans ce cas il avouera son rôle dans l'affaire et tout ce qu'il sait.

Une fouille des environs du mausolée ne dévoilera aucune entrée secrète. Par contre deux fermes sont situées non loin du mausolée. On distingue facilement des traces de nombreux passages de carrioles près de l'une d'elle. Ses habitants sont peu accueillants (ce qui est peu courant pour une communauté Baklunienne) et demanderont aux PJ de ne pas les déranger. Si les paysans sont savamment questionnés, ils craqueront pour avouer qu'ils sont payés pour ne pas faire attention à toute activité dans la grange, grange qu'ils ont d'ailleurs vendus aux nouveaux propriétaires du manoir... Si les PJ observent discrètement la ferme, ils découvrent que deux hommes entrent dans la grange au milieu de la nuit puis que deux autres en ressortent. Ces derniers font un tour dans la forêt avant de rentrer au manoir. Ces hommes sont très attentifs et s'ils repèrent quelque chose de suspect, ils essaient de semer tout observateur avant de rejoindre le manoir.

**Garde, humain, HdA1 (2) :** pv 7;  
cf. *Appendice A*.

## Rencontre 4 :

### L'Autre Côté de l'écran

Dans la grange, dissimulée sous le foin, une trappe donne sur un escalier de pierre qui mène à un couloir, creusé dans la terre, maintenu par des étais.

#### M5 - Salle des gardes

Au bout de 400 m le couloir débouche sur une salle aux murs et au sol en pierre, de 6m sur 9m.

La salle comporte une table deux chaises, deux paillasses et une étagère. Une lanterne sur l'étagère éclaire l'ensemble. Sur la table traînent des assiettes sales, un pichet d'eau. Un sac avec les affaires personnelles des gardes est au pied de chaque paillasse.

Une porte en bois sur un mur mène à la salle M7. Au bout de la salle un couloir latéral débouche sur la salle de stockage M6. Au centre de ce couloir, une barre en bois maintient fermé un pan de mur pivotant (passage secret vers la salle M4)

Il y a un levier en position levé. Il permet de déplacer la barre qui maintient fermée la porte à l'énigme (M4). Une clochette est suspendue à un fil au plafond (alarme de la salle M4).

**PNJ** : S'ils n'ont pas déjà été tués, des gardes sont en permanence dans chacune des deux salles. Ils sont relayés toutes les nuits par ceux du manoir, par groupe de deux. Ils en profitent ainsi pour faire des bruits étranges afin d'attiser les rumeurs.

#### APL 2 (EL 4)

**Altys, humain, Mag3** : pv 13;

cf. *Appendice A*.

**Garde, humain, HdA1 (2)** : pv 7, 7;

cf. *Appendice A*.

#### APL 4 (EL 6)

**Altys, humain, Mag5** : pv 21;

cf. *Appendice A*.

**Garde, humain, HdA2 (3)** : pv 14, 14, 14;

cf. *Appendice A*.

#### APL 6 (EL 8)

**Altys, humain, Mag6** : pv 25;

cf. *Appendice A*.

**Garde, humain, HdA4 (3)** : pv 27, 27, 27;

cf. *Appendice A*.

**Tactique** : Dès que l'alerte est donnée, les gardes hurlent pour prévenir les autres et attaquent le plus proche ennemi. Si Altys n'est pas déjà mort, il coordonne les actions.

### M6 - Salle de stockage

Cette pièce mesure 6m sur 6m.

Différents matériels y sont stockés : cordes, pierres, outils, des urnes identiques à celle des autres salles, des provisions, des lanternes etc.

### M7 - La chambre d'Altys

Cette pièce de 4m sur 4 a été aménagée en chambre assez confortable. Un lit assez miteux côtoie une penderie où sont accrochés différents vêtements. Un coffre est posé au pied du lit. Un nécessaire à écrire, une pile de parchemins, ainsi qu'une lanterne sont posés sur une table. Deux chaises complètent l'ameublement.

**PNJ** : Altys vit dans cette chambre. Il lit la plupart du temps et rend visite au manoir de temps en temps pour prendre l'air. Sur les parchemins il note le résumé des rencontres faites dans le mausolée. On peut trouver

encore une feuille récente qui décrit la venue des PJ (bien sûr seulement si ces derniers sont entrés dans au moins une des salles).

Quand des aventuriers sont partis avec le « trésor », Altys va au manoir pour récupérer les mêmes objets qu'il remplace, le transport se faisant via un squelette pour éviter les effets des objets. Altys ne connaît pas ces effets, il sait seulement qu'il ait dangereux d'y toucher. Si des squelettes ont été détruits, il prévient le nécromancien de les remplacer.

Altys, grâce à Puky son rat familial, peut être averti de l'arrivée d'étrangers. Il déclenche l'alerte en cas d'attaque, puis neutralise l'ennemi avec ses sorts. Il n'hésite pas à utiliser ses parchemins ou ses potions de soins s'il est blessé. S'il a le temps il prend son livre de sort sur lui et lance *Armure de mage* (p176). Altys refuse toute négociation. S'il est en danger, il utilise son sort de *Repli expéditif* (p256) pour fuir et prévenir les Kallimran.

Si les PJ sont venus par la grange, Altys compte en garder un vivant pour l'interroger. Il ne combat pas à mort. Si les PJ parviennent à capturer Altys ou un garde, ils dit tout ce qu'il sait : la raison de leur présence, le fait qu'il ne faille pas toucher au trésor, le rôle de Defirr, leur employeur, etc..

**Trésor** : Dans le coffre se trouve le précieux livre de sort d'Altys, un étui contenant deux parchemins (*Délivrance des malédictions* (lancé au niveau 9) et *Immobilisation des morts-vivants* (p222)) et deux bourses contenant des pièces d'or et des gemmes ; l'autre avec un jeu de dix clés identiques, qui ouvrent les verrous de la porte à l'énigme (salle M4). Le coffre est fermé à clé (Crochetage (p66) DD20), clé que possède Altys.

## Conclusion

Après leur découverte, si les PJ retournent à Fermari et rendent visite à Juridan, ce dernier prend les mesures nécessaires : prévenir la garnison et rendre une visite aux Kallimran. Les deux frères sont bien sûr introuvables. Dans tous les cas, le processus judiciaire délicat de la théocratie se met en marche et les PJ auront au plus un rôle de témoin.

Si Defirr est encore présent, il quitte vite la région.

### Les mauvaises nouvelles

Les PJ doivent également convaincre (jet de Diplomatie DD 10) les autorités qu'ils ont pénétré le Mausolée pour résoudre un mystère et non pour le piller. Tout membre

d'une des organisations métaludiques de faris, d'askari, du Zashassar ou du clergé de la Foi exaltée est automatiquement à l'abri de toute poursuite ainsi que les membres de son groupe. Sinon, en cas d'échec du jet de Diplomatie, non seulement, ils ne bénéficient pas de la récompense des Hamindarin (voir Trésors) mais ils écopent de 4 semaines de prison ferme (soit 4 unités de temps) et de 40 po d'amende (s'ils s'avèrent incapable de payer, leur équipement leur est saisi et vendu à moitié prix jusqu'à hauteur du montant dû).

Tout objet maudit découvert est confisqué par Juridan (avec les difficultés que cela implique) puis envoyé au Zashassar où il sera étudié et détruit. Si le parchemin de *Délivrance des malédictions* n'a pas été découvert, une victime d'un objet maudit peut être délivrée par un prêtre d'Al Akbar de la cité d'Ekbir. Le coût est de 150 PO sauf s'il faut que le jeteur de sort soit de niveau 9 auquel cas le coût est de 270 PO.

### **Et les bonnes nouvelles**

Les Hamindarin sont informés de la situation par une lettre de Juridan ou par les PJ eux-même. Ils sont très reconnaissant de leur aide et prennent des mesures rapides pour réparer le Mausolée.

Youssef s'excuse pour son comportement, dorénavant il a une nouvelle histoire pour attirer sa clientèle : le mystère du Mausolée qui n'était pas hanté.

La théocratie cherchera à capturer les Kallimran et à débusquer leur commanditaire. Les PJ auront d'ailleurs peut-être l'occasion de fournir leur aide à l'avenir.

**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.

### Rencontre 2

Vaincre les squelettes (M1 - La crypte), seulement en APL 2 (EL 2/-/-)

APL2	60 xp
------	-------

Récupérer la clé (M3a - La salle de la Terre), seulement en APL 2 et APL 4 (EL 2/4/-)

APL2	60 xp
APL4	120 xp

Récupérer la clé (M3c - La salle du Feu) (EL 2/4/8)

APL2	60 xp
APL4	120 xp
APL6	240 xp

Récupérer la clé (M3d - La salle de l'Air) (EL 2/4/8)

APL2	60 xp
APL4	120 xp
APL 6	240 xp

### Rencontre 4 ou salle M4

Vaincre Alty et ses gardes (EL 4/6/8)

APL2	120 xp
APL4	180 xp
APL6	240 xp

### Expérience additionnelle

Les points suivants sont distribués aux PJ en récompense de leur prestation à la table et d'éventuels actes de courage.

APL2	90 xp
APL4	135 xp
APL6	180 xp

### Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp

## Trésors

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu a une section « trésor » incluse dans la description de la rencontre donnant plus d'informations sur la nature

des objets magiques ou non et le montant en pièces qui constituent ledit trésor.

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquièrent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Le nombre de pièces total est la quantités de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Enfin, les objets magiques sont listés. Les trésors magiques sont les plus durs à évaluer parce qu'ils sont variés et parce que les personnages peuvent vouloir les utiliser pendant l'aventure. Souvent, les personnages doivent lancer *identification*, *analyse d'enchantement* ou d'autres sortilèges similaires pour déterminer ce que fait l'objet et comment l'activer. Dans d'autres cas, ils peuvent tenter d'utiliser l'objet en aveugle. Si l'objet magique peut être consommé (potion, parchemin, etc.) et que l'objet est utilisé avant la fin de l'aventure, sa valeur est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure.

### Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

### Rencontre 2

#### Salle M1 - La crypte

APL2 : F : 0 po ; P : 4,5 po ; M : 0 po

APL4 : F : 0 po ; P : 4,5 po ; M : 0 po

APL6 : F : 0 po ; P : 4,5 po ; M : 0 po

## Rencontre 4

### Salle M4 – La salle au trésor

Pour tous les APL : F: 0 po ; P: 0 po ; M: *Épée longue maudite de Géryon* (objet maudit, 0 po), *Anneau maudit* (objet maudit, 0 po), potion de *tromperie de Force de taureau* (objet maudit, 0 po).

### Salle M5 – La salle de garde

APL2 : F: 17 po ; P: 11 po ; M: 0 po

APL4 : F: 25 po ; P: 26 po ; M: 0 po

APL6 : F: 25 po ; P: 40 po ; M: 0 po

### Salle M7 – La chambre d'Altys

APL2 : F: 0 po ; P: 73 po ; M: 2 potions de *soins légers* (4 po chacune), potion de *Neutralisation du poison* (62,5 po), 2 parchemins de *Sommeil* (2 po chacun), parchemin de *charme-personne* (2 po), 3 parchemins de *Convocation de Monstres I* (2 po chacun), parchemin d'*Armure de mage* (2 po), parchemin de *Convocation de Monstres II* (12,5 po), parchemin de *Vision dans le noir* (12,5 po), parchemin d'*Invisibilité* (12,5 po), parchemin d'*Image miroir* (12,5 po), parchemin de *Délivrance de la malédiction* (lancé au niveau 9, 56 po), parchemin d'*Immobilisation des morts-vivants* (31 po), Livre de sorts (11 po).

APL4 : F: 0 po ; P: 73 po ; M: 2 potions de *Soins modérés* (25 po chacune), potion de *Neutralisation du poison* (62,5 po), 2 parchemins de *Convocation de monstre III* (31 po chacune), parchemin de *Rapidité* (31 po), parchemin d'*Éclair* (31 po), parchemin d'*Invisibilité* (12,5 po), parchemin d'*Image miroir* (12,5 po), parchemin de *Délivrance de la malédiction* (lancé au niveau 9, 56 po), parchemin d'*Immobilisation des morts-vivants* (31 po), Livre de sorts (23 po).

APL6 : F: 0 po ; P: 123 po ; M: 2 potions de *Soins modérés* (25 po chacune), potion de *Neutralisation du poison* (62,5 po), 2 parchemins de *Convocation de monstre III* (31 po chacun), parchemin de *Rapidité* (31 po), parchemin d'*Éclair* (31 po), parchemin d'*Invisibilité* (12,5 po), parchemin d'*Image miroir* (12,5 po), parchemin de *Dissipation de la magie* (31 po), parchemin de *Délivrance de la malédiction* (lancé au niveau 9, 56 po), parchemin d'*Immobilisation des morts-vivants* (31 po), Livre de sorts (28 po).

## Conclusion

Si les Hamindarin sont informés des événements récents, ils offrent à chaque PJ une récompense pour avoir libéré la crypte de leurs ancêtres (voir ci-dessous).

APL2 : P: 50 po

APL4 : P: 100 po

APL6 : P: 200 po

## Trésor total possible

APL2 : 400 po

APL4 : 600 po

APL6 : 800 po

## Spécial

***Épée Longue Maudite de Géryon*** (Objet maudit, 0 po) : L'épée longue est une épée maudite de Géryon. Quiconque la prend la choisira de préférence à toute autre arme ultérieurement. Même s'il veut prendre une autre arme, c'est cette épée qu'il dégainera. L'épée est +1 (+2 en APL 6) mais uniquement contre des adversaires d'alignement bon. Elle n'apporte aucun bonus contre des adversaires d'alignement neutre et elle inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts (minimum 1) contre des adversaires d'alignement mauvais. Elle empêchera son porteur de combattre un adversaire d'alignement loyal mauvais. Chaque fois que le porteur est en présence (à une distance inférieure à 9m) d'une créature d'alignement bon, il éprouve une puissante envie de tuer cette dernière. Il doit réussir un jet de volonté (DD 16) pour résister à cette coercition. De plus, à chaque fois qu'il tue un adversaire d'alignement bon, le possesseur de l'épée s'écriera à voix haute « Accepte ce sacrifice Ô puissant Géryon ! ». Une *Délivrance de la Malédiction* peut permettre au porteur de se débarrasser de l'épée mais à condition d'être lancé par un joueur de sort de niveau supérieur ou égal à 9. Sinon, le porteur ne peut pas se séparer de l'épée volontairement. Il devient même extrêmement possessif en ce qui concerne l'épée.

***Anneau Maudit*** (Objet maudit, 0 po) : La bague a été faite pour éviter le retour des curieux au mausolée. Quiconque prend la bague doit faire un jet de Volonté (DD16) ou fuir en hurlant pendant 8 rounds le plus loin possible du mausolée. (comme le sort *Terreur* (p269) lancé au 8ème niveau). Le sort se déclenche chaque fois que le porteur (même s'il ne l'a pas au doigt) se rapproche à moins de 50m du mausolée, ou jusqu'à que les charges s'épuisent. La bague a 10 charges. Une *Délivrance des malédictions* peut lui permettre de se débarrasser de la



bague. Autrement, même si le personnage la jette, elle réapparaît automatiquement à son doigt.

***Potion de Tromperie de Force*** (Objet maudit, o po) : Cet épais liquide vert, à la forte odeur est le résultat d'une expérience ratée. C'est une potion de pouvoir imaginaire. Une fois absorbé, celui qui l'a bue croit être sous l'effet d'une potion de *force du taureau* alors qu'il n'en est rien (Cf. *Guide du Maître* p.230). Une *Délivrance des malédictions* peut le persuader du contraire.

## Appendice A : Statistiques PNI

**Juridan Arjim, humain, Prêtre 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 9; Init +1 (+1 Dex); VD 6m; CA 15 (surpris 14, contact 11) [+4 armure d'écaillles, +1 Dex]; Att +0 corps à corps (2d4 [crit 18-20/x2], cimenterres à deux mains); Part : sorts, renvoi des morts-vivants 5/jour; AL LB; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +6; For 11, Dex 13 Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 14.

*Compétences et dons* : Concentration +5, Diplomatie +6, Connaissances (Religion) +5, Connaissance des sorts +5; Maniement des armes de guerre (cimenterre à deux mains), Volonté de fer.

*Domaines* : Bien, Guérison (Al'Akbar).

*Sorts préparés* (3/2+1; DD de base = 12 + niveau de sort : 0 – *Assistance divine, Détection de la magie, Lumière*, 1er – *Détection du Mal, Injonction, Protection contre le Mal*.

*Possessions* : Armure d'écaillles, cimenterre à deux mains, symbole sacré en argent d'Al'Akbar.

**Garde, humain, Homme d'Arme 1 (2)** : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 9; Init +1 (+1 Dex); VD 6m; CA 15 (surpris 14, contact 11) [+4 armure d'écaillles, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (2d4+2 [crit 18-20/x2], cimenterre à deux mains), +2 distance (1d6+2, [crit x2], javeline); AL NB; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 14, Dex 12 Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Détection +2, Perception auditive +2, Intimidation +4.

*Possessions* : Armure d'écaillles, cimenterre à deux mains, javeline (2), bourse avec 5po et 5pa.

**Defirr, humain, Barde 2** : FP2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d6; pv 10; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 13 (surpris 12, contact 11) [(+2 armure de cuir, +1 Dex); Att +2 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte); Part : sorts, musique de barde 2/jour, savoir bardique; AL CN; JS: Réf +4, Vig +0, Vol +3; For 12, Dex 13 Con 11, Int 14, Sag 10, Cha 16.

*Compétences et dons* : Connaissances (Géographie) +3, Connaissances (Histoire) +3, Détection +4, Perception auditive +6, Renseignements +7, Représentation +8; Esquive, Vigilance.

*Sorts connus* (3/1; DD de base = 12 + niveau de sort : 0 – *Détection de la magie, Lecture de la magie, Lumière, Manipulation à distance, Ouverture/fermeture*, 1er – *Charme-personne, Hypnose*.

*Possessions* : Epée courte, bourse avec 25po.

## Altys et ses gardes

### APL 2

**Garde, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 7; Init +1 (+1 Dex); VD 6m; CA 15 (surpris 14, contact 11) [+4 armure d'écaillles, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (1d8+2 [crit 19-20/x2], épée longue), +2 distance (1d8, [crit 19-20/x2], arbalète légère); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 14, Dex 12 Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 11.

*Compétences et dons* : Détection +2, Equitation +2, Perception auditive +2, Intimidation +2.

*Possessions* : Armure d'écaillles, épée longue, arbalète (20 careaux), bourse.

**Altys, humain, Magicien 3** : FP3; Humanoïde de taille M (Humain); DV 3d4+3; pv 13; Init +5 (+4 Science de l'initiative, +1 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 14, contact 16) [+1 Esquive, +1 Dex, +4 *Armure de mage (p176)*]; Att +1 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4, [crit 19-20/x2], dague); Part : appel de familier, écriture de parchemins, sorts; AL LM; JS: Réf +2, Vig +4 (+2 familier), Vol +4; For 10, Dex 13, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 12.

*Compétences et dons* : Concentration +11, Connaissances (Histoire) +6, Connaissances (Mystères) +8, Connaissances (Nature) +6, Connaissance des sorts +8, Détection +3, Perception auditive +5; Esquive, Magie de Guerre, Science de l'initiative.

*Sorts préparés* (5/3/2; DD de base = 12 + niveau de sort : 0 – *Détection de la Magie, Hébétement, Lumière, Ouverture, Rayon de givre*, 1er – *Armure de mage, Missile Magique, Repli expéditif*, 2ème – *Déblocage, Toile d'Araignée*.

*Possessions* : Dague. 2 potions de *soins légers*, potion de *Neutralisation du poison*, 2 parchemins de *Sommeil*, parchemin de *charme-personne*, 3 parchemins de *Convocation de Monstres I*, parchemin d'*Armure de mage*, parchemin de *Convocation de Monstres II*, parchemin de *Vision dans le noir*, parchemin d'*Invisibilité*, parchemin d'*Image*, Livre de sorts.

Livre de sorts : 1<sup>er</sup> – *Armure du mage, Compréhension des langages, Effacement, Frayeur, Identification, Missile magique, Repli expéditif, Sommeil, Verrouillage*, 2<sup>e</sup> – *Déblocage, Toile d'araignée*.

**Puky, rat, familier** : TA Animal de taille TP; DV 3d4+3; pv 6; Init +2 (+2 Dex); VD, 4,5m, escalade 4,5m; CA 16 (surpris 14, contact 12) [+2 taille, +2 Dex, +2 naturelle], Att +4 corps à corps (1d3-4, morsure); Part : odorat, familier; AL toujours neutre; JS: Réf +4, Vig +4, Vol +4; For 2, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 12, Cha 2.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux +10, Discrétion +18, Equilibre +10, Escalade +12; Botte secrète (morsure).

#### APL 4

**Garde, humain, Homme d'Arme 2** : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d8+2; pv 14; Init +1 (+1 Dex); VD 6m; CA 15 (surpris 14, contact 11) [+4 armure d'écaillés, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d8+2 [crit 19-20/x2], épée longue), +3 distance (1d8, [crit 19-20/x2], arbalète légère); AL LN; JS: Réf +1, Vig +4, Vol +0; For 14, Dex 12 Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 11.

*Compétences et dons* : Détection +2, Equitation +3, Perception auditive +2, Intimidation +2.

*Possessions* : Armure d'écaillés, épée longue, arbalète (20 careaux), bourse.

**Allys, humain, Magicien 5** : FP5; Humanoïde de taille M (Humain); DV 5d4+5; pv 21; Init +5 (+4 Science de l'initiative, +1 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 14, contact 16) [+1 Esquive, +1 Dex, +4 Armure de mage (p176)]; Att +2 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d4, [crit 19-20/x2], dague); Part: appel de familier, écriture de parchemins, sorts; AL LM; JS: Réf +2, Vig +4 (+2 familier), Vol +5; For 10, Dex 12, Con 13, Int 16, Sag 12, Cha 13.

*Compétences et dons* : Concentration +13, Connaissances (Histoire) +8, Connaissances (Mystères) +8, Connaissances (Nature) +8, Connaissance des sorts +8, Détection +5, Perception auditive +5; Esquive, Magie de Guerre, Incantation Rapide, Science de l'initiative.

*Sorts préparés* (5/4/3/2; DD de base = 13 + niveau de sort : 0 – *Détection de la Magie, Hébétement, Lumière, Ouverture, Rayon de givre*, 1er – *Armure de mage, Frayeur, Missile Magique, Repli expéditif*, 2ème – *Déblocage, Détection de pensées, Toile d'Araignée*; 3ème – *Convocation de Monstres III, Rapidité*.

*Possessions* : Dague. 2 potions de *Soins modérés*, potion de *Neutralisation du poison*, 2 parchemins de *Convocation de monstre III*, parchemin de *Rapidité*, parchemin d'*Éclair*, parchemin d'*Invisibilité*, parchemin d'*Image miroir*, Livre de sorts.

Livre de sorts : 1<sup>er</sup> – *Armure du mage, Compréhension des langages, Effacement, Frayeur, Identification, Missile magique, Repli expéditif, Sommeil, Verrouillage*, 2<sup>e</sup> – *Déblocage Détection de pensées, Piège de Léomund, Toile d'araignée*; 3<sup>e</sup> – *Runes explosives, Sceau du serpent, Rapidité, Convocation de monstre*.

**Puky, rat, familier** : TA Animal de taille TP; DV 5d4+5; pv 10; Init +2 (+2 Dex); VD, 4,5m, escalade 4,5m; CA 16 (surpris 14, contact 12) [+2 taille, +2 Dex, +2 naturelle], Att +4 corps à corps (1d3-4, morsure); Part: odorat,

familier; AL toujours neutre; JS: Réf +4, Vig +4, Vol +5; For 2, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 12, Cha 2.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux +10, Discrétion +18, Equilibre +10, Escalade +12; Botte secrète (morsure).

#### APL 6

**Garde, humain, Homme d'Arme 4** : FP3; Humanoïde de taille M (Humain); DV 4d8+4; pv 28; Init +1 (+1 Dex); VD 6m; CA 15 (surpris 14, contact 11) [+4 armure d'écaillés, +1 Dex]; Att +6 corps à corps (1d8+2 [crit 19-20/x2], épée longue), +5 distance (1d8, [crit 19-20/x2], arbalète légère); AL LN; JS: Réf +2, Vig +5, Vol +1; For 15, Dex 12 Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 11.

*Compétences et dons* : Détection +3, Equitation +4, Perception auditive +3, Intimidation +3.

*Possessions* : Armure d'écaillés, épée longue, arbalète (20 careaux), bourse.

**Allys, humain, Magicien 6** : FP6; Humanoïde de taille M (Humain); DV 6d4+6; pv 26; Init +5 (+4 Science de l'initiative, +1 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 14, contact 16) [+1 Esquive, +1 Dex, +4 Armure de mage (p176)]; Att +3 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), +4 distance (1d4, [crit 19-20/x2], dague); Part: appel de familier, écriture de parchemins, sorts; AL LM; JS: Réf +3, Vig +5 (+2 familier), Vol +6; For 10, Dex 13, Con 13, Int 16, Sag 12, Cha 12.

*Compétences et dons* : Concentration +14, Connaissances (Histoire) +8, Connaissances (Mystères) +11, Connaissances (Nature) +8, Connaissance des sorts +10, Détection +5, Perception auditive +5; Esquive, Magie de Guerre, Incantation Rapide, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

*Sorts préparés* (5/4/4/3; DD de base = 13 + niveau de sort : 0 – *Détection de la Magie, Hébétement, Lumière, Ouverture, Rayon de givre*, 1er – *Armure de mage, Frayeur, Missile Magique, Repli expéditif*, 2ème – *Déblocage, Détection de pensées, Toile d'Araignée, Flèche acide de Melf*; 3ème – *Convocation de Monstre III, Rapidité, Boule de feu*.

*Possessions* : Dague. 2 potions de *Soins modérés*, potion de *Neutralisation du poison*, 2 parchemins de *Convocation de monstre III*, parchemin de *Rapidité*, parchemin d'*Éclair*, parchemin d'*Invisibilité*, parchemin d'*Image miroir*, parchemin de *Dissipation de la magie*, Livre de sorts.

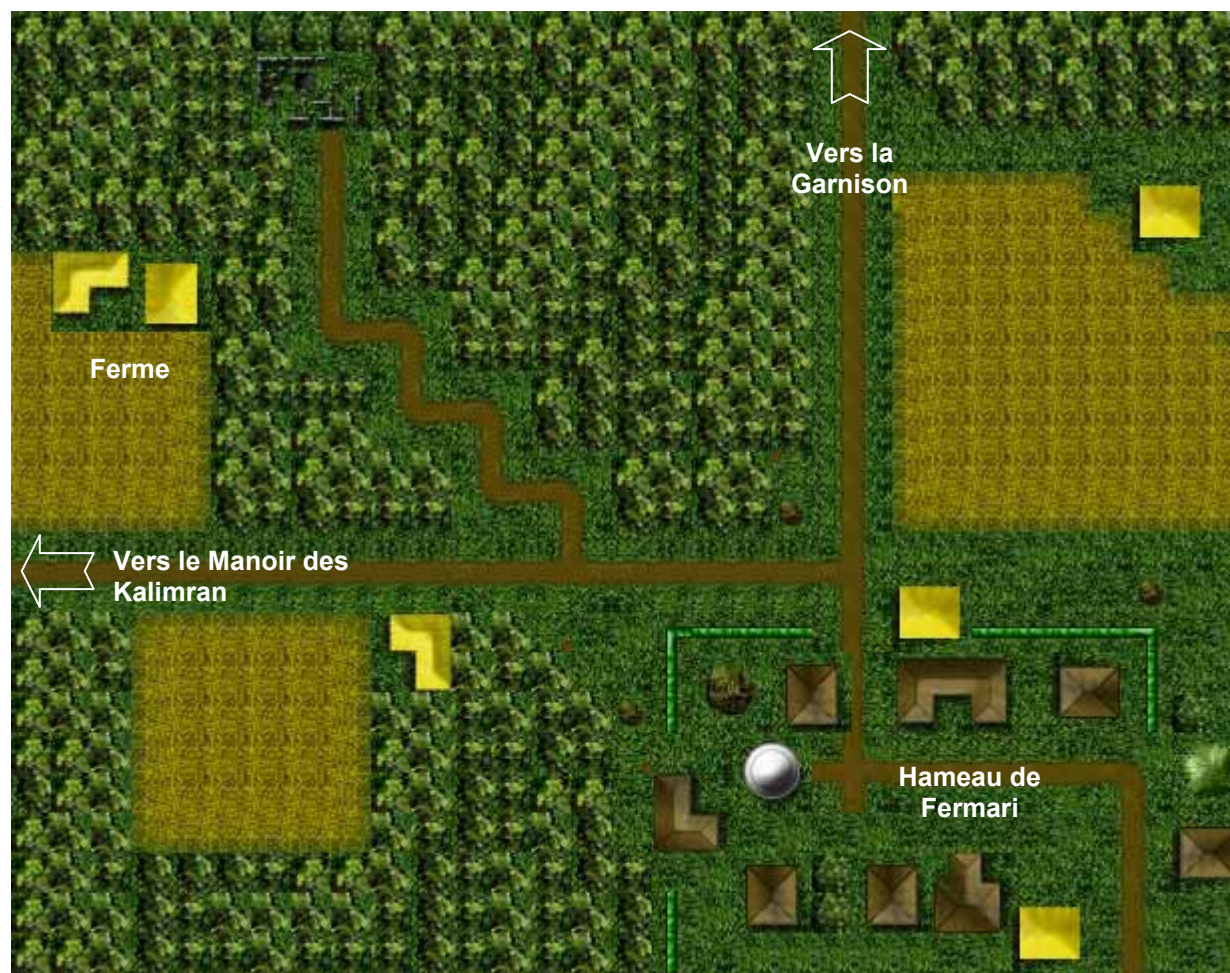
Livre de sorts : 1<sup>er</sup> – *Armure du mage, Compréhension des langages, Effacement, Frayeur, Identification, Missile magique, Repli expéditif, Sommeil, Verrouillage*, 2<sup>e</sup> – *Déblocage Détection de pensées, Piège de Léomund, Toile d'araignée*; 3<sup>e</sup> – *Runes explosives, Sceau du serpent*,

*Rapidité, Convocation de monstre III, Boule de feu, Dissipation de la magie.*

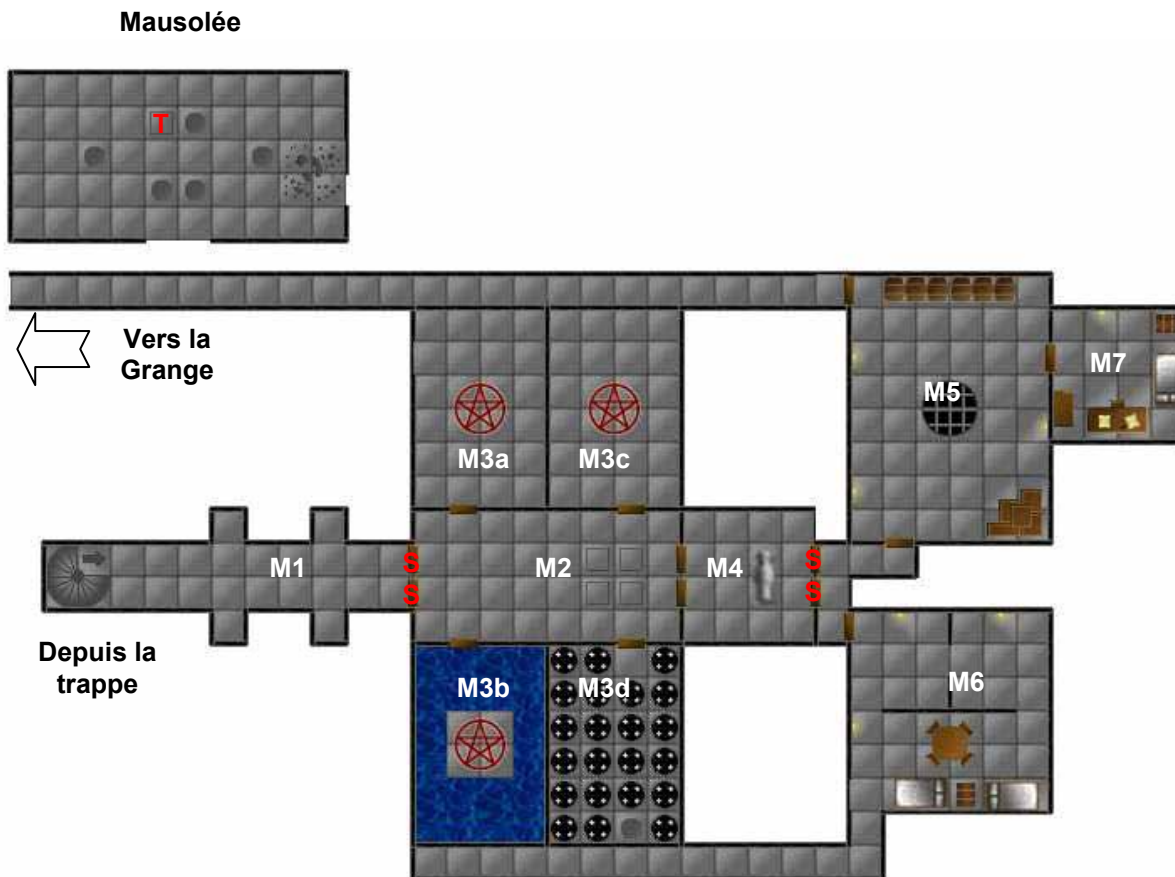
**Puky, rat, familier :** TA Animal de taille TP; DV 6d4+6; pv 13; Init +2 (+2 Dex); VD 4,5m, escalade 4,5m; CA 16 (surpris 14, contact 12) [+2 taille, +2 Dex, +2 naturelle], Att +5 corps à corps (1d3-4, morsure); Part: odorat, familier; AL toujours neutre; JS: Réf +5, Vig +5, Vol +6; For 2, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 12, Cha 2.

*Compétences et dons :* Déplacement silencieux +10, Discrétion +18, Equilibre +10, Escalade +12; Botte secrète (morsure).

## Carte de Fermari et de ses alentours



## Le Mausolée (1 carreau = 1 mètre)



### Depuis le Mausolée

- M1 – La Crypte
- M2 – La Salle de l'Enigme
- M3a – La Salle des Eléments (Terre)
- M3b – La Salle des Eléments (Eau)
- M3c – La Salle des Eléments (Feu)
- M3d – La Salle des Eléments (Air)
- M4 – La Salle au Trésor

### Depuis la Grange

- M5 – La Salle des Gardes
- M6 – La Salle de Stockage
- M7 – La Chambre d'Altys