

ADP 1 - 08 (FR)



Requête d'Outre-Tombe

- A Plea from Beyond the Grave -

Une Aventure D&D d'un round pour la campagne LIVING GREYHAWK™

Adaptation pour le Royaume d'EKBIR.



version 2.FR

Rédigé par NICHOLAS TULACH

Adapté par PIERRE COUTURE

Une pauvre âme ne réussit pas à trouver le repos final. Ses efforts pour venger les morts de sa famille lui ont coûté sa vie, et elle doit maintenant hanter sa propre tour jusqu'à ce qu'elle obtienne une victoire symbolique sur ses meurtriers. Pouvez vous la libérer de son tourment ?

Une aventure pour des personnages de niveau 1-8
(Segments 1 - 3)

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION et RPGA sont des marques enregistrées détenues par Wizards of the Coast, Inc. Living Greyhawk et le logo du système D20 sont des marques détenues par Wizards of the Coast, Inc. Toute reproduction ou usage non autorisé des textes et des dessins contenus dans ce scénario est interdit sans l'autorisation écrite expresse de Wizards of the Coast, Inc. Ce scénario est destiné à être utilisé exclusivement dans le cadre de parties organisées et ne doit pas être reproduit sans l'accord du RPGA.

© 2001 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Ceci est un scénario RPGA pour DUNGEONS & DRAGONS ®. Une durée minimum de quatre heures est allouée pour chaque round, mais la durée de jeu effective devrait être proche de trois heures et demi. Le reste du temps étant consacré à la préparation préalable, et à la notation en fin de partie. Les indications suivantes sont mentionnées afin de vous aider, à la fois lors de la préparation, et lors de la phase de notation. Lisez attentivement cette page afin que vous puissiez connaître et expliquer à vos joueurs les particularités relatives à la participation à un scénario RPGA.

Préparation

D'abord vous devez imprimer ce scénario. La marge intérieure est suffisamment large pour vous permettre de relier l'aventure si vous le souhaitez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant de commencer la partie. Soyez certain d'être familier avec toutes les règles spéciales, sorts, personnages, ou équipements spéciaux présentés dans cette aventure. Il est utile d'identifier les passages particulièrement importants.

Quand vous faites jouer une aventure RPGA, nous assumons que vous avez accès aux livres suivants : *Manuel du Joueur*, *Guide du Maître*, et *Manuel des Monstres*. Nous assumons également que vous disposez d'un jeu de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12, et d20), du papier, un stylo, une fiche de notation RPGA, et de votre sens de l'humour. Il est également souhaitable de disposer d'un moyen de suivre les mouvements durant les combats. Cela peut être aussi simple qu'un bloc de papier dessin et un stylo, qu'aussi pratique qu'une planche en vynil quadrillée et de chiffons, ou aussi élaboré que des figurines et des accessoires de décor en résine.

Demandez à vos joueurs, en fonction des contraintes décrites dans l'introduction du scénario, soit de préparer leurs personnages maintenant, ou d'attendre jusqu'à ce que vous ayez lu l'introduction.

Gardez à l'esprit que votre groupe doit être composé de trois à six joueurs (en dehors du Maître de Jeu), pour que la session de jeu puisse être homologuée par le RPGA.

Dès que vous êtes prêts à jouer, il est pratique de demander à chaque joueur de placer une fiche devant lui ou elle. La fiche doit mentionner le nom du joueur (et son numéro RPGA) en bas, et au-dessus, le nom du personnage, sa race, et son sexe. Cela facilite le travail des joueurs (et du Maître de Jeu) pour identifier qui joue quel personnage.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règle pour examiner l'équipement et les armes que leurs personnages portent. Ceci dit, vous pouvez en tant que Maître de Jeu interdire l'utilisation des livres durant l'intégralité ou certaines phases du jeu, notamment le *Guide du Maître*, et surtout le *Manuel des Monstres*.

Une partie du texte de ce scénario est rédigé de telle façon que vous puissiez le lire tel quel aux joueurs, tandis que le reste du texte est à votre intention uniquement. Le texte pour les joueurs est placé dans des cadres grisés. Il est fortement recommandé de paraphraser le texte destiné aux joueurs plutôt que de le lire à haute voix. Certains commentaires sont généraux et doivent être adaptés à la situation ou aux actions spécifiques de vos joueurs.

Notation

Lorsque les joueurs ont fini le scénario ou que la durée allouée pour le terminer est expirée, les joueurs et le Maître de Jeu notent la partie. Le RPGA a trois façons de noter ses jeux. Consultez le responsable (coordinateur) de la convention afin de déterminer quelle méthode doit être utilisée pour ce scénario :

- 1- *Notation sans vote* : Les joueurs inscrivent leurs noms et numéro RPGA sur la fiche de notation. Vous remplissez l'entête de la fiche. C'est tout. Personne n'est noté (tous les joueurs ont le même score). Cette méthode est utilisée pour les personnes qui jouent juste pour le plaisir
- 2- *Notation partielle* : Les joueurs notent le Maître de Jeu et le scénario sur leur fiche individuelle de notation, et mentionnent des appréciations personnelles, mais ne votent pas pour les autres joueurs. Le Maître de Jeu note le scénario et remplit les informations personnelles et celles relatives à l'événement, mais ne note pas le groupe ou les joueurs. Cette méthode est utilisée quand il n'y a pas de compétition, mais que l'organisateur de la manifestation souhaite des informations sur les performances des Maître de Jeu, ou lorsque les Maître de Jeu souhaitent un retour sur leurs propres performances.
- 3- *Notation complète* : Les joueurs et le Maître de Jeu remplissent l'intégralité des fiches de notation, y compris la sélection du meilleur joueur. Si cette méthode est utilisée, soyez sur de prévoir 15-20 minutes en début de séance pour que les joueurs puissent brièvement décrire leurs personnages aux autres joueurs, et environ 5-10 minutes pour la notation. Cette méthode est utilisée quand les joueurs souhaitent connaître qui est le « meilleur » parmi tous les groupes, ou lorsque l'aventure est jouée au sein d'une convention qui prévoit un classement et l'attribution de prix.

Si vous utilisez le système complet de notation, classez les joueurs dans l'ordre de votre préférence lorsque les joueurs remplissent leurs propres fiches, afin de ne pas être influencés par leurs commentaires sur vos performances. Il est souhaitable que les joueurs remplissent la fiche de notation tandis que vous déterminez les trésors et l'expérience acquis durant le scénario.

Après la notation, donnez les Fiches à l'organisateur de la convention.

Cette aventure est destinée à LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING™, il est souhaitable que les joueurs apportent leurs propres personnages. Si les joueurs ne possèdent pas de personnages LIVING GREYHAWK, il faut obtenir une copie des règles officielles de création des personnages, une feuille de personnage, et un journal de campagne (« log sheet »), auprès du coordinateur de la convention ou sur le site web de RPGA, puis demander aux joueurs qui n'ont pas de personnage d'en créer un. Dès que tous les joueurs ont un personnage, la partie peut commencer.

En plus du matériel que vous êtes censé apporter avec vous pour faire jouer une partie de D&D, nous vous recommandons de posséder un exemplaire du LIVING GREYHAWK *Gazetteer*, ainsi que de consulter les documents mis à votre disposition par la triade d'Ekbir sur le site <http://www.ekbir.org>

LIVING GREYHAWK – Segmentation

Du fait que les joueurs apportent leurs propres personnages dans la campagne LIVING GREYHAWK, cette aventure est segmentée. Cela signifie simplement que la difficulté de cette aventure est proportionnelle au niveau des personnages qui y participent. Pour déterminer le segment de difficulté (« Tier ») qui sera utilisé pour jouer cette aventure : Additionner le niveau de tous les personnages, y ajouter les niveaux des compagnons et des animaux selon les valeurs mentionnées sur leurs certificats. Croiser le total des niveaux et le nombre de joueurs participant à la partie avec le tableau ci-dessous afin de déterminer le segment utilisé pour cette aventure.

	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs	Niv Max
T1 :	3 – 10	4 – 12	5 – 13	6 – 14	4 ^e
T2 :	11 – 17	13 – 22	14 – 24	15 – 26	6 ^e
T3 :	18 – 24	23 – 32	25 – 35	27 – 38	8 ^e

Le niveau maximum indiqué est le plus haut niveau autorisé à jouer cette aventure. Les personnages d'un niveau supérieur au niveau mentionné ne peuvent pas jouer dans ce segment.

Est-ce la Pleine Lune ?

La lycanthropie constituant un élément de la campagne LIVING GREYHAWK, il peut être nécessaire de déterminer si cette aventure se déroule durant une pleine lune. Pour les besoins du jeu, la pleine lune dure 3 jours, chaque mois. Lorsqu'un scénario n'indique pas la phase de la lune, se rapprocher du coordinateur pour obtenir une réponse s'appliquant à toutes les tables, sinon tirer 1d10 avant le début de la partie. Sur un résultat de 1, le premier jour du scénario est une nuit de pleine lune (ensuite tirer 1d3 pour déterminer où se situe cette nuit dans la séquence de trois nuits).

Style de Vie

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

- Précaire** Vous n'avez pas de domicile, et devez porter toutes vos possessions sur vous. Vous mangez de la nourriture de mauvaise qualité. Vous portez une tenue de paysan, votre seul jeu de vêtement.
- Pauvre** Vous habitez dans un taudis, et mangez de la nourriture de qualité inférieure. Vous portez des vêtements de paysan, et possédez deux jeux de vêtements.
- Commun** Vous habitez dans des logements simples, et mangez normalement. Vous disposez des vêtements qui correspondent à votre profession (aventurier) ; rien d'extravagant. Vous possédez probablement deux ou trois jeux de vêtements.
- Haut** Vous demeurez dans des appartements confortables, et mangez des aliments de bonne qualité. Vous portez des vêtements équivalents à une tenue de courtisan, et vous achetez généralement de nouvelles tenues toutes les deux semaines.
- Luxe** Vous descendez dans les meilleures chambres des meilleures auberges (double du prix d'un bon logement), et mangez les mets les plus fins. Vous pouvez organiser un banquet pour vos amis tous les jours, et vous le faites fréquemment. Vous portez des vêtements de noble, et chaque semaine vous complétez votre garde robe par de nouveaux articles.

Les modes de vie sont accompagnés de bonus ou de pénalités aux jets de **Diplomacy**, **Intimidate**, **Disguise** et **Bluff**. Ces modificateurs, présentés ci-dessous, sont appliqués discrétionnairement par le Maître de Jeu, et peuvent parfois se retourner contre le personnage – par exemple, un PJ avec un mode de vie « pauvre » ne subira pas de pénalités quand il s'adressera à un mendiant, mais en recevra quand il s'adressera à des responsables locaux. Un PJ avec un style de vie élevé pourra recevoir une pénalité quand il s'adressera à un groupe de voyous, tandis qu'un PJ avec un mode de vie précaire n'en recevra pas.

Les MJ sont encouragés à jouer ces réactions aussi souvent que possible.

Style de Vie	Coût	Modificateur
EKBIR		Charisme
Précaire	1 PO	- 2
Pauvre	5 PO	- 1
Commun	10 PO	0
Haut	50 PO	+ 1
Luxe	250 PO	+ 2

PC : Pièce de Cuivre – une « Garde »

PA : Pièce d'Argent – une « Charge »

PO : Pièce d'Or – une « Coupe »

Au sujet des Scénarios Adaptables

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

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

Un scénario qui a fait l'objet d'une adaptation ne coûte qu'une unité de temps pour les personnages natifs de la région concernée.

Au sujet de la Traduction

Un certain nombre de termes techniques n'ont pas été traduits. Ils apparaissent dans le texte en [couleur bleue](#).

- Skills
- Feats
- Spells

Un lexique anglo - français des « skills » et « feats » est annexé à cette aventure.

La description des PNJ et des monstres respecte le format anglo-saxon :

Duruuk, male human, Ftr 4 : Medium-size Humanoid;

HD 4d10+4; hp 32 ;
Init +6 ; Spd 20 ft ; AC 16 (Touch 12, Flatfooted 14);
Atks +8 melee (2d4+3/18-20, falchion);
AL CE; SV Fort+5, Ref+3, Will+1;
Str 16, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10.
Skills: Climb +10, Escape Artist +5, Intimidate +3, Jump +10,
Speak Goblin ;
Feats : Cleave, Expertise, Improved Disable Device, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (falchion).
Equipment : Scale mail, falchion.

Les jets de protection sont également présentés en respectant le format anglo-saxon :

Ex : [Fireball \(Reflex, DC15\)](#)

Les noms de ville et de lieu ne sont en général pas traduits, sauf la partie du nom qui décrit la nature du lieu, tels que Forest (Forêt), Wood (Bois), Range (Montagne), Sea (Mer, Océan), River (Rivière) etc...

Exemple : Udgru Forest = Forêt d'Udgru

Exceptions :

- Solandie	Sunndi
- Flanesse	Flanaess
- Taerre	Oerth
- Bakluni	Baklunish
- Sulois	Suloise

Certains lieux sont la conjonction de termes génériques qui seront également, en général intégralement traduits :

Exemple :

- Nomades du Tigre	Tiger Nomads
--------------------	--------------

mais Dreadwood sera plus facilement appelé Forêt de Dreadwood plutôt que Bois Terrifiant ou Bois de l'Angoisse ou Bois Angoissant...

Introduction pour le MJ

La Troisième Plaie

Dans les années qui ont précédé les Guerres de Greyhawk, un groupe de prêtres déments avait prévu de déclencher une série de catastrophes, d'épidémies et de famines. Ce plan était connu sous le nom de "La Troisième Plaie". Alors que l'on découvrait la Confrérie Ecarlate, et que la Province du Sud entrait en conflit avec Nyron, un ordre religieux dédié à Incabulos, nommé la Cabale de Bronze, s'activa avec l'objectif d'accomplir la volonté ultime de leur dieu : Déclencher la plus terrible épidémie et famine qui ne se soit jamais produite sur Taerre. Une catastrophe aux effets aussi terribles que ceux des deux Cataclysmes qui détruisirent les empires Bakluni et Sulois. Ces prêtres furent envoyés à la recherche d'un certain nombre de reliques saintes et d'anciens artefacts qui étaient nécessaires à l'accomplissement de leurs desseins maléfiques. Déguisés en prêtres de Rao et de Pelor, les membres de la Cabale se sont attachés les services de nombreux "adorateurs" involontaires, afin de les aider à trouver les composants de leur catastrophe planifiée.

Après l'extraordinaire "apparition" du Dieu Vatun (Iuz déguisé) aux tribus barbares du Nord, les prêtres de la Cabale de Bronze se sont introduits dans les terres des barbares afin de s'emparer des artefacts (les épées de Corusk) dont la rumeur avait révélé l'existence. Les barbares ont découvert les prêtres alors qu'ils essayaient de s'emparer de ces trésors sans age des terres du nord. Entourés par des adversaires numériquement supérieurs, les prêtres ont exécuté prématurément leur rituel et ont déclenché une épidémie au sein des tribus barbares. La plupart des forces barbares étaient au loin, en guerre dans les territoires des Stonehold et de Tenh, mais les forces qui étaient encore présentes tombèrent victimes de la maladie et ne purent pas venir renforcer les armées engagées au Sud. Ceci provoqua une situation qui conduisit à la défaite des forces barbares peu après que leur expédition au sud ait débuté. La défaite des prêtres ne fut pas longue à suivre. Ayant découvert le plan visant à lancer une terrible maladie sur Taerre, un groupe de héros nommé les "Défenseurs de la Lumière" s'était mis en route vers le nord et a retrouvé puis détruit les membres de la Cabale de Bronze qui s'y trouvaient. Malheureusement, les Défenseurs sont arrivés trop tard pour prévenir l'affaiblissement et la destruction partielle des tribus. Durant les années de guerre, les héros ont parcouru tout le Flanesse à la recherche des derniers membres de la Cabale de Bronze pour les empêcher définitivement de mettre en œuvre leur plan.

Puis, dans les deux années qui suivirent la fin des Guerres de Greyhawk, les "Défenseurs de la Lumière" achevèrent leur quête. Ils débûsquèrent et détruisirent tous les survivants connus de la Cabale et éliminèrent tous les risques que cette organisation aurait pu faire peser sur les nations du Flanesse. En 587 CY, les Défenseurs durent affronter un démon conjuré par le dernier grand prêtre de la Cabale de Bronze - Feroxius le Néfaste. Six des sept membres du groupe perdirent la vie en détruisant le prêtre et son démon. Le seul survivant, bien que physiquement très affaibli par les sorts dont il a été la victime, était un jeune prêtre Ekbirite de Pelor nommé Zoellin ben Targis. Zoellin, sachant que la menace était définitivement écartée, se retira en Ekbir pour reprendre une place de prêtre contemplatif dans les rangs des Fils du Soleil.

La Cabale de Bronze

La Cabale de Bronze était un groupe mal organisé de prêtres et d'adorateurs d'Incabulos. Ils préféraient avoir recours à des rituels et

aux pouvoirs divins conférés par leur dieu plutôt que de recourir à la violence physique et à la confrontation pour atteindre leurs objectifs. Ils sont connus pour s'être parfois alliés avec des lycanthropes. Ces créatures maudites assistaient la Cabale lors des combats et pour les aider à recruter de nouveaux indicateurs. Tous les membres connus de la Cabale ont été éliminés, mais la description des rituels nécessaires pour déclencher la Troisième Plaie ne fut jamais retrouvée et sont présumés détruits. Des rumeurs de renaissance de la Cabale font surface de temps en temps dans diverses régions du Flanesse, mais aucune ne s'est avérée être exacte.

L'Histoire de Nzevorikin

Nzevorikin commença ses études des textes religieux d'Incabulos après avoir contracté une terrible maladie, à laquelle il survécut, mais qui lui laissa d'horribles cicatrices sur presque tout le visage et le torse. Il croit que son corps scarifié est un signe d'Incabulos, qui l'a choisi pour préparer une nouvelle pandémie, achever le plan avorté et, répandre la maladie divine et la foi à travers le Flanesse. Nzevorikin a parcouru le continent à la recherche des artefacts qui avaient été amassés avant les Guerres de Greyhawk par la Cabale de Bronze. Ses plans ont été déjoués à de multiples occasions alors qu'il pourchassait des artefacts en Furyondy, à Veluna, dans la Forêt de Vesve, et dans les Terres d'Iuz, notamment dans les anciens territoires des Hiérarches de Molag. Cependant, il continue de rechercher des reliques à travers tout le Flanesse. Certains pensent que Nzevorikin possède une partie des écrits qui étaient considérés comme perdus ou détruits durant les Guerres de Greyhawk. Ces textes décrivent en détail les rituels qui, quand ils sont invoqués, répandent la maladie, la peste, et en appelle aux pouvoirs divins d'Incabulos pour contrôler les rêves des victimes, suscitant d'horribles cauchemars qui provoquent le délire et la catatonie.

La rumeur prétend que Nzevorikin s'est allié aux survivants de la Cabale de Bronze, et qu'il en est lui-même un membre. Certains assurent que ses activités le désignent avec certitude comme un membre de la Cabale, tandis que d'autres le considèrent comme un adorateur d'Incabulos autonome et dément. Quoi qu'il en soit, ceux qui connaissent son existence considèrent qu'il ne faut pas le prendre à la légère. En effet, ses efforts ont attiré l'attention de plusieurs groupes dans divers pays du Flanesse, mais les divinations qui ont été utilisées pour suivre ses mouvements n'ont rapporté aucune information utile.

La Pierre Noire des Cauchemars

L'un des artefacts majeur que recherche Nzevorikin est la *Pierre Noire des Cauchemars*. Parmi les pouvoirs de la Pierre, il y a une étrange malédiction qui pousse toutes les créatures à proximité à venir attaquer toute créature vivante se trouvant à côté de la Pierre. Qui a lancé cette malédiction et, pourquoi ? sont un mystère. De même, toute personne qui entre en contact avec la Pierre souffre d'horribles cauchemars toutes les nuits de premier et dernier quartier de lune.

La Pierre mesure approximativement 10 cm de haut, 6 cm de large, et 3 cm d'épaisseur. Des runes archaïques sont gravées dessus. La légende dit que celui qui peut comprendre et lire les runes peut commander les pouvoirs de la Pierre - [Bardic Knowledge \(DC25\)](#)

Le Destin de Talesh Mekkian

L'histoire de Talesh remonte à 12 ans. Talesh était le dernier héritier d'une riche dynastie de marchands Ekbirite, complice innocent de la Cabale de Bronze.

Par ses relations commerciales, il avait réussi à acquérir la pierre pour le compte de la Cabale, l'objet lui a été livré dans une boîte en bois sanctifié qui en annulait les effets. Poussé par la curiosité Talesh a ouvert la boîte. Dans la nuit, sa femme et sa fille, qui dormaient dans une maison voisine (maintenant détruite), ont été dévorées par des rats géants, lorsque Talesh a découvert les corps, il était trop tard. Il a enfin compris la nature de la pierre, puis après avoir refermé la boîte, il s'est suicidé sur son épée.

Lorsque les corps ont été retrouvés le « meurtre » a été mis sur le compte de brigands, certains murmurent qu'il s'agissait de Rat Garou, le nom de la famille concurrente des Gardanya a également été mentionnée, puis les corps ont été enterrés hâtivement avec leurs possessions (armes, vêtements et coffret) dans l'ancien cimetière d'Istus.

La Tour des Mekkian (Tour « Antique »)

L'un des héros de cette étrange aventure n'est ni plus ni moins que la tour où Nzevorikin a établi son repaire. Cette tour est très étrange : une porte magnifique, pas d'ouvertures, des mécanismes ingénieux, des passages secrets.

La famille Mekkian s'est appropriée cette tour il y a plus d'un siècle et a construit un petit manoir à proximité. Depuis la mort de Talesh Mekkian et de sa famille, la tour a été placée sous scellés par le Zashassar, et le manoir a été détruit pour revendre ses pierres à la ville voisine.

Plusieurs tours du même type, une demi-douzaine à ce jour, se dressent dans l'ensemble du royaume d'Ekbir. Elles ne sont pas toutes exactement similaires, mais aucune ne possède d'ouverture externe, hormis une porte plus ou moins majestueuse, parfois même dissimulée. Ces tours irradient une aura d'abjuration.

Ces tours sont particulièrement anciennes et l'on suppose qu'elles sont protégées magiquement contre l'usure et l'érosion. Leur conception ne correspond pas à celle d'un ouvrage militaire, et d'aucuns pensent qu'il s'agit de constructions destinées à assurer le déplacement rapide (par téléportation) de magiciens. D'autres pensent que ces édifices ont été construits avant la migration, par certains mages bakluni hostiles au gouvernement impérial, et qu'ils font partie d'un système défensif magique qui reste encore mystérieux à ce jour.

Quoiqu'il en soit, ces tours sont presque toujours regardées avec méfiance, voire crainte par les populations environnantes. Il n'est pas rare qu'elles soient considérées, à tort ou à raison, comme hantées et dangereuses.

Lors de leur construction, toutes ces tours étaient dissimulées par de puissants sortilèges, notamment des illusions ou des changements de phase. Au fil du temps ces protections se délitent et parfois une nouvelle tour apparaît dans une zone généralement isolée et sauvage.

Les Evènements Récents

Nzevorikin possède de nombreux étranges objets divinatoires, et l'un d'eux lui a permis de retrouver la trace de la Pierre Noire des Cauchemars dans le Califat d'Ekbir, non loin de la ville où s'est établi un ancien ennemi du culte d'Incubulos. Les recherches de Nzevorikin l'ont mené sur la trace de Talesh Mekkian, et il a utilisé la mystérieuse tour qui jouxtait son manoir comme base d'opération.

Le prêtre a d'abord envoyé deux de ses gardes humains jusqu'au temple d'Istus pour retrouver la Pierre. Les gardes ont exhumé la pierre, mais ce faisant ils ont brisé le coffret sanctifié et, la nuit, ont été tués par les créatures conjurées par celle-ci.

Nzevorikin a alors décidé d'utiliser la ruse et la fourberie pour manipuler des aventuriers afin que non seulement ils lui ramènent la Pierre Noire, mais également qu'ils s'emparent d'un objet magique détenu par l'ennemi du culte, Zoellin, qui fortuitement réside à proximité.

Résumé de l'Aventure

Les héros commencent cette aventure en rencontrant une étrange main flottante qui, par signes, les invite à la suivre. Elle les mène en dehors de la ville jusqu'à la porte d'une vieille tour.

Quand les héros pénètrent dans la tour, ils rencontrent l'esprit de Talesh Mekkian, en fait une illusion bien préparée par un prêtre d'Incabulos. Le prêtre recherche des complices innocents pour perpétrer ses actes immoraux. La réalisation des ces actions pourra l'aider à achever ses rituels infâmes. Le fantôme illusoire requiert l'aide des héros pour retrouver des objets qui ont récemment été pillés dans sa tombe. Il informe les PJ que le vol de ces objets est la raison de son retour dans le monde des mortels, et que leur restitution lui permettrait de retrouver le repos. Ces objets sont la *Pierre Noire des Cauchemars* et le *Calice Sacré de Pelor*.

Pour retrouver la Pierre les héros se rendent dans un vieux temple abandonné consacré à Istus. Certaines tombes du cimetière ont été pillées et de nombreux corps récents ont été empilés sur l'autel en ruine situé dans le temple. La Pierre se trouve dans ce site. La nuit suivant le départ du Temple, des créatures attirées par les pouvoirs de la Pierre attaquent les PJ.

Lorsque les PC recherchent la relique, ils découvrent que la maison de l'obscur marchand (un receleur) n'est pas gardée et peut être facilement cambriolée. Le marchand est en réalité, Zoellin ben Tarqis, un saint homme dévoué à Pelor. Zoellin ne sait pas que la relique peut être utilisée comme composant pour un rituel maléfique. Il la possède depuis des années et elle lui rappelle ses amis qui se sont sacrifiés pour la plus grande gloire du bien dans le Flanesse.

Si les héros retournent les deux objets au fantôme, ou s'ils mettent en doute les motivations de « l'esprit », Nzevorikin laisse tomber sa couverture et déclenche un piège qui envoie les PJ dans le sous-sol de la tour. Là, ils sont emprisonnés sous la surveillance d'humanoïdes et doivent trouver un moyen de s'échapper.

Après que les personnages se soient évadés de la prison et aient défait les gardes, ils remontent vers le sommet de la tour à la recherche de Nzevorikin. Ils sont arrêtés par le chef des gardes, Duruuk, qui combat les PJ. Quand ils atteignent enfin la chambre de Nzevorikin, celui-ci s'enfuit grâce à un sort qu'il avait préparé à cet effet. Dans le laboratoire, les aventuriers découvrent un livre qui contient d'obscur et étranges paraboles écrites en sang.

Si les héros battent Duruuk et restituent les objets à Zoellin, le prêtre neutralisera la malédiction de la Pierre, en enfermant celle-ci dans le calice. Il demandera finalement aux héros d'emmener les deux objets dans un monastère de Pelor, où ils seront à l'abri.

Introduction pour les Joueurs

Alors que les PJ accomplissent leurs activités quotidiennes, une main fantomatique les interrompt. La « main » semble très anxieuse et essaie de les persuader de la suivre. La « main » est en fait un sort de *helping hand*. Le MJ peut lire le passage suivant aux joueurs :

Vous remarquez, du coin de l'œil, une étrange main ectoplasmique qui semble désireuse d'attirer votre attention. La main s'approche de vous et commence à s'agiter frénétiquement devant votre visage. Elle s'éloigne un peu, attend et reprend son mouvement dès que vous la suivez.

Chaque personnage rencontre la main et, à chaque fois, elle les ennue jusqu'à ce qu'ils la suivent, ou alors, la main réussit à attirer tout le groupe bien qu'elle harcèle spécifiquement une personne. Une seule personne peut voir la main, elle est invisible pour les autres (cf. description du sort, *Manuel du Joueur*, page 213). La main semble mener les PJ dans des directions aléatoires. La main tourne, change de côté, fait demi-tour, et finalement les entraîne en dehors de la ville par une sortie peu fréquentée. La main suit alors un chemin pendant près d'une heure, et les PJ arrivent finalement à la porte d'une mystérieuse tour :

Après avoir été mené à travers la ville puis dans la campagne, vous arrivez devant une tour mystérieuse sans ouverture. La base de la tour repose sur un élévation rocheuse, percée d'une porte massive. Le vent qui tourbillonne autour de la tour, provoque comme un gémissement angoissant.

Si nécessaire, accordez une brève période pour permettre aux personnages de se présenter, puis continuez avec le passage suivant :

Alors que vous approchez de la grande porte en bois, vous ne pouvez vous empêcher de remarquer deux grandes statues représentant des guerriers qui encadrent l'entrée. Au-dessus de celle-ci se trouvent deux statues plutôt grotesques ressemblant à des gargouilles qui, si elles étaient vivantes, seraient prêtes à frapper quiconque oserait franchir le seuil de ce lieu mystique. Quand votre regard se détourne des statues vers la porte qui vous fait face, celle-ci se met à craquer et grincer et finalement s'ouvre lentement, comme une invitation à pénétrer plus en avant.

Quand les personnages entrent dans la tour, aller à la Rencontre 1.

Rencontre 1; Le Fantôme de Talesh Mekkian

Le rez-de-chaussée de la tour mesure environ 10 mètres (30') de diamètre. Face à la porte se trouve une majestueuse cheminée surmontée d'un vaste manteau en granit argenté. Des tapisseries usées sont suspendues tout autour de la pièce. Elles décrivent des scènes de chasse, et reflètent une grande fortune. Le sol est recouvert d'un motif circulaire en marqueterie. A la gauche de l'entrée un escalier mène vers le haut, et, à droite se trouve une porte. Immédiatement après cet examen visuel, une apparition – l'esprit de Talesh Mekkian – accueille les PJ :

Soudainement, vous êtes glacé d'effroi, car une silhouette incorporelle se matérialise devant vos yeux ! Elle vous fixe avec des orbes de feu brûlant à la place des yeux, puis pousse un gémissement désespérant avant de s'élever vers le plafond. Elle parle : « Je suis Talesh Mekkian, fils de Jeriah Mekkian et dernier propriétaire de ce manoir et de cette tour. Je vous ai appelé pour m'aider à venger la mort cruelle et injuste de ma famille »

En sanglotant, Talesh continue de décrire les événements qui ont conduit à la destruction de sa famille : « Un groupe de bandit est venu dans cette résidence de chasse avec l'intention de détruire tout ce que j'avais gagné durant ma vie. Bien que je ne sache rien de leurs motivations réelles, je pense qu'ils ont été engagés par une maison marchande rivale. Alors que j'étais parti chasser, ils sont venus tuer ma femme et ma jeune fille, Lenla. Lorsque je suis revenu et que j'ai découvert leurs corps sans vie, je me suis écroulé ne souhaitant que la mort. Les bandits qui m'attendaient n'eurent aucune difficulté à m'achever car je n'ai pas résisté. Alors que j'espérais trouver le repos dans la mort mon âme criait encore vengeance et je me suis retrouvé captif entre ici et nulle part. Je suis trop faible pour quitter ce lieu, et pourtant j'aperçois parfois comme au loin la silhouette de mes amours qui m'appellent. »

Talesh fait une pause pour reprendre son « souffle », ses traits tordus par l'immense douleur de son récit :

« J'allais définitivement disparaître dans le néant lorsque mon énergie est revenue. Des bandits ont violé ma tombe et ont déterrés certains objets symbolisant ma foi et ma famille. Je sens maintenant l'énergie qui émane de ses objets, et je sais que s'ils m'étaient restitués je pourrais terminer mon voyage et rejoindre ceux que j'aime. Vous devez m'aider à les retrouver »

Talesh donne alors aux héros des informations concernant à la fois le calice et la pierre.

Il sent que la pierre se trouve dans un cimetière auprès d'un vieux temple à une distance d'environ une journée au sud-ouest de la ville. Il sent des formes de vie qui vont et qui viennent. Il pourrait s'agir d'une base d'opérations pour un petit groupe de bandits.

Pour la relique, ses informations sont plus claires, elle a été remise (vendue ?) à un marchand (receleur ?) nommé Zoellin. Un PJ avec [Knowledge \[local\] \(DC20\)](#) - reconnaîtra le nom, et saura qu'il habite en ville, mais pas plus. Le « fantôme » ment au sujet de la personnalité de Zoellin (mais pas de son identité). Zoellin a effectivement la relique en sa possession, mais pour une raison complètement différente; il est le dernier survivant des Défenseurs de la Lumière – le groupe qui avait juré de détruire la Cabale de Bronze.

Talesh peut donner les descriptions suivantes des objets :

« La pierre m'a été donnée par ma fille. Elle l'avait trouvé en jouant lorsqu'elle était encore jeune enfant et avait trouvé que c'était la pierre la plus curieuse qu'elle n'avait jamais vu. C'est une pierre de couleur gris cendré en forme de tablette sur laquelle quelque chose est marqué. Je n'ai jamais été capable de lire ce qui était écrit, et même le sage Armenfrast n'a pu y trouver de signification »

« L'autre objet était une relique qui avait été donnée à notre famille par l'église de Pelor pour notre foi ardente. C'est un magnifique calice consacré, incrusté de joyaux. »

Cette histoire est en fait un plan bien conçu par Nzevorikin. Il a utilisé ses sorts et de puissants objets magiques en sa possession peuvent essayer d'utiliser le don de [Spellcraft \(DC25\)](#) pour essayer de discerner s'il s'agit d'une illusion. Un jet réussi ou [detect magic](#) révèlent la présence de magie, mais la conjonction de plusieurs effets rend confus l'analyse de l'aura et du type de magie. L'utilisation de [Detect Evil](#) ne détecte rien, ce qui doit rassurer les PJ, mais sur un jet de [Spellcraft \(DC10\)](#) le MJ doit demander au joueur de relire le sort. Les héros qui réussissent un jet de [Sense Motivation \(DC20\)](#) déterminent que bien que ses intentions ne soient pas claires (a-t-il tout dit ?), le fantôme souhaite sincèrement que ces objets lui soient retournés. Après quelque temps (3 minutes) la magie qui crée le fantôme se dissipe. A ce moment, si les PC sont encore présents, la création de Nzevorikin disparaît lentement et la voix de Talesh dit que prendre une forme visible et communiquer lui coûte beaucoup d'énergie et qu'il ne peut plus la maintenir plus longtemps.

Partez maintenant !

Les PJ ont maintenant deux voies : Ils peuvent rechercher la pierre sacrée (Rencontre 2), ou bien retrouver la sainte relique (Rencontre 5)

Que se passe-t-il si les aventuriers fouillent la tour ? Il est tout à fait possible que les PJ décident de fouiller la tour avant d'aller rechercher la pierre ou la relique. Si cela arrive, tout n'est pas perdu. L'action de cette aventure peut être jouée à l'envers. Nzevorikin utilisera son sort de [mage hand](#) pour déclencher la trappe du plancher et précipiter les PJ dans le sous-sol (Rencontre 7). Il s'enfuira quand les PJ le confronteront. Jouez le reste de l'aventure comme une énigme, dans laquelle les PJ essaient de comprendre les raisons pour lesquelles Nzevorikin avaient besoin de la pierre et du calice. Zoellin pourra aider les PJ à remettre toutes les pièces en ordre si nécessaire, et les récompensera à la fin de l'aventure en leur accordant sa faveur et en leur donnant son Fouet de qualité.

Rencontre 2; Le Temple Abandonné

Le temple abandonné est situé à une petite journée de marche de la ville. Le voyage se déroule sans aléa, sauf pour le temps qui se dégrade – des nuages gris s'accumulent dans le ciel et la brume se transforme en pluie légère alors que les personnages s'approchent du temple et du cimetière.

La brume se transforme en crachin et vous êtes rapidement trempés. Vous pouvez entendre au loin le grondement d'un orage qui se rapproche. Alors que vous arrivez sur un petit surplomb, vous apercevez un bosquet particulièrement dense constitué de vieux chênes qui semble particulièrement déplacé dans cette zone légèrement boisée. En vous approchant du bosquet, les arbres semblent se plier vers vous et vous recouvrir avec leur feuillage dense, et ainsi bloquer la maigre luminosité qui réussissait à percer les nuages. En parcourant une courte distance dans les bois vous découvrez les ruines d'un temple complètement recouvert par la végétation environnante. Le plafond du bâtiment s'est écroulé et, ici et là, les branches des immenses chênes ont percé et éclaté les vieux vitraux. Vous entr'apercevez également un petit cimetière juste au nord du temple.

En approchant du site, les PJ peuvent remarquer - [Spot / Search / Track \(DC15\)](#) que le site n'a pas été envahi que par la végétation, mais aussi par des créatures dont les traces sont visibles. Les traces les plus récentes sont des traces de loup et de rats - [Wilderness \(DC10\)](#) de tailles normaux et géants.

L'enceinte du Temple: Alors que les PJ s'approchent du Temple, les signes de destruction et de profanation deviennent évident. Le bâtiment tient à peine debout, ses murs s'écroulent lentement sur eux-mêmes, et son plafond s'est effondré depuis longtemps. Autour du temple, les PJ trouvent que les statues ont toutes été retirées de leur piédestal et brisées en morceaux qui ont été disséminés dans tous le terrain du temple.

Le cimetière: Toutes les tombes ont été récemment violées – le contenu est introuvable.

En examinant plus en détail, le cimetière révèle de nombreuses traces d'animaux de tous types. Un jet de [Wilderness \(DC12\)](#) révèle que les traces sont essentiellement des loups et des ours, mais aussi de rats géants.

Cet examen - [Search \(DC10\)](#) - révèle également que certaines tombes sont striées de profondes marques de griffures, et que le contenu des tombes semble avoir été déterré par des griffes plutôt que des outils.

Tactique : Les goules se sont enterrées au fond des tombes, elles presque indétectables par des moyens naturels – [Spot \(DC27\)](#). En revanche, un [Detect Evil](#) pourrait révéler leur présence. Une goule attaque aléatoirement l'un des aventuriers qui visite le cimetière (Surprise : Attaque partielle - Morsure) - Les autres goules surgissent le round d'après, mais elles sont à plus de 10' de l'aventurier le plus proche (tirer aléatoirement le lieu d'apparition)

Segment 1 (EL 2)

Ghoul (x 2) : CR1 ; Medium-size Undead (Chaotic Evil)
hp 13 (x 2);; Init +2; AC 14; Atk +3 melee / +0 melee (1d6, Bite + Paralysis / 1d3 x2, Claw + Paralysis) ; SA Paralysis Fort (DC14)

Segment 2 (EL 4)

Ghoul (x 4)
hp 13 (x 4);; Init +2; AC 14; Atk +3 melee / +0 melee (1d6, Bite + Paralysis / 1d3 x2, Claw + Paralysis) ; SA Paralysis Fort (DC14)

Segment 3 (EL 6)

Ghoul (x 6)
hp 13 (x 6);; Init +2; AC 14; Atk +3 melee / +0 melee (1d6, Bite + Paralysis / 1d3 x2, Claw + Paralysis) ; SA Paralysis Fort (DC14)

A l'intérieur du Temple: Le temple révèle des scènes encore plus troublantes et abominables. Dans le temple, l'odeur décomposition est insoutenable, suffisamment pour forcer les PJ à tirer un jet de protection ([Fortitude, DC12](#)). Ceux qui échouent sont malades et souffrent d'une pénalité de -1 à tous les jets tant qu'ils sont dans le temple et puis pendant 1 tour par marge négative après en être sortis. Dès leur entrée, les héros remarquent immédiatement l'horrible pile de corps empilé jusqu'au niveau du plafond à l'endroit où l'autel devrait se tenir. Les cadavres sont dans des états

de décomposition très différents, des squelettes centenaires et des corps récents.

Si les PJ inspectent les corps, il vont découvrir – [Healing \(DC15\)](#) - que certains corps ont été placés sur la pile aussi récemment que la veille. Les corps sont de toutes natures : des humains (probablement des brigands), un ours, un chien, plusieurs moutons, des kobolds. Vous constatez que les corps des brigands semblent être à la base de la pile, puis par-dessus les corps déterrés, et au sommet les autres cadavres.

Si les PC s'intéressent aux brigands de la base ou [Search \(DC10\)](#) ils découvrent une intéressante pierre enfoncée dans le crâne d'un des hommes.

La pierre ressemble à un rectangle aux bords arrondis de 10 cm x 6 cm. Sa couleur est gris cendré. Un seul mot est gravé sur la face supérieure (Cauchemar), écrit en Infernal : « **⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘** ».

- Si un héros tient ou porte la pierre et prononce le mot de commande, emmenez le joueur en dehors de la table et indiquez lui qu'il ressent une forte compulsion à garder la pierre, et peut agir agressivement envers ceux qui voudraient lui reprendre. Le héros ne peut pas volontairement abandonner la pierre ou solliciter de l'assistance (même s'il est le sujet d'un sort de [Charm Person](#) ou de [Command](#), mais un sort de [Remove Curse](#) permet de s'en débarrasser. Ce sort ne retire pas la malédiction, mais l'influence de la pierre elle-même)

Développement: Les PJ risquent de passer beaucoup de temps à explorer ce site. S'ils décident d'y passer la nuit, les PJ rencontrent un groupe de créatures qui traîne de nouveaux cadavres de Kobold vers la pierre. Cette rencontre est similaire (et remplace) la Rencontre 3. Le combat s'ensuit avec des PJ potentiellement surpris - [Listen \(DC15\)](#). cf. la Rencontre 3 pour les détails.

Rencontre 3; Compagnons de Voyage

Quand les PJ quittent le site, et s'ils n'y ont pas passé la nuit, ils auront besoin de s'arrêter lors de leur retour. S'ils ont trouvé la pierre, ils seront réveillés au milieu de la nuit par des créatures sauvages – loups géants (« [dire wolves](#) »), rats, ou les deux en fonction du Segment. Curieusement, certains tirent un corps de kobold fraîchement tué.

Se précipitant des ombres, vous voyez plusieurs animaux émerger de sous les buissons. L'un d'entre eux tient un petit humanoïde entre ses crocs. Le sang dégouline de leurs bouches alors qu'ils vous chargent, soudainement pris d'une frénésie sanguinaire.

Segment 1 (EL 3)

Dire Rats (x 6) : CR 1/3, Small Animal
hp 7, 6 (x 3), 5 (x 2);; Init +3; AC 15; Atk +4 melee (1d4, Bite) + Disease (Fortitude, DC12)

Segment 2 (EL 5)

Dire Rats (x 3) : CR 1/3, Small Animal

hp 7, 6 (x 2); Init +3; AC 15; Atk +4 melee (1d4, Bite) + Disease (Fortitude, DC12)

Dire Wolves (x 1) : CR 3, Large Animal
hp 45; Init +2; AC 14; Atk +10 melee (1d8 +10, Bite)

Segment 3 (EL 8)

Dire Rats (x 6) : CR 1/3, Small Animal
hp 7, 6 (x 3), 5 (x 2); Init +3; AC 15; Atk +4 melee (1d4, Bite) + Disease (Fortitude, DC12)

Dire Wolves (x 2) : CR 3, Large Animal
hp 49, 45; Init +2; AC 14; Atk +10 melee (1d8 +10, Bite)

Tactique : Les rats et / ou loups sont enragés. Ils vont combattre jusqu'à la mort et ne s'enfuient pas. Ils vont toujours attaquer le PJ le plus proche, à l'exception du porteur de la pierre, et sont inaffectés par tous les types d'enchantements (sorts, quasi sorts ou effets surnaturels)

Rencontre 4; Retour à la Tour

Si les héros reviennent à la tour après avoir trouvé l'un des objets, mais pas les deux, le « fantôme » leur parle, renouvelant les informations qu'il leur a déjà donné antérieurement.

S'ils n'ont pas encore visités la maison de Zoellin, le fantôme leur donne les instructions pour trouver la maison. Il leur indique également qu'il est préférable de s'approcher de nuit, car Zoellin habite dans une partie active de la ville et qu'il est sûrement préférable de ne pas attirer l'attention en allant reprendre le calice.

S'ils n'ont pas recherché la pierre, il dit aux PJ qu'il sent que la pierre est dans un bois au sud-ouest de la ville où se trouve un vieux temple à une petite journée de marche.

Sanglotant, Talesh dit : « Pour votre aide pour retrouver la paix et rejoindre mes proches, vous avez ma gratitude éternelle. Allez maintenant, et retrouvez l'élément qui m'apportera le salut. Pressez vous, car je sens que mon énergie se délite »

Développement:

- Si les héros sont étonnés que la pierre soit maléfique, Nzevorikin, répondra que cette pierre a catalysé une partie de sa haine et de son esprit de revanche, vis à vis de ses voleurs.

- Si les héros formulent un certain scepticisme vis à vis de l'ensemble de la mission, notamment le vol de la relique, ce qui sera sûrement le cas s'ils sont LB ou s'ils ont de la conscience, Nzevorikin lancera un sort de *Charm Person* (Will, DC14) sur l'un d'eux. Talesh implore alors le héros charmé de l'aider et de convaincre le groupe que ramener la relique perdue et lui permettre d'accéder au repos final est un acte de bonté. Si possible, n'alertez pas les PJ au sujet du charme. Une bonne approche serait de prendre chaque PJ à part, de jouer les demandes de Talesh, et de laisser les PJ face à leur conscience, tandis que la cible du sort doit tirer un jet de protection. Si cette personne échoue, expliquez lui qu'elle se sent obligée d'aider le fantôme. Si le sort échoue, le PJ

sait qu'un essai d'enchantement a été lancé, et Nzevorikin saura également qu'il a échoué. Allez à la Rencontre 6a.

- Si les PJ décident de s'opposer au fantôme sur la question de la relique, le prêtre laisse tomber sa mystification. Allez à la Rencontre 6a.

- Si les PJ acceptent la mission (qu'ils n'aient pas de problème avec la nature de la mission ou qu'ils aient été manipulés par Nzevorikin), le fantôme se dissipe. Sa disparition est accompagnée par un grognement terrifiant qui fait écho dans la chambre.

Rencontre 5; La Maison de Zoellin

Les PJ peuvent essayer de retrouver la Relique de diverses manières : soit ils approchent de la maison du prêtre de nuit, sous la couverture des ténèbres, soit ils désirent confronter Zoellin.

Les PJ peuvent être tentés d'obtenir des informations sur Zoellin en utilisant la capacité de *Gather Information* (DC12). La tentative coûtera 1d4 PO en boissons et pourboires, et la réussite du jet révélera que Zoellin n'est pas du tout un marchand, mais qu'il est un prêtre dévoué de Pelor. Il réside, effectivement, à l'endroit mentionné par le fantôme – un quartier de la ville qui abrite plusieurs établissements religieux, mais aussi les demeures de modestes marchands. Ce jet n'apportera pas d'information sur la relique, mais un jet de *Bardic Knowledge* (DC25) rappellera aux bardes qu'une petite chapelle consacrée à Pelor est censée contenir un calice sanctifié incrusté de gemmes.

Approche nocturne: Si les PJ approchent la demeure de Zoellin de nuit, lisez le texte suivant :

Vous approchez du bâtiment qui vous a été désigné par l'esprit. Cette maison a une apparence extrêmement modeste qui semble presque déplacée par rapport aux temples et aux autres demeures qui l'entourent. L'éclat d'une chandelle à travers la fenêtre du deuxième étage tranche les ténèbres qui entourent le bâtiment et un hullement au lointain vous fait vous dresser les poils sur la nuque. Un instant plus tard, la lumière s'éteint et maintenant toute la maison est plongée dans le noir. Un escalier mène à la porte principale tandis qu'une petite ruelle latérale mène vers une porte arrière.

Quelque soit la manière par laquelle les héros entrent, de nuit, dans la maison, Zoellin ne se réveillera pas. Il a le sommeil profond. Les personnages localisent rapidement la relique qui est posée sur une étagère de la bibliothèque de Zoellin.

Dans la bibliothèque, vous apercevez un calice de bronze, au pied incrusté d'émeraudes. La calice est le seul objet précieux placé dans ce meuble empoussiéré.

Tout personnage fouillant cet endroit ne trouvera aucun indice tendant à prouver que Zoellin appartient à une guilde de marchands, à une famille marchande, ou à toute autre organisation commerciale. L'aménagement est plutôt spartiate. Les seuls objets significatifs que vous ayez trouvés sont des manuels et des livres de prières écrits en commun, dédiés au culte de Pelor, et qui sont classés par ordre alphabétique sur une étagère.

Durant la journée: Si les héros décident de rencontrer Zoellin durant la journée, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous approchez du bâtiment qui vous a été désigné par l'esprit. Cette maison a une apparence extrêmement modeste qui semble presque déplacée par rapport aux temples et aux autres demeures qui l'entourent. Les rues sont remplies non pas de marchands, mais de pèlerins, de clercs et de fidèles se rendant dans les temples environnants (Al'Akbar ; Geshtai ; Mouqol). Un escalier mène à la porte principale tandis qu'une petite ruelle latérale mène vers une porte arrière.

Si les PJ décident d'approcher Zoellin, il les invite comme des hôtes (ce qui risque de bloquer tout désir de cambriolage pour un personnage qui joue correctement sa culture Bakluni). Si les aventuriers lui demandent, il leur montre la relique, et leur explique qu'elle a été trouvée, durant sa « jeunesse » aventureuse, à la frontière du Vaste Marais « [Vast Swamp](#) » en Solandie « [Sunndi](#) » méridionale. En dehors de ses pouvoirs en tant que relique mineure de Pelor, il ne connaît aucune autre utilité à cet objet, bien que les Chevaliers de la Coupe et du Talisman soient plusieurs fois venus l'examiner. Zoellin a conservé cet objet depuis 4 ans en souvenir de ses camarades décédés.

Développement: Si les héros suspectent que les motivations de Talesh (Nzevorikin) ne sont pas claires, et partagent ces doutes avec Zoellin, le prêtre manifestera également son inquiétude. Il accepte avec plaisir d'aider une pauvre âme dans le besoin, mais hésite à la pensée que le fantôme puisse vouloir utiliser la relique pour de mauvaises fins. Il indique aux PJ quels sont les pouvoirs de la relique et comment l'utiliser. Il insiste pour que les PJ emportent la relique et l'utilisent si nécessaire. Zoellin ajoute qu'il souhaite que la relique lui soit rendue quand les PJ auront fini, pour autant qu'un tel retour soit possible.

Rencontre 6; Le Fantôme Dévoilé

Nzevorikin peut sentir si les deux objets sont à portée.

Nzevorikin, n'est pas là pour tuer, ni pour être tué par les aventuriers. Il craint les confrontations directes et préférera s'enfuir plutôt que de lutter face à face. Nzevorikin est supposé posséder divers objets magiques qui ne sont pas détaillés dans sa fiche de personnage.

a) Les PJ n'ont pas amené les objets

Nzevorikin ne se leurre pas sur les raisons qui ont poussé les aventuriers à ne pas remplir leur mission. Dès qu'ils entrent dans la tour, il sont attaqués d'un côté (escalier) par Duruuk et de l'autre par les deux bugbears (porte latérale), qui combattent sur l'axe central. Si le combat tourne au désavantage des défenseurs, Nzevorikin qui attend caché, et protégé par les sorts de [Sanctuary](#) (Will, DC14) et [Protection from Good](#), dans l'angle de l'escalier, déclenche le piège.

Après avoir déclenché le piège Nzevorikin va s'enfuir.

Allez aux Rencontres 7, 8 et 9 pour voir le déroulement des événements.

b) Les PJ ont amené les objets

Quand ils pénètrent dans la tour, la voix de Talesh leur demande de poser les objets. Les objets sont collectés par un [Unseen Servant](#).

Un voix résonne à travers la pièce lorsque vous entrez. « Je vous remercie d'avoir retrouvé tous ces objets qui me sont chers. Posez les sur le sol afin que je puisse les prendre sans danger pour vous ». Vous reconnaissez la voix de Talesh, mais sa forme incorporelle n'est pas visible.

Si les PJ donnent le (ou les) objets: Les objets sont ramassés par le Serviteur Invisible qui les emmène vers son maître en haut de l'escalier. Nzevorikin est protégé par le sort de [Sanctuary](#) (Will, DC14) et [Protection from Good](#)

Les objets s'élèvent et flottent rapidement vers la gauche de la pièce. Alors que vous regardez les objets disparaître silencieusement dans le virage de l'escalier, vous êtes choqués de voir un homme vêtu d'une robe vert bronze en émerger et vous toiser, « j'ai attendu votre retour ! Je suis heureux de constater que vous m'avez apporté ce dont j'ai besoin pour achever mon rituel. Pour vous récompenser de votre coopération, je souhaite que vous soyez mes invités pour l'achèvement de mon travail » Avec un sourire moqueur, il déplace son bras...et le sol se retire sous vos pieds tandis qu'il disparaît de nouveau dans l'escalier.

Si les PJ ne donnent pas le (ou les) objets: Si les PJ retournent à la tour après avoir discuté avec le gardien de la relique et décident de ne pas déposer les objets sur le sol, alors le prêtre déclenche le piège.

Le sol de la pièce commence à trembler. Vous êtes déséquilibrés et vous tombez alors que le sol se dérobe sous vos pieds.

Nzevorikin déclenche le piège en activant le levier situé dans la cage de l'escalier.

Piège : Tous les PJ qui sont entrés dans la tour et sont situés sur le piège doivent réussir un jet de Réflexe ou être précipité dans la crypte sous la tour.

Au moment où ce piège se déclenche, la dernière marche devant la porte s'élève et condamne l'entrée.

Segment 1-3 (EL4)

Piège : Pas de jet d'attaque. Chute : [Reflex](#) (DC20) ; 1d6 de dommages virtuels ; [Search](#) (DC18) ; [Disable Device](#) (DC20)

Tactique : Nzevorikin fait rapidement retraite dans sa chambre et envoie Duruuk dans l'escalier pour assurer sa protection.

Rencontre 7; Capture et Evasion

Après que la piège se soit déclenché, certains aventuriers vont probablement finir dans la grande cellule située sous le plancher. Le

12 Requête d'Outre-Tombe

sol est recouvert de vieille paille moisie (ce qui réduit les dommages liés à la chute)

Encore étourdis par votre glissade et la chute sur la paille, vous réalisez que vous êtes maintenant emprisonnés dans une cellule humide et boueuse. Une lumière vacillante pénètre dans la salle à travers les barreaux d'une petite ouverture pratiquée dans le mur. L'air est saturé par une odeur de vinasse et par-dessus votre propre bruit vous reconnaissez le son caractéristique de ronflements.

Les hommes d'armes de Nzevorikin ont abusé du contenu des barriques de la cave de Talesh. Si les PJ regardent à travers la grille, lisez le texte suivant :

Des tonneaux et des étagères jonchent le sol de cette cave. Au fond de ce chaos, entre une barrique, une caisse, et la porte de sortie de ce lieu, vous entr'apercevez deux corps assoupis. Deux goblinoïdes larges et poilus. Ils ont des grandes oreilles en forme de pelle, une mâchoire pleine de crocs, portent des armures de cuir. Près d'eux sont posés leurs armes, une demi-douzaine de javelots et boucliers en bois.

Développement: Les bugbears ne s'éveillent pas tant que les aventuriers ne font rien contre eux. Cette situation laisse le temps aux personnages de trouver un moyen de sortir de leur prison. Si les aventuriers trouvent le moyen de sortir de la cellule, les deux bugbears vont se réveiller et, soit les intercepter, soit se précipiter vers l'entrée de la tour.

Segment 1 (EL4)

Bugbear (x 2) ; CR2 ; Medium-size Humanoid (Goblinoid) ;

HD 3d8+3; hp 16 (each) ;
Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 17 (Touch 11, Flatfooted 16) ;
Atks +4 melee (1d8+2/19-20, morningstar) or +3 ranged (1d6+2/x3, javelin) ;
SQ Darkvision 60 ft. ; AL CE; SV Fort+2, Ref+4, Will+1;
Str 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Wis 10, Cha 9.
Skills : Climb +2, Hide +3, Listen +3, Move Silently +6, Spot +3;
Feats : Alertness.
Possessions : Leather Armor, small shield, morningstar, javelin.

Segment 2 (EL6)

Bugbear Ftr 2 (x 2) : CR4 ; Medium-size Humanoid (Goblinoid) ;

HD 3d8+6 + 2d10+4 ; hp 35 (each) ;
Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 19 (Touch 11, Flatfooted 18) ;
Atks +7 melee (1d10+3/19-20, bastard sword) or +5 ranged (1d6+3/x3, half spear) ;
SQ Darkvision 60 ft. ; AL CE; SV Fort+6, Ref+4, Will+1;
Str 16, Dex 12, Con 14, Int 10, Wis 10, Cha 9.
Skills : Climb +3, Hide +2, Listen +3, Move Silently +6, Spot +3.
Bugbears have +4 racial bonus to Move Silently checks ;
Feats : Alertness, Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Power Attack.
Possessions : Studded Leather Armor, large wooden shield, bastard sword, half spear.

Segment 3 (EL8)

Bugbear Ftr 4 (x 2) : CR6 ; Medium-size Humanoid (Goblinoid);

HD 3d8+9 + 4d10+12 ; hp 58 (each) ;
Init +3 ; Spd 30 ft ; AC 22 (Touch 13, Flatfooted 19);
Atks +10 melee (1d10+5/19-20, bastard sword) or +9 ranged (1d6+3/x3, half spear) ;
SQ Darkvision 60 ft. ; AL CE; SV Fort+7, Ref+7, Will+2;
Str 16, Dex 16, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 9.
Skills : Climb +2, Hide +3, Listen +4, Move Silently +7, Spot +4.
Bugbears have +4 racial bonus to Move Silently checks ;
Feats : Alertness, Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Power Attack, Weapon Focus (bastard sword), Weapon Specialization (bastard sword).
Equipment : Chain shirt, large wooden shield, bastard sword, half spear.

Les PJ possèdent toujours leur équipement, et peuvent lancer des sorts ou tirer sur les bugbears avec des armes de jet. Les bugbears sont cachés à hauteur de 50%, ce qui empêche de réaliser une attaque sournoise ou un coup de grâce avec une arme de jet. A travers l'ouverture, les aventuriers sont eux-mêmes protégés à 90%. S'ils sont attaqués, les bugbears se dissimuleront derrière une étagère en attendant leur chef.

La cellule ne comporte pas de sortie autre que la petite ouverture dans le mur et le trou au plafond par lequel ils viennent d'arriver en glissant. Un jet de **Search (DC18)** révèle que la partie du mur dans laquelle est située l'ouverture est en fait un mur mobile (il s'ouvre de l'autre côté, bien sur). Un jet de **Spot (DC15)** permet de voir deux leviers à côté de la porte de sortie, à proximité des deux bugbears. Les leviers sont relevés, et il n'est pas possible de les abaisser en tirant dessus avec une arme de jet (Il faut au moins une force de 4 pour les déplacer). Les PC peuvent donc ouvrir la porte avec **Knock**, **Unseen Servant**, **Charm** (sur un bugbear) ou bien essayer de forcer le système par la force.

Mur mobile: Epaisseur 10 cms, dureté 8 ; hp 30 ; AC5 ; Destruction DC25
(Les objets utilisés pour frapper le mur peuvent se briser)

La meilleure chance pour s'enfuir est faire le parcours de la chute en sens inverse. Si les PJ essaient cette solution, ils doivent réussir un nombre de jet de **Climb (DC12)** égal au segment du groupe afin de remonter. La trappe se referme par un contrepoids hydraulique qui met un quart d'heure à se remplir. A condition d'avoir de la lumière (ou vision nocturne) un jet de **Disable Device (DC10)** suffit à activer le système d'ouverture

Les aventuriers qui ne sont pas tombés: Les héros qui ne sont pas tombés dans la trappe ont de nombreuses options

- Si une partie du groupe est à l'extérieur de la tour, les héros qui se trouvent à l'intérieur peuvent activer un mécanisme situé dans la dalle qui provoque sa descente. Il s'agit d'un simple système de serrure - **Open Lock / Disable Device (DC10)**.
- Si les héros décident de se lancer à la poursuite de Nzevorikin, ils vont être arrêtés au premier étage par Duruuk.
- Si les héros veulent venir en aide à leurs compagnons tombés dans le piège, ils peuvent leur envoyer une corde pour les aider à remonter (8 mètres). Les aventuriers peuvent communiquer ensemble à condition de ne pas hurler. S'il sont bruyants, les Bugbears vont se réveiller et comprenant qu'il y a des intrus à l'étage supérieur, ils vont aller voir ce qui s'y passe.

- Les héros peuvent aussi décider de forcer la porte à droite (qui est barrée de l'intérieur) qui permet d'accéder à l'escalier qui descend à la cave. Le palier contient également un passage secret qui mène directement au 2^e étage de la tour, à la chambre de Nzevorikin. Si les aventuriers descendent après avoir défoncé la porte, ils seront « accueillis » par les Bugbears.

Porte latérale: Epaisseur 2,5 cms ; Résistance 5 ; hp 15 ; AC5 ; destruction DC18

Développement: Pendant que les héros se sortent de la situation, la pierre et la relique commencent à luire d'une aura malsaine. Nzevorikin a commencé le rituel et la Pierre et la Relique doivent simplement être dans la tour pour qu'il puisse se dérouler. Si les reliques sont cachées à proximité, il enverra Duruuk et les Bugbears pour les ramener dans la tour.

Un sort de *Detect Magic* permet de voir un lien magique qui part vers le haut de la tour.

Au bout d'une heure, Nzevorikin a fini son rituel et une épidémie va se répandre dans toute la région (50 kms de rayon).

Epidémie: Jet de protection (*Fortitude*, DC11) chaque jour (Pour les aventuriers qui sont au centre du phénomène : DC15), perte de 2 points de constitution jusqu'à 0 (mort) et paralysie partielle - Cette épidémie n'est pas contagieuse - (Statistiquement 50% de la population devrait être touchée dès le premier jour, et le taux de décès final devrait approcher les 15%)

Nzevorikin ne maîtrise pas encore de l'ensemble du rituel pour lancer la 3^e plaie, mais cette première expérience n'est qu'un coup d'essai.

Rencontre 8; La Garde Rapprochée

L'escalier débouche sur un palier occupé par Duruuk, le chef de la garde de Nzevorikin.

Duruuk se tient au milieu de la pièce pour pouvoir pleinement utiliser son fauchon à deux mains.

Segment 1 (EL4)

Duruuk, male human, Ftr 4 : Medium-size Humanoid;

HD 4d10+4; hp 32 ;
Init +6 ; Spd 20 ft ; AC 16 (Touch 12, Flatfooted 14);
Atks +8 melee (2d4+3/18-20, falchion);
AL CE; SV Fort+5, Ref+3, Will+1;
Str 16, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10.
Skills: Climb +10, Escape Artist +5, Intimidate +3, Jump +10, Speak Goblin ;
Feats : Cleave, Expertise, Improved Disable Device, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (falchion).
Equipment : Scale mail, falchion.

Segment 2 (EL6)

Duruuk, male human, Ftr 6 : Medium-size Humanoid;

HD 6d10+6; hp 46 ;
Init +6 ; Spd 20 ft ; AC 16 (Touch 12, Flatfooted 14);
Atks +10/+5 melee (2d4+5/18-20, falchion);
AL CE; SV Fort+5, Ref+3, Will+1;
Str 16, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10.
Skills : Climb +12, Escape Artist +6, Intimidate +4, Jump +12, Speak Goblin
Feats : Cleave, Combat Reflexes, Expertise, Improved Disable Device, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (falchion), Weapon Specialization (falchion).
Equipment : Scale mail, falchion.

Segment 3 (EL8)

Duruuk, male human, Ftr 8 : Medium-size Humanoid;

HD 8d10+8; hp 60 ;
Init +6 ; Spd 20 ft ; AC 16 (Touch 12, Flatfooted 14);
Atks +12/+7 melee (2d4+5/15-20, falchion);
AL CE; SV Fort+6, Ref+3, Will+1;
Str 16, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10.
Skills : Climb +14, Escape Artist +7, Intimidate +5, Jump +14, Speak Goblin
Feats : Cleave, Combat Reflexes, Expertise, Improved Disable Device, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (falchion), Weapon Specialization (falchion).
Equipment : Scale mail, falchion.

Rencontre 9; La Fuite du Méchant

Lorsqu'ils atteignent le sommet de la tour, les aventuriers découvrent le plan du prêtre dans toute son horreur. Lisez le passage suivant :

Lorsque vous entrez dans la pièce au sommet de la tour, vous êtes assailli par une odeur effroyable de pourriture et une épaisse aura de malfaisance. A travers les volutes miasmatiques qui proviennent d'un chaudron en forme de crane humain placé au centre de la pièce, vous discernez la silhouette d'un homme seul en robe sombre. Il interrompt immédiatement son sombre rituel et après avoir jeté un regard affolé dans votre direction, semble se dématérialiser et disparaître.

Quoique fassent les aventuriers ils ne peuvent empêcher le départ de Nzevorikin : Les volutes lui procurent une dissimulation de 25%, et l'odeur impose un jet de protection (*Fortitude*, DC20), s'il échoue les personnages sont désorientés « *Dazed* » pour 1d4 round.

Pierre Noire des Cauchemars : Si la pierre est transportée par un personnage qui entre dans la pièce, alors la puissance du mal ambiant déclenche le pouvoir de cauchemar de la pierre. La vision est brève mais terrifiante, mais le porteur doit réussir un jet de protection (*Will*, DC15), s'il échoue il ne peut s'empêcher de prononcer en Infernal le mot « Cauchemar », qui active la malédiction de la pierre.

Cache secrète : En fouillant le laboratoire, ils peuvent trouver une cache secrète (*Search*, DC15 / *Disable Device*, DC10) qui contient un livre :

« *Le Livre des Tourments et des Tortures, Volume 1* »

Conclusion

Après avoir contré les plans du prêtre, il est probable que les héros retournent voir Zoellin pour lui rapporter la relique et relater l'aventure.

Il dit aux aventuriers :

Cette histoire est très troublante. Cet horrible rituel me semble similaire à ceux qui étaient jadis pratiqués par la Cabale de Bronze. Je ne sais pas ce qu'il faut faire maintenant. C'est extrêmement frustrant de savoir que ce prêtre est libre de ses mouvements.

Ces deux reliques semblent se neutraliser mutuellement, mais je ne veux pas les garder ici. Le prêtre pourrait revenir et s'en emparer. Gardez les et portez les au Monastère de la Lumière à Ekbir. Je vais rédiger une lettre d'introduction à l'intention du Très Eclatant. Je souhaiterai vous offrir quelque chose en remerciement, mais je n'ai pas de richesses, prenez ce fléau, c'est une bonne arme qui sera plus utile dans vos mains qu'enfermé au fond d'un coffre.

Si l'un des personnages a été affecté, Zoellin ne peut pas le soigner, car il ne s'agit pas d'une maladie, mais d'une forme de malédiction qui ne peut se soigner que par *Remove Curse* lancé par un prêtre d'un niveau égal ou supérieur à celui de Nzevorikin (7^e).

Les aventuriers peuvent ramener les deux reliques à Ekbir sans rencontrer de difficulté. Après avoir achevé cette dernière partie de la mission, ils reçoivent chacun une faveur du clergé de Pelor (et un point de Prestige)

En cumulant trois faveurs, les aventuriers peuvent faire soigner un compagnon touché par la malédiction.

❧ FIN ❧

Résumé des Points d'Expérience

Pour attribuer les points d'expérience pour cette aventure, additionner la valeur des objectifs accomplis. Puis attribuez, le bonus discrétionnaire de jeu. Ce bonus doit être accordé pour la qualité du jeu et le respect de la personnalité du personnage. Les bonus peuvent être différents entre les joueurs.

NdT : L'alignement du groupe peut influencer sur certains choix, notamment dans la rencontre 5 et la conclusion. Il est préférable de considérer que les actions mentionnées ci-dessous ne sont qu'indicatives.

Rencontre 1

Découvrir que de la magie est à l'œuvre 25 xp

Rencontre 2

Trouver la Pierre Noire 50 xp
Décrypter les runes (sans les prononcer) 25 xp

Rencontre 3

Vaincre les animaux féroces 75 xp

Rencontre 5

Réveiller Zoellin et lui parler 25 xp
Lui faire part des doutes 50 xp

Rencontre 7

S'évader de la prison 25 xp

- Ou -

Aider les PJ emprisonnés 25 xp
Vaincre les Bugbears 50 xp

Rencontre 7-8

Vaincre Duruuk 75 xp

Conclusion

Rapporter la relique à Zoellin 25 xp

Bonus discrétionnaire de jeu 0-50 xp

Total maximum 500 xp

Résumé des Trésors

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

- 1) L'objet n'est pas magique et est explicitement mentionné dans le texte de l'aventure (ex armures des ennemis). S'il n'est pas mentionné dans le texte, les personnages ne peuvent pas le garder. Les objets de cette nature peuvent être vendus pour 50% de leur valeur faciale, ou inscrits sur le journal de campagne.
- 2) Les animaux, les suivants, les monstres, les hommes d'armes, et ainsi de suite (toute créature vivante) ne peut pas être conservé à la fin d'un scénario sauf si la liste des trésors le mentionne expressément. Il est normal que les personnages

noient des liens avec des PNJ, mais il ne seront pas certifiés et ne peuvent pas procurer d'avantages au personnage. Les contacts (source d'information supplémentaire) doivent également être certifiés.


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

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

L'équipe en charge de la campagne se réserve le droit de retirer tout objet ou or obtenu en contrepartie d'objets qu'elle trouverait ultérieurement déraisonnable mais qui était autorisés lorsqu'ils ont été obtenus.

Rencontre 2

La Pierre Noire de Cauchemars [Cert], (500 po, poids --, pierre, rare) : Cette pierre ressemble à un rectangle aux bords arrondis de 10 cm de haut, 6 cm de large, et 3 cm d'épaisseur. Sa couleur est gris cendré. La pierre émet une forte aura maléfique qui peut être détectée par *Detect Evil* ou tout effet similaire

Mot de commande : Le mot de commande (Cauchemar) est gravé en langage infernal sur la face supérieure : «  ». Un PJ qui prononce le mot de commande alors qu'il tient ou porte la pierre tombe victime de la malédiction : il est obligé de la conserver sur lui, et la défendra agressivement si quiconque essaie de lui retirer.

Le PJ qui possède la pierre est victime d'horribles cauchemars les nuits de premier et de dernier quartier de lune.

Le possesseur ne peut pas volontairement se défaire de la pierre, même si il ou elle est sous l'effet d'un sort de *charm person* ou de *command*, en revanche un sort de *remove curse* permettra de rompre la malédiction. Ce sort ne supprime pas la malédiction de la pierre elle-même, mais seulement celle qui la lie au possesseur.

A moins que le mot de commande ne soit prononcé, la pierre conjure chaque nuit (50% de chance) des prédateurs qui pourchassent alors toutes les créatures vivantes à proximité et qui, lorsque les créatures sont tuées, ramènent les corps à côté de la pierre.

Les créatures conjurées sont tirées aléatoirement dans la table ci-dessous. Les créatures ne sont pas hostiles envers quiconque porte la pierre (qu'il soit maudit ou non), tant que celui-ci ne les attaque pas.

Jet 1d10	Résultat (monstre)
1 - 6	Dire rat (2d4)
7 - 9	Dire bats (1d4)
10	Dire wolf (1d2)

Lorsque la pierre se trouve dans un environnement consacré (lieu sanctifié - sort de *bless*) ou dans le périmètre d'un sort de *Protection from Evil* le pouvoir de conjuration est temporairement neutralisé.

Rencontre 5

Saint Calice de Pelor [Cert], 400 po/100 po après avoir utilisé les charges. Ce calice est fait de bronze fin et, sa base est sertie de petites émeraudes. Il a été béni par les hauts prêtres de Pelor.

Cette relique permet à son utilisateur de lancer les sorts de *bless* ou *prayer*. Seul un prêtre de bonne moralité qui dispose de ces deux sorts sur sa liste de sorts peut utiliser cet objet. Il reste 12 charges. Activer *bless* coûte 1 charge, tandis que *prayer* en coûte 3.

Rencontre 7

* Bugbears (Equipement x 50%)

- Segment 1 : 35 po
- Segment 2 : 70 po
- Segment 3 : 140 po

Rencontre 8

* Duruuk (Equipement x 50%)

- Segment 1-3 : 65 po

Rencontre 9

Le Livre des Tourments et des Tortures, Volume I [Cert], 50 po, 3 lbs, cuir, bois, papier, exceptionnel) : *Livre des Tourments et des Tortures, Volume I* est relié avec une couverture noir charbon qui porte de nombreuses marques de griffes. Plusieurs pages ont été arrachées et certaines semblent avoir été brûlées, mais la majeure partie de l'ouvrage est intacte.

Le texte est écrit en Infernal. Les PJ doivent avoir la capacité de lire l'Infernal pour bénéficier du bonus de connaissance qu'il accorde. Cet ouvrage donne un bonus de +2 à *Knowledge (religion)* en ce qui concerne le culte d'Incubulos. Si l'utilisateur ne possède pas la capacité de *Knowledge (religion)*, il peut toujours essayer de faire des jets d'aptitude, sans bonus, pour les sujets relatifs à Incubulos. Le livre doit être lu au moins 5 minutes pour bénéficier du bonus. Le livre ne doit pas être lu plus de 5 minutes avant de tirer le jet pour lequel le PJ souhaite appliquer le bonus.

Conclusion

Fléau léger de Qualité [Cert], 308 gp, 5 lbs, bois et acier, commun). Lorsque les aventuriers rendent la relique à Zoellin après leur rencontre avec le mignons de Nzevorikin, Zoellin leur offre cette arme, qu'il n'utilisera sûrement jamais plus. Ce fléau est finement construit avec un pommeau en forme de tête de bélier et une poignée en ivoire

Faveur du clergé de Pelor [Cert]

Lorsque les personnages ramènent le *Saint Calice de Pelor* et la *Pierre Noire des Cauchemars* à Ekbir ils reçoivent la faveur du clergé de Pelor.

Le rôle des faveurs sera ultérieurement précisé par la triade d'Ekbir, mais celle-ci permet d'obtenir gratuitement un niveau de sort de prêtre (ex *cure light wounds*, *bless*) auprès du clergé de Pelor, d'al'Akbar, ou d'Azor'Alq. Les joueurs peuvent cumuler jusqu'à trois faveurs pour obtenir un sort deuxième (ex *cure moderate wounds*, *delay poison*) ou troisième niveau (ex *cure disease*, *remove blindness*, *remove curse*, *continual flame*)

(Les aventuriers doivent payer le prix de composants de valeur)

Rencontres

Rencontre 2

Segment 1 (EL 2)

Ghouls (x 2)

Medium-size Undead

Chaotic Evil

CR : 1

Hit Dice	2d12 (10 / 10 hp)
Initiative	+2 (Dex)
Speed	30 ft.
AC	14 (+2 Dex, +2 natural)
Attacks	Bite +3 melee ; claws +0 melee
Damage	Bite 1d6+1 et Paralysie [Fort save (DC14)] Claw 1d3 et Paralysie [Fort save (DC14)]
Special Qualities	Undead, +2 turn resistance
Saves	Fort +0, ref +2, Will +5
Abilities	Str 13, Dex 15, Con --, Int 13, Wis 14, Ch 16
Skills	Climb +6, Escape Artist +7, Hide +7, Intuit Direction +3, Jump +6, Listen +7, Move Silently +7, Search +6, Spot +7
Feats	Multiattack, Weapon Finesse (bite)



Segment 2 (EL 4)

Ghouls (x 4)

Hit Dice 2d12 (13 / 13 / 13 / 13 hp)

Segment 3 (EL 6)

Ghouls (x 6)

Hit Dice 2d12 (16 / 16 / 16 / 16 / 16 / 16 hp)

Rencontre 3

Segment 1 (EL 3)

Dire Rats (x 6)

Small Animal

Hit Dice	1d8+1 (hp: 7 / 6 / 6 / 6 / 5 / 5)
Initiative	+3 (Dex)
Speed	40 ft., climb 20 ft.
AC	15 (+1 size, +3 Dex, +1 natural)
Attacks	Bite +4 melee
Damage	Bite 1d4 and Disease (Fort, DC14)
Special Qualities	Scent
Saves	Fort +3, Ref +5, Will +3
Abilities	Str 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Wis 12, Ch 4
Skills	Climb +11, Hide +11, Move Silently +6
Feats	Weapon Finesse (Bite)

Segment 2 (EL 5)

Dire Rats (x 3)

Hit Dice 1d8+1 (hp: 7 / 6 / 6)

Dire Wolves (x 1) : pv 45

Hit Dice 6d8+18 (hp: 45)
Initiative +2 (Dex)
Speed 50 ft.
AC 14 (-1 size, +2 Dex, +3 natural)
Attacks Bite +10 melee
Damage Bite 1d8 +10 and Trip
Special Qualities Scent
Saves Fort +8, Ref +7, Will +6
Abilities Str 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Wis 12, Ch 10
Skills Hide +5, Listen +6, Move Silently +5, Spot +6, Wilderness Lore +1

Segment 3 (EL 8)

Dire Rats (x 6)

Hit Dice 1d8+1 (hp: 7 / 6 / 6 / 6 / 5 / 5)

Dire Wolves (x 2)

Hit Dice 6d8+18 (hp: 49 / 45)

Tactique : Les rats et / ou loups sont frénétiques. Ils vont combattre jusqu'à la mort et ne s'enfuient pas. Ils vont toujours attaquer le PJ le plus proche, à l'exception du porteur de la pierre, et sont inaffectés par tous les types d'enchantelements (sorts, quasi-sortes ou effets surnaturels)

Rencontre 6

Segment 1-3 (EL4)

Piège : Pas de jet d'attaque. Chute : **Reflex (DC20)** ; 1d6 de dommages virtuels ; **Search (DC18)** ; **Disable Device (DC20)**

Rencontre 7

Segment 1 (EL 4)

Bugbear (x 2)

Medium-size Humanoid (Goblinoid)
 Chaotic Evil
 CR :2



Hit Dice 3d8+3 (16 hp)
Initiative +1 (Dex)
Speed 30 ft.
AC 17 (+1 Dex, +3 natural, +2 leather, +1 small shield)
Attacks Morningstar +4 melee ; javelin +3 ranged
Damage Morningstar 1d8+2 ; javelin 1d6+2
Special Qualities Darkvision 60 ft.
Saves Fort +2, Ref +4, Will +1
Abilities Str 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Wis 10, Ch 9
Skills Climb +2, Hide +3, Listen +6, Spot +3
Feats Alertness
Possessions Leather Armor, small shield, morningstar, javelin

Segment 2 (EL 6)

Bugbear Ftr 2 (x 2)

Medium-size Humanoid (Goblinoid) ;
 CR :4

Hit Dice 3d8+3 +2d10+4 (35 hp)
Initiative +1 (Dex)
Speed 30 ft.
AC 19 (+1 Dex, +3 natural, +3 stud. leather, +2 large shield)
Attacks Bastard sword +7 melee ; halffspear +5 ranged
Damage Bastard sword 1d10+3/19-20 ; halffspear 1d6+3/x3
Special Qualities Darkvision 60 ft.
Saves Fort +6, Ref +4, Will +1
Abilities Str 16, Dex 12, Con 14, Int 10, Wis 10, Ch 9
Skills Climb +3, Hide +2, Listen +3, Move Silently +6, Spot +3
Feats Alertness, Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Power Attack.
Possessions Studded Leather Armor, large wooden shield, bastard sword, half spear.

Segment 3 (EL8)

Bugbear Ftr 4 (x 2)

Medium-size Humanoid (Goblinoid) ;
 CR :6

Hit Dice 3d8+9 +4d10+12 (58 hp)
Initiative +3 (Dex)
Speed 30 ft.
AC 22 (+3 Dex, +3 natural, +4 chain shirt, +2 large shield)
Attacks Bastard sword +10 melee ; halffspear +9 ranged
Damage Bastard sword 1d10+5/19-20 ; halffspear 1d6+3/x3
Special Qualities Darkvision 60 ft.
Saves Fort +7, Ref +7, Will +2
Abilities Str 16, Dex 16, Con 16, Int 10, Wis 10, Ch 9
Skills Climb +3, Hide +2, Listen +3, Move Silently +6, Spot +3
Feats Alertness, Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Power Attack, Weapon Focus (bastard sword), Weapon Specialization (bastard sword).
Possessions Chain shirt, large wooden shield, bastard sword, half spear.

Rencontre 8**Segment 1 (EL4)****Duruuk, male human, Ftr 4**

Medium-size Humanoid; Chaotic Evil
CR :4



Hit Dice	4d10+4 (32 hp)
Initiative	+6 (+2 Dex, +4 improved initiative)
Speed	20 ft.
AC	16 (+2 Dex, +4 scale mail)
Attacks	Falchion +8 melee
Damage	Falchion 2d4+3/18-20
Special Qualities	--
Saves	Fort +5, Ref +3, Will +1
Abilities	Str 16, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Ch 10
Skills	Climb +10, Escape artist +5, Intimidate +3, Jump +10, Speak Goblin
Feats	Cleave, Expertise, Improved Disable Device, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (falchion).
Possessions	Scale mail, falchion

Segment 2 (EL6)**Duruuk, male human, Ftr 6**

Medium-size Humanoid; Chaotic Evil
CR :6

Hit Dice	6d10+6 (46 hp)
Initiative	+6 (+2 Dex, +4 improved initiative)
Speed	20 ft.
AC	16 (+2 Dex, +4 scale mail)
Attacks	Falchion +10/+5 melee
Damage	Falchion 2d4+5/18-20
Special Qualities	--
Saves	Fort +5, Ref +3, Will +1
Abilities	Str 16, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Ch 10
Skills	Climb +12, Escape artist +6, Intimidate +4, Jump +12, Speak Goblin
Feats	Cleave, Combat Reflexes, Expertise, Improved Disable Device, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (falchion), Weapon Specialization (falchion).
Possessions	Scale mail, falchion

Segment 3 (EL8)**Duruuk, male human, Ftr 8**

Medium-size Humanoid; Chaotic Evil
CR :8

Hit Dice	8d10+8 (60 hp)
Initiative	+6 (+2 Dex, +4 improved initiative)
Speed	20 ft.
AC	16 (+2 Dex, +4 scale mail)
Attacks	Falchion +12/+7 melee
Damage	Falchion 2d4+5/15-20
Special Qualities	--
Saves	Fort +6, Ref +3, Will +1
Abilities	Str 16, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Ch 10
Skills	Climb +14, Escape artist +7, Intimidate +5, Jump +14, Speak Goblin
Feats	Cleave, Combat Reflexes, Expertise, Improved Disable Device, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (falchion), Weapon Specialization (falchion).
Possessions	Scale mail, falchion

Principaux PNJ**Nzevorikin**

Nzevorikin (prononcer ZEH-vor-EH-kin), male human Clr 7 (Incabulos) / Wiz2 (Illusionist) : Medium-size Humanoid;

HD 7d8 -8 + 2d4 -2; hp 35; Init +0; Spd 30 ft., AC10;
Atks +6/+1 melee (1d4/19-20, dagger), +6 ranged (1d4, sling);
SA Command undead; AL NE; SV Fort +4, Ref +2,
Will +11; Str 10, Dex 11, Con 9, Int 15, Wis 17, Cha 14.

Skills and Feats: Alchemy +6, Concentration +2, Heal +10, Intimidate +6, Knowledge (the planes) +6, Knowledge (arcana) +14, Knowledge (religion) +14, Scry +6, Speak Draconic, Speak Infernal, Spellcraft +14; Craft Wondrous Item, Extend Spell, Scribe Scroll, Spell Focus (illusion), Spell Penetration, Silent Spell, Still Spell.

Divine Spells Prepared (6 / 5+1 / 4+1 / 3+1 / 1+1; Spell DC = 13 + spell level) :

0 – *cure minor wounds, detect magic, guidance, light, resistance, virtue* ;

1st – *cause fear, cure light wounds, doom, obscuring mist, protection from good**, *sanctuary* ;

2nd – *death knell, enthrall, hold person, shatter**, *undetected alignment* ;

3rd – *bestow curse, contagion* (x2), helping hand* ;

4th – *poison, unholy blight**

* Domain spells

Domains : Destruction : Nzevorikin can use a smite power once a day. It is a supernatural ability to make a single melee attack with a +4 attack bonus and a damage bonus equal to his cleric level (+7, and only if he hits). *Evil* : You cast evil spells at +1 caster level.

Arcane Spells Prepared (4+1 / 3+1; Spell DC = 12 + spell level) :

0 – *arcane mark, daze, ghost sound, mage hand, read magic* ;

1st – *charm person, shield, sleep, ventriloquism*.

Description et personnalité : Nzevorikin est un homme sinistre et grotesque, avec un corps voûté et un regard glacial. Il porte des vêtements noirs liserés de fil de cuivrés, ce qui est normal pour un adorateur d'Incabulos. Ce qu'il n'a pas en apparence, il le compense largement par sa force de volonté et d'intimidation. Bien que son comportement soit habituellement calme et calculateur, il est parfois pris de crises de rage qui peuvent s'avérer dévastatrices pour son entourage. Il cherche à éviter tous contacts avec les autres et il préfère diriger un petit groupe d'humains ou d'humanoïdes.

Nzevorikin est connu pour son absence de compassion. La torture et la douleur sont ses outils préférés pour s'occuper de ses prisonniers. Parmi les diverses formes de torture, sa préférée est d'infecter ses captifs avec une maladie mortelle qui se développe lentement, et de les regarder mourir, en notant, chaque jour, tous les détails de l'agonie dans son journal personnel. Il n'hésite pas non plus à sacrifier ses prisonniers lors de rituels étranges destinés à accroître son prestige auprès de son dieu.

La faiblesse de Nzevorikin se trouve dans sa dévotion en son dieu. Il travaille aveuglément afin de renforcer la cause d'Incabulos au détriment de son propre bien-être. Il se laisse emporter par ses plans et projets et sous-estime la capacité de ses ennemis à contrecarrer

ses efforts. Sa puissance s'est considérablement accrue durant les derniers mois, et en conséquence, il est devenu encore plus imprudent et distrait, bien qu'il n'ait jamais été aussi près de parachever son cycle de rituels maléfiques. Lorsqu'il prépare ses rituels, Nzevorikin s'entoure d'autant de protections défensives qu'il en connaît, car il sait bien que durant ces cérémonies toute distraction peut s'avérer fatale.

Rencontre : Les personnages découvrent en général Nzevorikin en découvrant les traces de rituels abominables ou d'étranges maladies. Ils vont alors essayer de l'arrêter avant que ses projets n'atteignent des proportions incontrôlables. Nzevorikin est habituellement protégé par plusieurs hommes de gardes et aussi par des pièges et des défenses magiques. A l'action directe, il préfère les opérations de subversion et de déstabilisation. Il adore abuser de la confiance de victimes crédules, et les utiliser pour parvenir à ses fins. S'il est directement menacé, il évitera le combat, et utilisera tous les moyens à sa disposition pour s'échapper, même s'il doit sacrifier ses gardes et abandonner une partie de son matériel.

Nzevorikin engage parfois des aventuriers pour effectuer certaines de ses missions. Il ne leur révèle jamais ses vraies motivations, et n'hésite pas à utiliser des sorts d'enchantement, de fausses identités, des déguisements et des illusions pour tromper leur méfiance.

Zoellin ben Tarkis, Prêtre de Pelor

Zoellin (prononcer ZEH-lin), male human Clr 6 (Pelor) :
Medium-size Humanoid;

HD 6d8 -12; hp 12; Init +2; Spd 30 ft., AC12;
Atks +5 melee (1d8+1, lgt flail), +6 ranged (1d8/19-20, lgt crossbow);
SA Turn undead; AL NE; SV Fort +4, Ref +2, Will +11;
Str 12, Dex 13, Con 6, Int 12, Wis 16, Cha 11.

Skills and Feats: Heal +12, Intimidate +6, Knowledge (history) +4, Knowledge (the planes) +4, Knowledge (religion) +14, Scry +6, Language (Ancient Bakluni), Spellcraft +10, Alertness, Extra Turning, Scribe Scroll, Skill Focus (Knowledge [religion]).

Divine Spells Prepared (5 / 4+1 / 4+1 / 3+1; Spell DC = 13 + spell level) :

0 – create water, guidance, purify food and drink, read magic, resistance ;

1st – *bless, bless water, divine favor, protection from evil*, shield of faith* ;

2nd – *augury, aid, detect thoughts*, shield other, zone of truth* ;

3rd – *clairaudience/clairvoyance*, daylight, magic vestment, searing orb* ;

* Domain spells

Domains : *Good* : Zoellincasts good spells at +1 caster level.
Knowledge : All Knowledge skills are class skills for Zoellin. He also casts divination spells at +1 caster level.

Equipment : Masterwork light flail, light crossbow, crossbow bolts (10), cleric's vestments, healer's kit, vial of ink, ink pen, paper (3 sheets), belt pouch, waterskin.

Description et personnalité : Zoellin est un homme de taille moyenne, doté d'un bon sens de l'humour et d'une voix sonore. Il

donne l'impression d'avoir dépassé la cinquantaine, bien que sa voix et ses yeux trahissent une plus grande jeunesse. Il y a quelques années, il a été victime d'un sort qui a définitivement affaibli sa résistance physique, malgré cela il est plein de compassion et d'assistance pour les pauvres gens de bonne volonté. Il est gentil et prévenant pour les gens qu'il apprécie, les adorateurs de Pelor et les autres membres de son clergé.

Durant ses années d'aventure, Zoellin, a retrouvé une relique mineure consacrée à Pelor. Les pouvoirs de celle-ci sont limités, mais son apparence, un calice, s'avère être un support visuel important pour convertir le petit peuple au culte de Celui qui Brille.

Visuel 1 : Plan de la région (introduction)

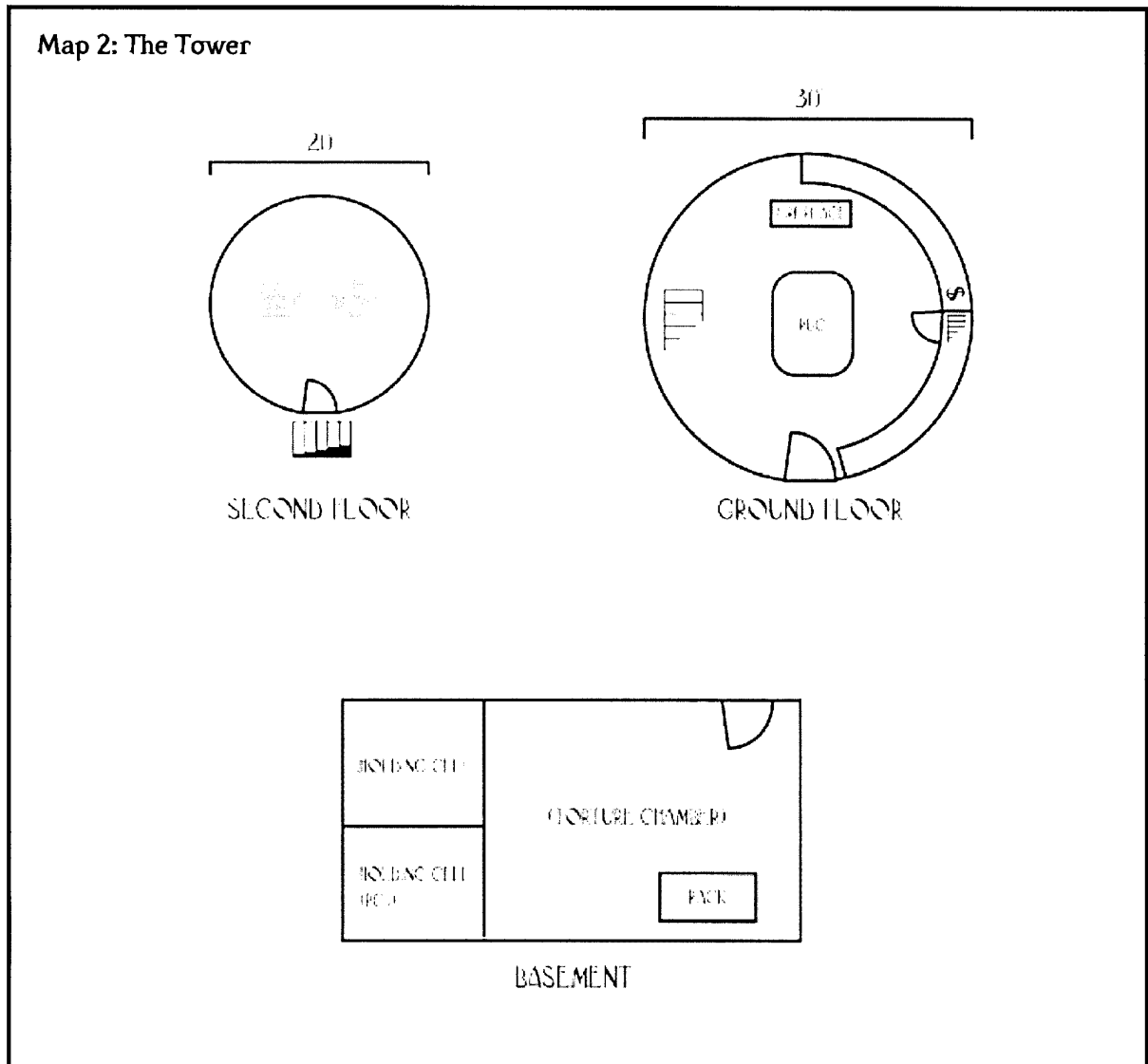
Trouver une ville pas trop grande et placer les repères sur la carte.

Visuel 2 : L'entrée de la Tour (rencontre 1)



Auteur : Eric DUMAS

Visuel 3 : Plan de la Tour (rencontres 1/4/6/7/8/9)



Visuel 4 : Le Cimetière du Temple d'Istus (rencontre 2)

