

ADP01-07F

# Excursion d'après-midi

Une Aventure Living Greyhawk en 2 Rounds  
Scénario Adaptable – Ekbir – 1<sup>er</sup> Round

par Eric Price

Traduit et adapté par Sylvain Leprivey & Gérard Colliou

Juste une nouvelle journée sur les routes d'Ekbir jusqu'au prochain village, et peut-être sur le chemin d'une future aventure.

*Excursion d'après-midi* est une aventure Donjons & Dragons pour un groupe de personnage de niveau 1 à 6. Ce module est un scénario adaptable pour LIVING GREYHAWK. Il a été spécifiquement traduit et adapté pour être joué dans le Califat d'Ekbir. Les joueurs et les MD sont encouragés à consulter *l'Atlas de Greyhawk* et le *Guide d'Ekbir* pour avoir une meilleure idée des habitudes de vie du peuple Bakluni en Ekbir. Cette aventure est également adaptée pour satisfaire des groupes de niveau modéré.

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

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

## Préparation

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

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

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

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

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

personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

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

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

## Notation

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

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

3. *Notation complète* : les joueurs et les maîtres de jeu complètent l'ensemble des documents et votent pour le meilleur joueur. Si cette méthode est utilisée, assurez-vous de disposer de 15-20 minutes pour que les joueurs décrivent brièvement leurs personnages aux autres joueurs, et d'environ 510 minutes pour voter. Cette méthode est utilisée lorsque les joueurs veulent savoir lequel d'entre eux a le mieux joué sur la table, ou lorsque l'aventure est jouée en tournoi avec des gagnants et des lots.

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

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

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

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

## Structure en paliers

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

|     | <u>4 joueurs</u> | <u>5 joueurs</u> | <u>6 joueurs</u> | <u>7 joueurs</u> | <u>Niv max</u> |
|-----|------------------|------------------|------------------|------------------|----------------|
| P1: | 4-12             | 5-13             | 6-14             | 7-15             | 4 <sup>e</sup> |
| P2: | 13-22            | 14-24            | 15-26            | 16-28            | 6 <sup>e</sup> |

|     |       |       |       |       |                 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-----------------|
| P3: | 23-32 | 25-35 | 27-38 | 29-41 | 8 <sup>e</sup>  |
| P4: | 33-42 | 36-46 | 39-50 | 42-54 | 10 <sup>e</sup> |

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

## Niveau de Vie

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

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

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

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

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

## **Au sujet des Scénarios Adaptables**

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

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

# Background

## L'histoire du seigneur zombie Ambrios

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

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

Les fidèles d'Ambrios, talonnés par les forces du bien, fuirent le champ de bataille avec le corps du grand prêtre. Poursuivis par l'armée de Hagron, les prêtres s'enfoncèrent dans la crypte qui leur servait de temple. Pendant que leurs frères les enfermaient dans la crypte en-dessous pour les préserver du siège qui allait s'ensuivre, ses serviteurs dévoués tentèrent de le ramener à la vie. Mais un coup cruel du destin, le dieu lui-même qu'il servait le maudit pour sa défaite et le condamna à la non-vie.

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

L'entrée principale au pied de la colline basse fut entièrement éboulée, empêchant tout usage ultérieur. Toutefois, une tentative d'ébouler la seconde entrée échoua, laissant une partie proche du temple sous les décombres sans le sceller. Manquant de ressources supplémentaires, les guerriers enterrèrent l'entrée avec des débris trouvés dans le temple.

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

Le seigneur zombie Ambrios se réveilla dans sa nouvelle condition pour se rendre compte qu'il était piégé dans la crypte : le mécanisme qui ouvrait les escaliers ne pouvait être ouvert que du dessus. Furieux, il lança un appel, ce qui eut pour effet de tuer une partie de ceux-là mêmes qui avaient essayé de le ramener à la vie. En quelques minutes ils se transformèrent en zombies à ses ordres. Prompt à assumer la nature de sa nouvelle existence, Ambrios se mit en devoir de tuer les autres prêtres. Ainsi depuis neuf ans, le seigneur zombie et ses servants attendent-ils de pouvoir s'échapper de leur prison.

Il fallut que le groupe d'aventuriers d'une ville proche tombe sur le mécanisme d'ouverture des escaliers pour que le seigneur zombie y parvienne enfin. Après avoir promptement exterminé les aventuriers qui ne se doutaient de rien, Ambrios et ses serviteurs se mirent à courir le pays en vue de rassembler de nouvelles recrues pour sa noire armée.

## La province du Qaradol

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

La province est le fief de la famille royale Oukoumlinen. La capitale provinciale est le bourg de Tchesmagür. Le ribat fortifié de la confrérie de la Voie du cheval se trouve dans le Qaradol.

## La famille royale Oukoumlinen

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

sur son ancienne spécialité dans l'élevage des chevaux.

### **La Confrérie de la Voie du cheval**

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

## **Résumé de l'aventure**

La table d'arborescence de l'aventure est faite pour vous aider à déterminer le cours des événements (cf *Annexe 1*).

Les personnages voyagent avec une caravane le long d'une route au bord d'une rivière entre deux villes lorsqu'ils remarquent des ruines à l'air sinistre sur une colline basse. Ils continuent jusqu'au bourg suivant, où s'achève leur contrat de garde de la caravane, et entendent des rumeurs d'aventuriers et villageois disparus. Où qu'ils aillent dans la bourgade, les personnages entendent ces rumeurs et ces spéculations sur le sort des aventuriers. S'ils ne saisissent pas l'occasion d'agir, la bourgmestre leur demande directement assistance.

Après avoir décidé d'aller jeter un coup d'œil sur les ruines, les personnages fouillent les tours et la zone alentour dans le but de trouver l'entrée d'une partie souterraine du temple. Ils descendent, triomphent de plusieurs serviteurs morts-vivants et progressent dans le repaire. Ils trouvent enfin une porte cachée, défoncée de l'intérieur, qui mène dans le temple souterrain autrefois condamné. Une fois dans le temple souterrain, ils doivent se battre contre les ogres squelettes et les zombies laissés là pour le garder. La fin de la bataille achève le round 1.

Le round 2 commence avec les personnages libres d'explorer le temple à loisir, où ils trouvent un jeu de leviers sur un mur. Les personnages doivent déduire leur usage correct et la séquence d'activation pour accéder à l'escalier secret caché dans la mosaïque du sol. Ils descendent dans les cryptes du temple. Là, ils doivent fouiller les cryptes voisines, franchir les pièges et venir à bout des morts-vivants qui les défendent. Ils se fraient ainsi un passage jusqu'à l'entrée de la crypte du Grand Prêtre et défont le monstre infâme.

Après que les personnages soient entrés dans le niveau inférieur, (et s'ils ne déclenchent pas eux-mêmes le piège), le Grand Prêtre ordonne à un zombie d'activer le piège qui provoque la fermeture de l'escalier et leur emprisonnement dans la tombe. Ils doivent trouver un autre chemin de sortie ou attendre que quelqu'un vienne les libérer.

Des personnages entreprenants peuvent finalement découvrir une série de tunnels grossièrement creusés dans une crypte basse à moitié remplie d'eau. Une difficile progression sous l'eau les amène dans la rivière et leur rend la liberté. Les personnages qui décident d'attendre là doivent patienter vingt jours avant qu'un groupe de paladins les libère de la tombe. Sans magie ou sans une bonne quantité de rations, ils risquent de ne pas survivre s'ils décident d'attendre là.

Malgré le fait que la plupart des règles relatives aux morts-vivants sont présentées ici pour mémoire, il pourrait être bon pour le MD de revoir quelques-unes des notions suivantes avant de se lancer dans la maîtrise de ce scénario : l'eau bénite, la bénédiction de l'eau, la vision nocturne et dans le noir, repousser les morts-vivants, et les chapitres du Manuel des Monstres sur les squelettes, les zombies et les goules.

## **Introduction**

*Incapables de trouver suffisamment de compagnons d'aventure pour se lancer dans une expédition de chasse au trésor, vous avez accepté à regret de vous engager comme gardes d'une petite caravane du Mouqollad qui voyage d'Ekbir à Khardeh. Le travail était payé 25 pièces d'or, aussi était-il difficile de refuser. Pour l'instant le voyage s'est déroulé sans histoires. Ces dernières heures vous avez marché le long d'une route au bord d'une calme rivière vers le bourg prochain ; cette destination marquera, selon le chef de la caravane, le terme de votre engagement. Tout en méditant sur vos préoccupations, vous réalisez qu'il y a au moins un des membres de votre groupe que vous ne connaissez pas vraiment.*

*C'est maintenant le milieu de la matinée et le brouillard est toujours aussi dense et épais. Il gêne votre vision et vous empêche de voir très loin. Sur votre droite et à travers la route, une petite colline*

*émerge du brouillard et du paysage environnant, et attire votre attention. Elle semble surmontée d'un genre de ruine. L'épais brouillard submerge à nouveau la colline cependant, vous laissant juste le souvenir fugace de ruines, d'une ferme, ou simplement de votre imagination débridée.*

Les personnages essaient d'attendre pour revoir les ruines : toutes les deux ou trois minutes la colline émerge du brouillard, révélant une série de tours effondrées. Azik (le marchand Bakluni qui a recruté les personnages) arrête d'abord la caravane si les personnages veulent attendre et jeter un second coup d'œil. Après qu'il soit évident que les ruines ne représentent pas une menace pour la caravane, il est prêt à reprendre son chemin.

Les personnages essaient de traverser la rivière vers les ruines : Azik n'a pas envie d'attendre les personnages. Il veut bien les relever de leur fonction de gardes de la caravane, mais insiste sur le fait que s'ils s'en vont avant d'atteindre la ville ils abandonnent alors tous leurs gains. S'ils acceptent et veulent toujours traverser la rivière, passez à la rencontre 2.

Les personnages continuent vers le bourg : passez à la rencontre 1.

## **Rencontre 1 : Le bourg suivant**

C'est une rencontre avec beaucoup de roleplaying et la possibilité pour les personnages d'apprendre tout ce dont ils ont besoin pour être intéressés par l'exploration des ruines. La rencontre devrait durer entre ¾ d'heure et une heure ou plus, selon les actions des personnages.

Vous continuez jusqu'au bourg avec la caravane. Le temps d'atteindre les premières marques de civilisation, le brouillard mystérieux a complètement disparu. Votre caravane a dépassé deux fermes en bordure de route et vient d'atteindre sa destination : Khardeh.

Menant les chariots sur un robuste pont en bois et en pierre, vous vous retrouvez au cœur d'un petit village pittoresque. Le tintement familier du métal frappé contre le métal vous apprend que le bourg est assez riche pour être doté d'au moins un forgeron. A votre gauche, au pied de la colline, des

enfants jouent à l'ombre d'une grande bâtisse en stuc, probablement un temple.

Devant vous, parmi les petites maisons du village, un gros bâtiment en bois se dresse dans le soleil de l'après-midi. Malgré le fait qu'il ne porte pas d'enseigne, il ressemble à une taverne. A part les enfants, il y a quelques personnes dehors. Azik vous réunit, vous et les autres gardes et vous remet promptement les 25 pièces d'or dues, vous remercie pour le travail et échange quelques mots en passant avec votre petit groupe. Deux gardes de la caravane se dirigent vers la taverne pendant qu'Azik et ses compagnons s'occupent de décharger leurs affaires dans la boutique sur votre gauche.

Il y a plusieurs endroits ici que les joueurs sont susceptibles de visiter, bien que la taverne soit l'endroit de départ le plus probable. Les personnages peuvent aller voir entre autres le bazar, le forgeron, la bourgmestre et le temple.

Un texte pour les joueurs et des détails pour chacune de ces locations suivent ci-dessous. Le MD devra les développer si les PJ décident de recueillir des informations autre part. Rappelez-vous que le but principal de ces rencontres est de susciter suffisamment de curiosité chez les personnages pour qu'ils aillent jusqu'aux ruines et qu'ils les examinent. Vous ferez aussi en sorte de semer les indices qui les aideront à s'en sortir plus tard.

Où que les joueurs aillent, utilisez la liste ci-dessous pour alimenter les rumeurs audibles pendant leurs tribulations ou leurs recherches. Le MD peut en amener une ou deux pendant les conversations et les développer si les joueurs deviennent plus curieux.

### **Rumeurs**

- Treize personnes des fermes avoisinantes ont disparues pendant les dernières semaines.

- Une bonne quantité de bétail a disparu ou a été retrouvé presque entièrement dévoré.

- La colline et le pays autour du temple sont hantés, ce qui provoque quelquefois un brouillard inhabituel.

- Des fantômes ont été vus dans les parages. Les villageois évitent généralement l'endroit. On interdit aux enfants d'y aller.

- Il y a six semaines, un monstre a émergé de la rivière proche, faisant glisser son corps trempé sur les berges à l'aide de ses griffes. Le forgeron et deux garçons du coin ont réussi à le vaincre. Sinon la ville n'a pas eu de gros problèmes.

- Les premiers à disparaître étaient quatre aventuriers en herbe. Ils ont disparu il y a environ un mois. Les deux garçons qui ont contribué à la mort du monstre en font partie. Les responsables de la ville ont pensé que le temple avait été rouvert (vu l'apparence du monstre) et ont envoyé des volontaires pour examiner le vieux temple.

En plus des rumeurs ci-dessus, chaque citoyen peut donner une version simplifiée de la destruction du temple (à partir de l'histoire du seigneur zombie Ambrios). Bien sûr, aucun résident ne connaît le destin final d'Ambrios.

## La Taverne

Lisez ou paraphrasez le texte pour les joueurs suivant :

*Vos yeux s'habituent rapidement à l'obscurité alors que vous franchissez la porte ouverte de la taverne, laissant derrière vous le soleil de l'après-midi. Des fermiers et d'autres travailleurs sont réunis en petits groupes autour des tables dans la salle commune. En vous voyant, le tavernier interrompt sa conversation et demande si vous souhaitez boire quelque chose.*

La taverne est bien sûr l'endroit où on peut entendre des rumeurs sur les ruines du temple. Tout personnage qui tente de trouver des indices fait jet de Renseignements (p74) DD10 et dépense 1d4 po pour obtenir les rumeurs mentionnées ci-dessus.

## Le Bazar

Lisez ou paraphrasez le texte pour les joueurs suivant :

*En vous promenant du côté du centre du village, vous n'avez pas de mal à trouver la seule boutique du bourg. Le caravanier Azik n'est visible nulle part, bien que vous reconnaissiez une partie de sa cargaison qui se trouve maintenant aux abords du bâtiment.*

*Le magasin est une bâtisse d'un étage en pierre et en bois. Une grande variété de marchandises est disposée devant la boutique, bien que la plupart ait l'air de consister en de l'outillage de ferme ou autres ustensiles et outils. La porte est maintenue ouverte par une petite pierre, et on peut apercevoir quelques personnes à l'intérieur.*

**Harmon Askus, le marchand, humain mâle, GdP3** : pv 18;

*Compétences et dons* : Bluff +10, Connaissances (Commerce) +5, Connaissances (Local) +5, Diplomatie +14, Profession (Marchand) +9, Psychologie +9, Renseignements +6.

C'est le propriétaire du magasin.

Les personnages peuvent acheter n'importe quel bien ou service de leur choix, bien qu'il n'y ait pas d'autres armes que les plus élémentaires (dague, bâton, etc.). A moins que les représentants régionaux de Living Greyhawk en ait décidé autrement, les aventuriers peuvent acheter tout objet du Manuel des Joueurs dont le prix est inférieur ou égal à 100 po. Le total des achats ne devrait pas dépasser 1000 po. Le MD devrait se fier à son propre jugement.

## La Forge

Lisez ou paraphrasez le texte pour les joueurs suivant :

*Le tintement du métal contre le métal vous mène directement à la forge. Avec des murs en claire-voie, la forge est un bâtiment pratique avant tout. Tout l'intérieur de la boutique du forgeron est clairement visible. Un homme musclé travaille à la forge. Il semble plutôt indifférent à votre arrivée.*

**Lucius Fort-de-Bras, le forgeron, humain mâle, Hda1/Exp3** : pv 28;

*Compétences et dons* : Artisanat (Fabrication d'Armures) +7, Artisanat (Fabrication d'Armes) +7, Artisanat (Ferrage des Chevaux) +7, Connaissance (Architecture et Ingénierie) +4, Connaissance (Local) +5, Equitation +4, Estimation +4, Intimidation +2, Psychologie +5.

Lucius Fort-de-Bras est le forgeron. Il a participé à la destruction du zombie lorsque celui-ci s'est extirpé de la boue il y a plus d'un mois. Il narre volontiers l'attaque aux aventuriers, et il est plutôt fier de sa vivacité d'esprit. C'est lui qui a entraîné les



deux jeunes "aventuriers", Deftas et Loren, et il est profondément touché par leur disparition. Ici, les joueurs peuvent acheter n'importe quelle arme de corps à corps simple ou martiale et en métal pour le prix standard. Appliquez les règles sur la disponibilité des articles décrites sur le chapitre du bazar ci-dessus.

Il ne peut être d'aucune autre aide. Si les aventuriers ont davantage de questions à poser sur la créature qu'il a tué, il suggère qu'ils en parlent au prêtre Tama.

### **Le Temple**

Lisez ou paraphrasez le texte pour les joueurs suivant :

*Il est clair que le bâtiment en stuc que vous avez aperçu en entrant en ville est un temple, et c'est apparemment le seul de la ville. Les enfants qui jouaient à son ombre sont maintenant partis. Il est rond et coiffé d'un dôme, apparemment fait de bois et de boue séchée. Il semble être à moitié enterré. La porte d'entrée est ouverte et, lorsque vous entrez, vous êtes surpris par la fraîcheur des lieux. Un jeune homme vêtu d'une chemise et de braies ordinaires se trouve à l'autre bout, en train de procéder à une sorte de rituel que vous ne pouvez voir d'ici. Il semble que c'est la seule personne dans le temple.*

**Tama, humain mâle, Pre2 (Al'Akbar [Foi exaltée])** : FP2; Humanoïde de taille M (Humain; DV 2d8; pv 12; Init +4 (+4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 10; Att +2 corps à corps (1d8+1, masse lourde), +1 tir (1d8/19-20, arbalète légère); Part : sorts, renvoi des morts-vivants 6/jour; AL LB; JS: Réf +0, Vig +3, Vol +3; For 12, Dex 10 Con 10, Int 12, Sag 11, Cha 14.

**Compétences et dons** : Diplomatie +4, Premier secours +5, Connaissances locales +2, Connaissances (Religion) +6, Psychologie +3; Magie de combat, Science de l'initiative.

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

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

**Possessions** : Vêtements liturgiques de couleur blanche, symbole sacré en argent d'Al'Akbar (reproduisant le Talisman.

Lorsque les personnages arrivent, Tama vient juste de terminer la création d'une fiole d'eau bénite. Il en a maintenant trois. Il vient juste de recevoir un mot de ses supérieurs au sujet de la nature véritable de la créature qui est sortie de l'eau le mois dernier. Depuis, il fabrique de l'eau bénite dans l'espoir de pouvoir en faire usage ou d'en remettre à ceux qui en ont besoin. Il en vendra aux aventuriers pour 25 po la fiole.

### **Office de la Bourgmestre**

Le texte pour les joueurs ci-dessous suppose que le groupe d'aventuriers n'a pas encore rencontré Maret (rencontre trois). S'ils l'ont fait, passez à la Requête finale (rencontre quatre) s'ils cherchent à rencontrer la bourgmestre.

*En interrogeant les gens autour de vous, vous apprenez que la bourgmestre de ce petit village a en fait un office pas très loin de la taverne, bien qu'elle y soit rarement vue le jour, étant elle-même une fermière. Evidemment, après avoir traversé la courte distance qui vous sépare de la petite maison, vos efforts sont récompensés par le silence. Frapper à la porte ne fait venir personne. Un écriteau sur la porte suggère que vous réessayiez après le dîner...*

## **Rencontre 2 : Baignade**

*Vous progressez jusqu'à la berge de la rivière, tout en essayant d'apercevoir à nouveau ce qu'il y avait sur la colline de l'autre côté. Arrivé sur la berge, vous scrutez le brouillard et tentez de voir l'autre côté. Vous pensez qu'il y a peut-être 30 mètres à traverser. La rivière semble être raisonnablement rapide. Quelques arbres et rochers parsèment les rives proches mais rien ne semble pouvoir vous aider dans votre tentative de traversée.*

Ce passage formant une coupure notable du fil de l'histoire, n'hésitez pas à rendre la traversée dramatique (en demandant un jet de Dextérité et en faisant tomber dans la rivière ceux qui le ratent).

A moins que les aventuriers disposent de magie, la rivière est probablement trop rapide, large, profonde, etc. pour être traversée ici. La rivière mesure 32m de large. Chercher aux alentours ne permet pas de trouver d'endroits susceptibles d'être traversés. Le MD devrait se fier à son propre jugement pour

décider ce qui est raisonnable ou non pour traverser la rivière.

Les aventuriers qui tentent de nager doivent réussir un jet de Natation (p72) DD12 pour nager à contre-courant. Souvenez-vous qu'un jet réussi ne permet de couvrir que la moitié du taux de mouvement en un round si une action complexe est entreprise (c'est-à-dire 4,5m pour un humain, un demi-elfe etc. et 3m pour les races plus petites). Quel que soit leur succès, ils sont entraînés de 12m en aval pour chaque round passé dans l'eau.

Les personnages qui ratent leur jet de natation de 5 ou plus se retrouvent sous l'eau et commencent à couler. N'oubliez pas de tenir compte de la pénalité de poids, qui augmente la DD de +1 pour chaque 2,5 kg portés par le PJ qui tente de nager.

Si l'un des PJ coule et finit par être entraîné par le courant, laissez les autres PJ l'apercevoir de temps en temps. Ils suivront l'infortuné jusqu'à ce qu'ils se rapprochent de la ville. Dans tous les cas, le PJ est sauvé par des garçons qui pêchent au bord de la rivière, il parvient à accrocher un rocher ou n'importe quelle autre situation théâtrale qui puisse s'appliquer à ce moment.

Si le reste du groupe est déjà de l'autre côté, le PJ en question échoue sur la rive côté temple. Allez à la Rencontre 6 (Rencontre à la rivière).

Si le personnage est l'un des premiers de l'autre côté de la rivière, supposez qu'il finit sur la rive d'où il est parti. A moins que les aventuriers fassent une nouvelle tentative, allez à la rencontre 1 (La ville suivante), en modifiant le texte à lire si nécessaire.

## Rencontre 3 : Les villageois implorants

Jouez cette rencontre si les rumeurs répandues pendant la rencontre 1 n'ont pas suffi à motiver les aventuriers pour l'exploration des ruines, ou bien pour leur procurer "spontanément" plus d'informations s'ils veulent se précipiter tête baissée dans le temple. C'est une rencontre de roleplaying qui permet aux personnages de recueillir une quantité d'informations non négligeable sur les disparus. Cette rencontre devrait durer entre 10 et 20 minutes.

Un petit groupe vient soudain vers vous alors que vous traversez le petit village. Une dame âgée, de toute évidence éprouvée par une vie difficile, se sépare du groupe et s'approche de vous.

*"Braves aventuriers, il faut nous aider ! Les autres ont peur de vous appeler à l'aide mais pas moi ! Je n'ai plus rien à perdre..."*

### **Maret, Humain femelle, GdP1 :**

*Compétences et dons : Profession (Fermier) +5, Connaissances (Local) +3.*

Maret est la mère de deux des quatre aventuriers qui sont partis faire des recherches au temple. Elle supplie les personnages de rechercher ses deux seuls enfants, se jetant à leurs pieds s'ils refusent opiniâtement.

Que voulez-vous que nous fassions exactement ?

*Allez jusqu'aux ruines du temple, pénétrez-y et retrouvez les corps et les biens de mes enfants trépassés s'ils sont là. Quoi qu'il advienne, rapportez-les pour qu'ils puissent avoir une sépulture décente. Que les corps de mes enfants soient là ou non, tuez ces malédictions de la mort qui rôdent dans la colline.*

Qu'est-ce qui vous fait penser que les vôtres sont dans le temple ?

*C'est là où ils sont allés pour chercher la source de l'horrible créature qui est sortie de la rivière le mois dernier. D'autre part, nous avons fouillé la rivière, les champs et les ruisseaux voisins. Ils ne sont nulle part.*

Qui a disparu ?

*A part les neuf autres fermiers et membres de leur famille, il n'y a que les quatre jeunes aventuriers. Les aventuriers sont les frères Deftas et Loren, Kimber la petite amie de Loren, et Rjerik, un garçon du pays qui venait juste de rentrer de ses études à l'école de magie, à plusieurs journées de cheval d'ici.*

Quels sont les liens entre les disparus ?

*Rien, à part les familles entières qui ont disparu. Tous les disparus avaient des familles et des*

*métiers différents. Toutes ces familles venaient de la partie ouest de la ville ou des fermes voisines.*

Quelle expérience avaient les garçons ?

*Ils ont pris de leçons de combat auprès du forgeron de la ville et de leur père, Al'Akbar ait son âme. A part cela, ils n'ont pas eu plus d'entraînement que n'importe quel autre jeune garçon.*

Y a-t-il une récompense ?

*Ne pouvez-vous pas le faire par bonté d'âme ? Une bonne action n'est-elle pas une récompense en soi ? Est-ce que mes fils cherchaient une récompense quand ils se sont portés volontaires pour chercher dans le temple des signes d'activité impie ? Je suis une vieille dame, que pourrais-je vous donner ?*

## Rencontre 4 : Une requête finale

Jouez cette rencontre si vous avez échoué à entraîner les aventuriers dans l'exploration des ruines pour les villageois disparus ou si ils recherchent activement la bourgmestre. C'est une rencontre de roleplaying qui permet aux personnages de marchander une récompense et de recueillir toute information qu'ils n'auraient pas encore obtenue. La rencontre devrait durer entre 10 et 30 minutes, en fonction des informations qu'ils ont recueillis des autres sources de la ville.

*Salut à vous aventuriers, mon nom est Anaria, je suis la bourgmestre de notre petit village. Est-ce vrai que même les supplications d'une mère ne peut attendrir vos cœurs ? Peut-être que l'appât du gain le peut ?*

*Tout doux, tout doux. Je n'ai pas toujours été une fermière et je suis une femme de bon sens. Je comprends la nature de telles choses. Presque tout le monde ici-bas désire des richesses : il faut bien gagner son pain quotidien d'une manière ou d'une autre. Ce n'est que légitime. Vous risquez vos vies pour des étrangers, vous méritez plus que la ville peut vous rendre.*

Combien allez-vous nous payer ?

*Comme je l'ai dit, nous ne sommes pas un village riche. Toutefois, deux de ces jeunes qui ont voulu fouiller les ruines avaient avec eux une dague et une masse d'exceptionnelle facture. Notre ville se ferait un honneur de vous en faire don si vous nous aidez dans cette affaire.*

Quel est le problème exactement ?

Le MD devrait paraphraser ou faire un résumé des rumeurs, du prologue, etc. N'hésitez pas à répéter des informations que les PJ auraient déjà obtenues (la bourgmestre ne sachant pas ce qu'ils ont déjà entendu).

Que voulez-vous que nous fassions ?

*Vous rendre au temple en ruine à l'ouest de la ville, le long de la rivière. Vous ne pouvez pas le manquer, il a 5 tours en ruine au sommet d'une petite colline. Il y fait froid et c'est presque toujours enveloppé de brouillard. Trouvez nos disparus et libérez-les. Détruisez toute source maléfique dans le temple si vous pouvez. Si les quatre enfants sont morts, ramenez-nous leurs corps.*

Les personnages demandent pourquoi la ville n'a pas demandé d'aide : Les notables de la ville ont fait état de leurs craintes au groupe de paladins qui, à l'origine, a vaincu le temple du culte de la mort ainsi qu'à la noblesse qui dirige le pays, mais ils n'ont reçu aucune réponse. Il y a de cela treize jours.

## Rencontre 5 : Achète-moi une vache

Cette rencontre est prévue pour les groupes qui décideraient d'attendre les soi-disant tueurs de bétail ou ravisseurs. Ces personnages peuvent tenter nombre de tactiques, mais vont probablement acheter une vache et une ferme pour attendre les soi-disant brigands. Ils peuvent essayer d'attendre dans l'une des fermes à l'ouest de la ville. S'ils attendent dans une ferme qui a été attaquée auparavant, ils sont bredouilles les deux premières nuits. Les zombies attaquent la troisième nuit. S'ils attendent dans une ferme actuellement occupée, les résidents (donc les personnages) sont attaqués par des zombies dès la première nuit.

**Palier 1 (EL 2) : 4 Zombis**  
**Palier 2 (EL 4) : 7 Zombis**

### Palier 3 (EL 6) : 9 Zombis 1 Goule

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

*Compétences et dons* : Robustesse.

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

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

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

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

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

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

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

**Tactique** : Dans tous les paliers les zombies ont pour ordres de tuer toute créature qui s'oppose à eux. Ils attaquent donc normalement jusqu'à ce que les personnages soient morts (ou soient au moins inconscients). La goule essaye de se cacher et profite de la confusion du combat pour paralyser les combattants potentiels.

Les zombies ne sont pas des villageois disparus.

## Rencontre 6 : Rencontre à la rivière

Cette rencontre est prévue comme une suite pour les personnages qui parviennent à traverser la rivière mentionnée dans l'introduction ou pour les groupes dont un ou plusieurs membres ont été entraînés par le courant pendant la tentative.

S'ils parviennent tous à traverser la rivière, les aventuriers rencontrent un petit groupe de notables du village qui sont partis chercher leurs enfants perdus. Il devrait s'ensuivre une discussion, et assez d'informations devraient être fournies pour aider ultérieurement le groupe d'aventuriers.

- Voyez les rencontres un, trois et quatre pour des idées de dialogue.

- Soyez sûr de mentionner le zombie dans l'eau et les jeunes aventuriers qui sont partis fouiller le temple abandonné.

- Essayez de broser un bref historique des ruines.

## Rencontre 7 : Les Ruines

Le texte à lire tout haut ci-dessous part du principe que les aventuriers arrivent aux ruines en partant du village. S'ils ont réussi à traverser la rivière et ne sont pas allés au village, vous allez devoir paraphraser.

*En reprenant à peu près le chemin inverse de celui par lequel vous êtes venus hier, mais de l'autre côté*

*de la rivière, vous ressentez bientôt l'atmosphère glaciale que les villageois ont évoquée. Ce n'est peut-être que votre imagination Les bruits des bêtes sauvages que vous avez l'habitude d'entendre sont absents, juste remplacés par le cliquetement de vos armures et votre respiration haletante. Vous voyez enfin le temple en ruines devant vous. Situé au sommet d'une colline, juste comme l'ont décrit les villageois, cinq tours quasiment détruites se dessinent sinistrement dans le brouillard au-dessus des pâturages environnants.*

Les PJ cherchent autour du pied de la colline : lisez ce qui suit :

*Prenant quelques minutes pour faire le tour de la colline, vous voyez qu'apparemment personne n'est venu ici depuis longtemps. L'herbe y est haute, si haute que même les membres les plus grands de votre groupe sont presque submergés par elle. De cette proche distance, les tours effondrées sur la crête de la colline sont clairement visibles.*

*Après avoir fait le tour de presque toute la colline, vous tombez sur les ruines de ce qui devait être jadis l'entrée d'un complexe souterrain. Des colonnes brisées et des fragments de pierre taillée sont tout ce qui reste de ce qu'était cette construction autrefois. Une grosse pile de gravats la comble presque entièrement. Au-delà des débris, éparpillés autour du vieil édifice, il y a des squelettes ; il manque la moitié de certains d'entre eux. Ils lorgnent lugubrement vers vous dans un silence éternel.*

*Soudain le frottement de la pierre contre la pierre atteint vos oreilles. Vous levez les yeux justes à temps pour voir qu'un petit rocher s'est détaché et rebondit de la colline vers vous !*

Observez d'abord la manière dont PJ réagissent au rocher rebondissant. Si on vous le demande, il mesure environ 30 centimètres de diamètre. Quoi qu'ils fassent, le rocher s'arrête à quelques mètres du groupe. Il n'est là que pour l'ambiance et les amènera, chose souhaitable, à fouiller le sommet de la colline.

Les ruines mentionnées ci-dessus sont tout ce qui reste de l'entrée souterraine du temple. Ce passage a été détruit par les lanceurs de sorts de l'armée de Hagron et il est maintenant complètement infranchissable.

Tout personnage qui réussit un jet de Connaissance (Architecture/Ingénierie) (p65) DD12 ou Artisanat (Maçonnerie) (p63) peut reconnaître qu'il s'agit d'un passage souterrain (grâce à la zone effondrée au-dessus des débris où le passage s'est écroulé).

Il est improbable que les aventuriers ait accès à de la magie permettant de déplacer de la terre (telle que *Convocation d'un Élémentaire de Terre* (p192-195) ou *Passe-muraille* (p242)). Si c'est le cas et qu'ils en font usage ils peuvent creuser et parvenir à la rencontre 13 (entrée principale).

Les aventuriers cherchent vers le sommet de la colline : lisez-leur ce qui suit :

*En descendant la pente douce vers ce qui vous attend là-bas, vous descendez d'environ 15 mètres dans ce qui ressemble à un amphithéâtre. Juste devant vous, une petite tranchée vous sépare d'une zone couverte d'un dallage en marbre. Vous devez être maintenant au centre. A travers le brouillard obscurcissant, les restes délabrés de sièges et d'objets de décoration en pierre sont visibles.*

Tout personnage qui réussit un jet de Connaissance (Religion) (p65) DD16 peut dire que cette zone en pierre était un autel sacrificiel. Rien n'indique pour quel dieu a été consacré cet autel maintenant disparu.

Un personnage qui réussit un jet de Connaissance (Géologie) (p65) ou qui est un nain ou un rôdeur DD14 peut dire que l'amphithéâtre n'est pas un élément de relief naturel. Il a été creusé au sommet de la colline.

D'ici les aventuriers peuvent fouiller les tours. Prenez votre temps pour décrire chaque tour, même si toutes sauf celle qui est le plus à l'ouest sont vides. L'intérieur a été ravagé par le feu et ne recèle rien d'intéressant. Les aventuriers peuvent comprendre que les tours avaient deux étages s'ils réussissent un jet de :

Artisanat (Maçonnerie) (p63) DD10  
Connaissance (Architecture/Ingénierie) (p65) DD10  
Sagesse DD16

L'armée de Hagron, s'est efforcée de démolir chaque tour, brûlant l'intérieur et transformant les murs en ruines. Les murs des tours sont

maintenant dans un état chaotique, par endroits hauts de deux étages et inexistant ailleurs. De grands trous béants sont la norme. Il n'y a aucune trace de vie dans ou autour des tours. A part cela, le MD est encouragé à développer toute tentative d'excavation que pourraient faire les personnages ici.

S'ils ne pensent pas à aller voir l'intérieur des tours ou abandonnent avant d'aller voir la tour ouest, arrangez-vous pour qu'ils entendent des bruits étranges ou peut-être le fracas d'une pierre qui tombe à l'intérieur de la tour ouest. Dès qu'ils examinent la tour ouest, passez à la rencontre 8 (La tour ouest).

## Rencontre 8 : La tour ouest

*Comme les autres tours de cette colline, il ne reste pas grand-chose de celle-ci. Faite en pierre à l'origine, il ne reste guère plus de cette tour qu'un abri contre le vent. Bien que sept de ses huit faces soient encore intactes au rez-de-chaussée, les pierres et autres débris des parties hautes de la tour sont répandus aux alentours. Il a certainement fallu user d'une magie puissante, de grosses machines de siège ou de beaucoup de temps pour abattre cette tour autrefois imposante. Contrairement aux autres tours, il n'y a pas trace d'incendie ici. A la place, une grosse quantité de bois repose sur le sol de la tour.*

Il y a parmi les décombres un escalier à moitié brûlé qui mène vers les pièces souterraines du temple. Les personnages qui entrent effectivement dans la tour ouest remarquent les marches s'ils réussissent un jet de Détection (p67) DD10. Les personnages qui fouillent activement dans les débris trouvent automatiquement l'escalier au bout de 5 minutes.

Il y a aussi une grande hache parmi les débris. Prévoyez un jet de Détection (p67) DD16 ou de Fouille (p71) DD10 pour la trouver. Elle appartenait à l'ogre zombie qui est maintenant à la rencontre 16.

D'ici, les PJ peuvent partir ou descendre les marches vers la rencontre 9.

## Rencontre 9 : L'escalier d'accès

Une carte, *Annexe 2*, est incluse en tant que document de référence pour le MD et pour l'aider à décrire le temple. Les couloirs et pièces du temple varient dans toutes leurs dimensions. En gros, les sols ont été aplanis partout et sont carrelés par endroit. Les murs sont un peu plus rudimentaires, et le plafond est très grossier, avec encore des stalagmites par endroits. L'air est vicié et empesté la mort et la pourriture. Il n'y a aucune source de lumière naturelle et le temple est plongé dans les ténèbres à moins que les aventuriers utilisent une source de lumière.

Si un rôdeur ou tout personnage ayant le don Pistage (P84) demande s'il y a des empreintes de pieds au sol, confirmez qu'il y en a de récentes mais elles sont trop nombreuses pour déterminer quoi que ce soit d'utile.

*Alors que vous écartez les derniers morceaux de débris et scrutez les ténèbres en-dessous, vos narines sont assaillies par une puanteur de mort et de pourriture. Une atmosphère de malfaisance tangible et épaisse semble saturer l'air par ici, vous avertissant des périls qui vous attendent. Une volée de grandes marches en spirale, apparemment taillées dans la roche elle-même, semble nier le danger en descendant au cœur des ténèbres.*

La puanteur est due aux années de décrépitude et aux morts-vivants qui demeurent en-dessous. Une fois que les aventuriers commencent leur descente, ils rencontrent les morts-vivants qui ont été laissés là pour monter la garde.

**Palier 1 (EL 2) : 4 Zombies**  
**Palier 2 (EL 4) : 7 Zombies**  
**Palier 3 (EL 6) : 9 Zombies**  
**1 Goule**

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

*Compétences et dons* : Robustesse.

**Mort-vivant** : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaires ou permanent) des

valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

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

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

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

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

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

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

**Tactique :** Dans tous les paliers les zombies ont pour ordres de tuer toute créature qui entre dans le temple. Ils attaquent donc normalement jusqu'à ce que les personnages soient morts (ou soient au moins inconscients). La goule du palier 3 essaye de se cacher et profite de la confusion du combat pour paralyser les combattants potentiels.

## Rencontre 10 : Exploration du temple

*Vous vous retrouvez dans un large couloir en pierre. Alors que le sol est relativement lisse, les murs et le plafond semblent être un peu grossiers. Des ombres émergent des petites fissures et des crevasses alors que votre lumière les éclaire. L'air est vicié mais froid ; une épaisse couche de brume recouvre le sol, dissimulant vos pieds. Un liquide, probablement de la condensation, tombe en gouttes du plafond et vous tombe dessus.*

*Il est difficile d'imaginer qu'aucun être vivant n'est venu ici pendant des décennies. A votre gauche, la lumière de votre torche accroche des reflets de métal incrusté dans la pierre. En habituant vos yeux à l'obscurité, vous voyez qu'en fait le mur incrusté de métal n'en est pas un : c'est une grosse porte double ornée de ferronneries. A votre droite, le couloir disparaît dans les ténèbres, au-delà de votre lumière. Devant, juste à la limite de votre vision, d'épais barreaux de métal vous bloquent complètement le passage. A l'évidence, une grande pièce cachée par les ténèbres se trouve au-delà des barreaux.*

Les personnages inspectent la porte : Il n'y a pas de serrure et les portes ne sont pas verrouillées, mais les aventuriers ne parviendront pas à les ouvrir. Elles s'ouvrent vers l'intérieur mais elles sont maintenant retenues par des tonnes de débris. Les charnières ne sont pas visibles et il n'y aucun moyen d'ouvrir ces portes.

Les personnages tentent de récupérer du métal incrusté : Ils devraient vite réaliser que l'effort n'en vaut pas la peine. Tailler ce métal fait beaucoup de bruit, et on obtient ainsi 10 pa de métal enlevé pour 10 minutes de travail. S'ils ont un sort adéquat ou un objet pour retirer le métal (par exemple en le fondant), ils peuvent y arriver. Pas plus de 500 pa de métal peut être enlevé des portes.

Les personnages inspectent la barrière de métal devant eux : passez à la rencontre 11.

Les personnages se dirigent vers le couloir sur leur droite : lisez ce qui suit, puis déterminez la rencontre suivante à l'aide de la table qui suit.

En regardant précautionneusement vos pieds apparaître et disparaître dans le sol couvert de brume devant vous, vous ne parcourez qu'une courte distance dans le grand couloir avant que de petites formes sombres apparaissent sur les murs, de chaque côté. Levant plus haut votre source de lumière, vous voyez que ces zones d'ombre se transforment en passages latéraux ou en pièces, d'ici vous ne pouvez le dire. Plus loin dans le couloir, vous pouvez distinguer plusieurs ombres équivalentes éclairées par votre lumière.

| Action                               | Rencontre                  |
|--------------------------------------|----------------------------|
| Inspecter la porte ouest             | 10a (cuisine)              |
| Inspecter la porte au bout à l'ouest | 10b (salle à manger)       |
| Inspecter la porte est               | 10c (chambre des acolytes) |

**Trésor :** jusqu'à 50po d'argent peut être retiré de la porte.

## Rencontre 10a : La cuisine

*En passant sous la voûte basse en pierre, vous constatez que votre lumière est reflétée par quelques objets de cuisine en métal, laissés dans ce qui semble être de toute évidence une cuisine abandonnée. Des toiles d'araignée remplissent chaque coin de la pièce et pendent même du plafond par endroits. Il est clair que certaines ont été déchirées récemment. Une cheminée en pierre, presque entièrement couverte de toile d'araignée blanche, se trouve dans le coin le plus éloigné. Une autre sortie est visible sur un autre côté de la pièce.*

Il n'y rien d'intéressant pour les aventuriers ici. Les toiles d'araignées pourraient faire supposer aux personnages que des araignées géantes vivent ici. Il n'y en a actuellement aucune.

## Rencontre 10b : La salle à manger

*Tout en écartant les toiles d'araignée de l'ouverture voûtée, vous pénétrez dans une vaste pièce de plus de 10 mètres d'après la lumière de votre torche. Deux tables en piteux état et des éclats de bois parsèment de sol ici. Des tapisseries en lambeaux, déchirées et méconnaissables, pendent du mur est. Il ne semble rien y avoir de valeur ici.*

Les tapisseries et les bois peuvent être utilisées comme combustible pour combattre les morts-vivants dans la crypte. A part cela, il n'y a aucun objet de valeur.

## Rencontre 10c : Les chambres des acolytes

*Alors que vous continuez à progresser dans le couloir, il devient évident qu'il y a plusieurs ouvertures dans le mur de droite. En regardant dans la première, vous voyez que le passage voûté ne mène guère plus loin qu'une cellule creusée à même la roche d'environ 3 mètres de diamètre. Vous voyez immédiatement quelques morceaux de tissu en lambeaux, des os, et une bonne quantité de paille moisie..*

Ce sont les quartiers des prêtres de bas niveau. Ces cellules étaient spartiates, même lorsqu'elles étaient occupées. Maintenant, toutes sauf l'avant-dernière ne contiennent rien de plus que du bois en morceaux et de la paille moisie.

Le MD est encouragé à faire jouer la fouille des alcôves au maximum. Ne dites pas qu'il n'y a rien d'intéressant dans ces alcôves, et continuez à poser des questions. Un symbole sacré ouvragé peut être trouvé dans l'avant-dernière alcôve.

Chaque personnage sait que cet objet est le symbole sacré du dieu Nerull, dieu de la mort.

**Trésor :** Un symbole sacré de Nerull – symbole impie en argent ouvragé et obsidienne, valant 50 po.

## Rencontre 11 : Un piège pratiquement impossible

Les PJ en arrivent là en inspectant l'une des trois hersees qui mènent au temple troglodyte.

Montrez au groupe le document des joueurs approprié désigné par la table ci-dessous.

| Porte | Document     |
|-------|--------------|
| Ouest | Annexe n° 2a |
| Sud   | Annexe n° 2b |
| Est   | Annexe n° 2c |



*Tout en levant votre lumière pour avoir une meilleure vue de la grande herse en métal qui bloque votre passage, vous devinez que celle-ci n'a pas été faite pour être déplacée facilement. Les barreaux sont épais, peut-être aussi large que le poing d'un humain, et semble être faits de métal. Chaque barreau sort du plafond environ 5 mètres au-dessus de vos têtes et disparaît dans le sol. Plusieurs crânes sont logés entre les barreaux à des niveaux variés. Il y a au sol une paire de flèches brisées, souvenir solitaire de quelque grande bataille.*

La herse en métal est activée par une série de leviers dans la caverne du temple. Les PJ n'ont aucun moyen normal de savoir comment le système est activé. Les barreaux sont espacés de 15 centimètres et mesurent cinq centimètres de diamètre. Un système de verrouillage derrière l'entrée empêche tout moyen de soulever les barreaux pour pouvoir passer. Les barreaux peuvent toujours être tordus et de petits PJ comme des gnomes ou des halfelins peuvent se faufiler entre eux.

La position des crânes bloqués entre les barreaux indique la position des leviers (dans le round 2) nécessaire à l'ouverture de la herse.

Les débris sont peut-être les seuls objets qui témoignent de la présence d'un piège relié à cette grande herse.

**Note :** Toute tentative de tordre les barreaux ou de soulever les herses provoque le déclenchement du ou des pièges décrits ci-dessous.

**Les PJ tentent de tordre les barreaux :** les PJ qui tentent de tordre les barreaux doivent réussir un jet de Force DD21. Le fait de tordre les barreaux libère un espace de 15 à 22 centimètres entre eux, mais déclenche le piège (voir ci-dessous). Un deuxième jet de Force réussi sur l'un des barreaux adjacents libère un espace de 30cm. La plupart des humains, les demi-orcs et les nains massifs risqueront toujours d'avoir du mal à passer à travers, surtout en armure. C'est au MD d'en juger.

Allez à la rencontre 16 si TOUS les personnages sont capables d'entrer dans la caverne du temple.

**Les PJ tentent de soulever les herses :** Il devrait être pratiquement impossible pour le groupe

de soulever une herse DD50. Elle possède un mécanisme de verrouillage sous le sol et au-dessus du plafond. Le mécanisme de verrouillage et le piège associé ne peuvent être neutralisés par la compétence Désamorçage/sabotage (p67) (à moins qu'un personnage ait 10 rangs ou plus en Désamorçage, le DD étant de 40).

**Piège :** La herse est piégée. Le piège est activé quand la herse est agitée (par exemple par des tentatives de tordre les barreaux ou de la soulever).

Lorsque plus d'un piège sont indiqués, supposez qu'ils balayent toute l'ouverture de la herse.

#### **Palier 1 :**

**Piège (flèches) :** +5 à distance (1d6/x3 crit), Fouille (DD21), Désamorçage (pratiquement impossible, DD40)

#### **Palier 2 :**

**Piège (flèches, x2) :** +7 à distance (1d6/x3 crit), Fouille (DD21), Désamorçage (pratiquement impossible, DD40)

#### **Palier 3 :**

**Piège (flèches, x4) :** +9 à distance (1d6/x3 crit), Fouille (DD21), Désamorçage (pratiquement impossible, DD40)

**Les PJ tentent de désamorcer le piège :** Le piège est lié au système de verrouillage caché sous le sol. Il est accessible par de petits panneaux à l'intérieur de la barrière (c'est-à-dire dans la caverne du temple). Ainsi ne peut-il pas être désamorcé dans des circonstances normales (voir ci-dessus). L'ouverture d'où les flèches sortent peut toutefois être obstruée.

#### **Les PJ tentent de déverrouiller la herse :**

Les verrous de la barrière sont au-dessus du plafond et au-dessous du sol. A l'instar du piège, les verrous sont accessibles par l'intermédiaire de petits panneaux à l'intérieur de la barrière (c'est-à-dire dans la caverne du temple). Ils ne peuvent pas être passés outre dans des circonstances normales (c'est-à-dire au moins 10 rangs en Crochetage, DD 60).

## Rencontre 12 : Elle n'est pas à sa place

*Rassemblant votre courage pour aller plus profond dans ce temple maléfique, vous passez un angle que forme ce grand couloir en pente descendante. A votre déception, vous remarquez devant vous une autre longue bande de couloir qui s'enfonce dans les ténèbres devant vous, avec le brouillard. L'air est lourd ici, votre respiration et le battement de votre cœur semblent se répercuter le long des murs. D'autres bruits d'eau qui goutte, qui font écho sur des murs, vous paraissent plus étranges encore.*

*(ajoutez le nom d'un PJ) appelle tout à coup et vous avertit d'une découverte bizarre. Enfoncée dans une cavité naturelle, une solide porte en acier garnie de gros renforts réfléchit la lumière de votre torche et la renvoie dans le couloir.*

Un nécromancien qui vivait dans le temple a sorti cette porte d'une *Robe de Camelot* (p223 du GdM). Il lança ensuite une *Image Silencieuse* (p222) pour la cacher et un *Verrou du mage* (p272) pour la fermer. Un magicien de l'armée de Hagron détecta toutefois l'illusion et a lança un autre *Verrou du mage* (p272) sur la porte pour la condamner de l'autre côté. L'infortuné nécromancien, incapable de s'échapper de sa cachette, mourut pitoyablement de faim.

**Les PJ utilisent une dissipation de la magie pour ouvrir la porte :** Les personnages qui utilisent *Dissipation de la magie* (p206) doivent faire un jet de dissipation (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts du personnage, max +10). Comparez ce résultat avec le DD pour dissiper le *Verrou du mage* (p272) DD17.

**Les PJ utilisent Déblocage pour passer le Verrou de mage :** *Déblocage* (p200) peut ouvrir le *Verrou du mage* (p272), mais seulement pour 10 minutes. Les personnages qui entrent risquent d'être piégés à l'intérieur s'ils traînent trop longtemps.

**Les PJ utilisent un autre type de magie pour ouvrir la porte :** Le MD doit décider de l'efficacité de tout autre objet/sort qui pourrait venir à bout du *Verrou du mage* (p272).

**Les PJ utilisent la force brute pour ouvrir la porte :** La porte est une porte magique renforcée d'acier : la défoncer nécessite un jet de Force DD38. Si les personnages veulent la casser avec des armes, les statistiques de la porte sont :

**Porte en acier (Enchantée avec un Verrou du Mage) :** 5cm d'épaisseur; Solidité 10; Points de résistance 60; CA 5; Enfoncer DD28.

**Les PJ veulent passer sous la porte :** Le sol est fait de pierre brute. Comme il n'y pas "d'autre côté", supposez qu'il est impossible de passer à travers en utilisant la Force seule. Creuser un tunnel sous la porte (en présumant qu'elle a des dimensions de d'1,50m x 1,50m) correspond à passer à travers une masse ayant une solidité de 10 et 360 points de résistance.

## Rencontre 12b : Réserve

*Une grande porte en acier s'ouvre en grinçant pour révéler une petite cave à moitié finie remplie d'un étrange bric-à-brac. Un squelette, vêtu d'une robe sale et en haillons est replié en position fœtale au pied du mur opposé. Un assortiment de lames et de poignées brisées est répandu dans la pièce et dans un minuscule tunnel dans le mur nord. Ce tunnel semble ne mener nulle part. De nombreuses choses parsèment le sol autour des lames cassées, dont un sac en cuir, un manche long de trois mètres, 2 lanternes et une corde lovée.*

**Tous paliers (EL 2) :**

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

*Compétences et dons :* Science de l'initiative.

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

**Immunités :** Le squelette est immunisé contre le froid. N'ayant pas de chair ou d'organes internes,

il n'est que partiellement affecté par les armes tranchantes ou perforantes (lesquelles ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié).

**Chiens de Guerre squelettiques** : FP1/2; TA P (mort-vivant); DV (1d12) pv 4; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 14 (+ 1 taille +1 Dex, +2 naturelle); Att +0 corps à corps (1d4-1, 2 griffes); Part : mort-vivant, immunités; AL N; JS: Réf +1, Vig +0, Vol +2; For 10, Dex 12, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1.

*Compétences et dons* : Science de l'initiative.

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

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

Le squelette est celui du nécromancien. Le trésor, ici, est constitué des objets sortis de la *Robe de Camelot* (p223 du GdM) que porte le squelette. La robe est maintenant inerte, tous ses objets ayant été ôtés depuis longtemps.

**Trésor** : Un sac en cuir contenant 100 po.

## Rencontre 13 : Entrée principale

*Un grand passage mène vers le sud mais les débris d'un éboulement sont visibles même d'ici. De grands couloirs mènent derrière, vers l'ouest, où vous venez, et aussi vers l'est. Au nord, des barreaux bloquent le passage vers une vaste grotte. Les restes de piliers effondrés et d'autres débris sont visibles à la limite de votre vision. Que ce soient les vacillements de votre torche, une illusion d'optique ou quelque chose de plus sinistre, vous apercevez de brefs et légers mouvements dans la grande grotte au nord. Soudain un grand bruit sourd se répercute dans tout le temple, son écho rebondissant d'un bout à l'autre du couloir comme s'il cherchait une sortie. Puis tout redevient calme.*

Si les aventuriers examinent l'éboulement au sud, ils découvrent immédiatement les squelettes qui rôdent ici. Ils sont au sol lorsque les personnages arrivent. Lisez ou paraphrasez aux joueurs le texte ci-dessous :

*En vous éloignant de la grande herse vers le sud, vous tombez sur les squelettes de nombreux hommes, qui dépassent des débris en formant des angles bizarres. Il est clair qu'un combat homérique s'est déroulé ici même. Certains squelettes on l'air presque intacts, apparemment victimes d'une botte bien ajustée. D'autres ressortent à peine des éboulis du plafond. Quelques squelettes sont brisés et démembrés, à l'écart des débris.*

Quelques squelettes sont bien sûr des morts-vivants. Ils ont pour ordre de se dresser et d'attaquer quiconque passe devant le passage de la herse ou y entre.

### Les PJ inspectent la barrière en métal

**devant eux** : Ils ont affaire aux squelettes avant de pouvoir observer vraiment la herse. Après les avoir vaincus, passez à la rencontre 10 si les aventuriers continuent d'examiner la herse.

**Palier 1 (EL 2) : 5 Squelettes**  
**Palier 2 (EL 4) : 10 Squelettes**  
**Palier 3 (EL 7) : 12 Squelettes**  
**6 Zombies**

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

*Compétences et dons* : Science de l'initiative.

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

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

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

*Compétences et dons* : Robustesse.

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

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

**Tactique** : Les squelettes ont pour ordre d'attaquer quiconque inspecte la herse ou passe par ce point du couloir. Si les aventuriers sont en train d'examiner la barrière et que personne ne monte activement la garde, les squelettes vont probablement surprendre les personnages, les prenant de fait au dépourvu (les squelettes ont +1 en Mouvement Silencieux).

## Rencontre 14 : Entrée principale

*En passant l'encadrement de porte démolie qui séparait cette pièce du couloir d'où vous venez, vous retrouvez jusqu'à vos genoux ce même brouillard qui semble hanter tout le mausolée. En entrant, vos pieds heurtent des débris, vous avertissant qu'il y a quelque chose au sol, même si vous ne le voyez pas clairement. Il est difficile de dire ce que cette pièce avait bien pu être ; peut-être une quelconque réserve. De petites étagères dans les murs de pierre grossiers sont maintenant vides, ne recelant rien d'autre que quelques tessons de poterie. Quelques robes noires, qui ne sont maintenant plus guère que quelques bouts de haillons, pendent de patères en bois qui courent le long des murs. Droit devant, une petite ouverture disparaît dans les ténèbres. L'odeur écœurante de mort et de pourriture est plus forte ici.*

L'orifice sombre mène à la rencontre 16 : La caverne du temple. C'était une porte dissimulée (chose que quelqu'un qui cherche à le savoir pourra apprendre). Bougies et torches sont soufflées à l'approche de la sortie de cette petite grotte.

Un jet de Fouille (p71) DD14 permet au groupe de découvrir un petit livre au sol, écrit en commun. Donnez aux personnages l'Annexe 3.

Il y a en fait trois pièces ici qui ont servi de chambres pour les prêtres de niveau moyen. Paraphrasez le texte à lire à haute voix si le groupe inspecte la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> chambre.

## Rencontre 15 : La chambre des prêtres

Les reste fracassés de portes et de montants gisent maintenant au sol, juste à l'intérieur de la pièce devant vous. Le brouillard est plus épais ici, s'élevant presque à 60cm du sol d'après vous. De petits objets, sans doute les reste de petit matériel et d'affaires personnelles, apparaissent du brouillard comme des glaçons dans une rivière, donnant une vague indication de ce qui pourrait se trouver en-dessous. Les murs de ces pièces sont plus lisses, avec moins de crevasses et de fissures qu'ailleurs. En levant votre lumière, vous apercevez le mur opposé, peut-être à six mètres de là.

Quel que soit l'ordre dans lequel les aventuriers examinent les chambres, les cadavres animés des dernier aventuriers (de la ville) sont présents dans la première, tapis immobiles dans le brouillard derrière des débris d'équipement. Un jet de Détection (p67) DD18 permet de les voir. Fouiller la pièce provoque automatiquement leur découverte. Leurs statistiques sont les mêmes pour tous les paliers.

### Tous paliers (EL 2) :

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

*Compétences et dons* : Robustesse.

**Mort-vivant** : Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie,

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

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

Les zombies étaient autrefois deux hommes et une femme. Si les aventuriers ont demandé un signalement des jeunes aventuriers disparus, ils peuvent déduire que ces zombies étaient autrefois ces pauvres gens.

Les zombies ont pour ordre d'ouvrir les marches au bout de trois jours si le piège est déclenché. A moins que les aventuriers soient attentifs et inspectent les lieux, ces zombies resteront inaperçus, leur donnant ainsi un moyen de sortie s'ils se retrouvent piégés en-dessous.

**Trésor :** Dans des sacs et bourses variés sur les corps des zombies il y a le trésor suivant : Une dague de maître, 300 pa et 1 topaze valant 50 po

**Développement :** vaincre les zombies empêche le personnage de sortir facilement de la tombe plus tard, les forçant soit à nager sous l'eau pour se tirer d'affaire, soit à attendre (en supposant qu'ils aient des provisions), soit à mourir peu à peu de faim.

## Rencontre 16 : La caverne du temple

Il est prévu que les aventuriers entrent dans la caverne du temple par le passage bas dans la zone d'observation. S'ils parviennent à entrer par un autre endroit, vous allez devoir modifier le texte à lire à haute voix ci-dessous.

*En sortant du petit passage bas que vous venez juste de traverser en rampant, vous vous relevez dans ce qui semble être une énorme caverne. Le brouillard est épais ici, tourbillonnant en lentes volutes sous l'effet d'un courant d'air imperceptible. Votre lumière, reflétée par le brouillard, n'éclaire que des ténèbres au-delà de quelques mètres. A votre*

*gauche, à l'extrême limite de votre lumière amoindrie, vous apercevez la herse en métal à côté de l'entrée éboulée devant laquelle vous êtes passés tout à l'heure. Alors que vous restez là en attendant que le reste de votre groupe sorte du tunnel pour vous rejoindre, un grand bruit sourd résonne dans toute la caverne. Puis un autre, et encore un autre.*

Quelque chose de gros est en train de faire mouvement dans la caverne.

Les ogres morts-vivants attaquent quiconque entre dans la caverne du temple et n'attendent pas que tout le monde soit entré dans cet endroit pour commencer le combat. Pour les juristes des règles, les zombies ont pour ordre d'attaquer toute créature vivante qui entre dans la caverne du temple.

Les malheureux ogres vivaient dans l'une des tours abandonnées et, à l'origine, ont été tués par le groupe d'aventuriers qui ont disparu il y a quelques semaines. Ces ogres sont les auteurs des disparitions de bétail dans les fermes avoisinantes.

Après avoir été libéré, Ambrios les a animés pour son armée et leur a ordonné d'attaquer quiconque entrait dans la caverne du temple.

**Palier 1 (EL 3) : 2 Ogres Zombis**  
**Palier 2 (EL 6) : 2 Squelettes d'Ogres**  
**2 Ogres Zombis**  
**Palier 3 (EL 7) : 3 Squelettes d'Ogres**  
**3 Ogres Zombis**

## Conclusion

Le round 1 s'achève avec la défaite des ogres zombies dans la caverne du temple.

*Fouiller la grande caverne avec tout ce brouillard est difficile. Cela va prendre du temps et il y a plus urgent à faire pour l'instant...*

## Fin du Round 1

## Points d'Expérience

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

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

### Rencontre 9

Défaire les Morts-vivants (Zombis) 80 xp

### Rencontre 11

Piège des Herses 25 xp

### Rencontre 12

Prendre le passage de la porte en fer 15 xp

### Rencontre 13

Défaire les Morts-vivants (Squelettes) 90 xp

### Rencontre 14

Trouver le Journal de Rjerick 15 xp

### Rencontre 15

Défaire les Morts-vivants (Zombis) 75 xp

### Rencontre 16

Défaire les Morts-vivants (Ogres Zombis) 150 xp

Expérience totale pour les objectifs 450 xp

Bonus discrétionnaire de jeu 0-50 xp

Total expérience possible 500 xp

## Trésors

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

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

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

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

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

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

### Rencontre 8

- Grande hache.

### Rencontre 10

- 50 po d'argent.

### Rencontre 10c

- 50 po,
- Symbole impie en argent ouvragé et obsidienne, valant 50 po.

### Rencontre 12b

- 100 po.

### Rencontre 15

- 300 pa,
- Une dague de maître (Valeur : 302 po),
- 1 topaze valant 50 po.

# Annexes

## Annexe #1 : Chronologie de l'aventure



**Annexe #2 : Niveau 1 - Le temple souterrains en ruine**

**Annexe #2a : Carte de la Crypte inférieur**

**Annexe #2b : Porte Sud**

**Annexe #2c : Porte Est**

### Annexe #3 : Journal de Rjerick

*Ah, que c'est bon d'être à nouveau sur la route ! Imaginez ma surprise quand j'ai appris que la magie que je possède court dans mes veines. J'avais espéré être naturellement doué en magie et que je pouvais en tirer avantage en me faisant accepter au Kashassar. J'ai le sentiment d'être à la fois déçu et agréablement surpris en apprenant que ces talents magiques pourront continuer à se manifester de manière nouvelle et inattendue !*

*Je suis content de ce nouveau livre que j'ai acheté en ville. La reliure semble être de bonne facture et les pages sont faciles à tourner. De plus l'encre ne coule pas. Je pense que j'ai fait une bonne affaire. Je suis allé dans une petite ville sur la route de Fashtri. Il paraît qu'ils ont eu un étrange visiteur qui a échoué récemment, et ils cherchent à explorer un temple en ruine pour trouver des réponses. Je crois que la créature dont ils parlent était un zombic, mais je n'ai pas vu le cadavre de mes propres yeux. Je pourrais profiter de l'argent donc j'ai accepté de les accompagner.*

*Nous avons dressé le camp ici, aux ruines pour la soirée. Quand nous sommes arrivés nous sommes tombés sur une paire d'egres. Les autres villageois ne savaient pas à quoi ils avaient affaire, et les appelaient plutôt des géants. Mais mes lectures sur de telles créatures m'ont permis de suggérer un plan. Avec un effet de surprise et en les attaquant sur leurs arrières nous avons réussi à les tuer rapidement et sans incident. Je me demande si ce ne sont pas eux qui sont responsables du bétail manquant. Ceci étant l'histoire du zombic qui est sorti de la rivière reste à tirer au clair.*

*Alors que nous discutons entre nous hier soir. Deftas s'est éloigné du camp pour chercher du bois et il est tombé sur quelque chose de singulier. Ce matin nous sommes allés y jeter un coup d'œil et nous avons découvert ce qui semble être l'entrée du temple du culte de la mort. Qui aurait pu imaginer que cela serait si facile d'y entrer ? J'ai l'impression que tout ceci est du temps perdu.*

*Nous avons bien progressé et je commence à croire que cet endroit est désert. Nous avons cherché une issue vers la caverne centrale. Kimber prétend que quelque chose de maléfisant et horrible demeure ici. Je crois qu'elle a surtout une imagination un peu trop fertile. Nous avons essayé de*

passer la herse tout à l'heure mais nous avons abandonné après qu'une lance soit tombée du plafond et touché le bras de Deftus. Heureusement Kimber a pu le panser et arrêter l'hémorragie.

Que voilà bel endroit désert ! Des squelettes nous ont attaqués et nous avons essayé d'aller jusqu'à seconde barrière. Kimber soigne les blessures de Loren et Deftus assis en silence dans un coin, monte la garde et aiguise nos armes. Tout compte fait nous ne nous en tirons pas si mal. En tout cas je prétends que nous avons la preuve dont nous avions besoin pour affirmer que le mal subsiste encore dans ce temple. Je suis sûr que c'est suffisant pour envoyer quelqu'un résoudre le problème ici.

Les autres toutefois sont gonflés à bloc par leur combat. De toute évidence, ils sont plutôt grisés par les événements. Deftus et Loren sont en train de discuter des trésors qu'il leur reste à trouver. Je vois que c'est aussi important à leurs yeux que de trouver la vraie nature de ce temple. Ils ont pillé les petits quartiers d'habitation près de l'entrée. En fait, ils ont trouvé une quantité considérable d'argent.

Je suis déjà saisi de crainte ! qu'ai-je accepté ? Les autres ont l'air fébriles. Ils ne font que fanfaronner sur leurs exploits de tout à l'heure. En mon for intérieur je redoute que nous ayons eu les yeux plus grands que le ventre. Les autres sont enthousiastes d'être ici et pourquoi pas ? Ils sont en meilleure forme que moi après leur année de travaux dans les champs. Je sais maintenant ce que mon professeur voulait dire avec ses commentaires sur l'addition qu'il fallait payer pour nos années d'études intensives.

C'est trop ! Nous avons enfin trouvé notre chemin vers la caverne centrale et le mal y est palpable, quoique bizarrement sans aucune forme. Kimber a trouvé un étrange système de leviers dans un piédestal et, après observation, j'ai fait une hypothèse à son sujet. Ils déclenchent les barrières que nous avons essayé d'ouvrir avant. Nous essaierons de savoir quels autres usages ils pourraient avoir.

J'en ai assez ! Je pars de cette folie tout de suite ! Je l'ai dit aux autres et ils semblent pressés de continuer, bien qu'ils soient clairement ennuyés par ma décision.