

ADP01-07F

Excursion d'après-midi

Une Aventure Living Greyhawk en 2 Rounds
Scénario Adaptable – Ekbir – 2^{ème} 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 ^e
P2:	13-22	14-24	15-26	16-28	6 ^e

P3:	23-32	25-35	27-38	29-41	8 ^e
P4:	33-42	36-46	39-50	42-54	10 ^e

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

Niveau de Vie

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

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

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

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

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

Au sujet des Scénarios Adaptables

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

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

Background

L'histoire 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 fouillent temple abandonné d'un culte de la mort. Pour l'instant ils ont été victorieux, triomphant des sbires de l'infâme seigneur zombie qui demeure ici-bas. Ils se sont frayés un chemin à coups d'épée jusqu'à la caverne du temple, un point névralgique des activités qui avaient cours ici.

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 : Le temple souterrain

L'*Annexe 2* est à utiliser jusqu'à ce que les aventuriers découvrent l'escalier caché et s'aventurent dans le niveau inférieur.

Dominant les ogres vaincus, vous reprenez votre respiration dans l'air vicié qui émane de leur corps. Recherchant l'air frais, vous levez la tête. Au plafond, de minuscules éclats de la lumière du jour attirent votre regard. Même d'ici vous distinguez le mystérieux brouillard qui se répand doucement dans le monde au-dessus de vous. Au bout de quelques minutes, votre tête et votre estomac redeviennent clairs.

Vous retournant pour examiner cette vaste caverne, vous voyez que les recherches vont sans doute prendre du temps. Tout autour de vous les ténèbres absorbent votre lumière, sans vous laisser le moindre indice de ce qu'il y a au-delà.

Les PJ fouillent les cadavres des ogres :

Ambrios, le seul être intelligent du temple, n'a que faire des trésors terrestres. Par conséquent les cadavres de ogres devraient contenir des valeurs. Mais comme ils ont été tués par les jeunes aventuriers, elles se trouvent maintenant dans la chambre des prêtres (round 1, rencontre 15) ou dans les poches des aventuriers.

Les PJ fouillent la caverne : lisez ce qui suit :

Empoignant vos torches, vous progressez lentement dans l'énorme caverne, étonnés par les ténèbres qui semblent absorber votre maigre flamme. Le plafond doit être au moins à 10 mètres !

Alors que le reste de la caverne est grossier et probablement non fini, le sol sous vos pieds est non seulement lisse, mais il semble aussi être couvert d'une sorte de dallage. En examinant les murs, votre lumière joue sur des torches brûlées, toujours dans leur torchère. Vous localisez chacune des herse en métal devant lesquelles vous êtes passés plus tôt. Des restes de tissus, réduits à l'état de lambeaux, sont répandus sur le sol.

Alors que vous avez presque achevé vos recherches, vous découvrez un bloc de pierre bien singulier. Sortant de l'un des côtés, à hauteur d'yeux, il y a cinq manches en métal, leur extrémité décorée d'un crâne sculpté dans le métal lui-même.

Il n'y rien de valeur significative dans la caverne.

Les aventuriers peuvent remplacer les torches par les leurs ou utiliser le tissu en lambeaux pour en faire à partir de celles qui sont au mur. Allumer six torches ou plus suffit à éclairer la pièce et dissiper un peu de brouillard, rendant le sol plus visible.

Les PJ inspectent les manches en métal : passez à la rencontre 1 (les leviers).

Les PJ inspectent le sol : lisez le texte pour les joueurs ci-dessous. Si les personnages ont dissipé ou chassé le brouillard avec les torches, modifiez-le en conséquence :

Il est difficile de voir quoi que ce soit de particulier sur le sol sous vos pieds. Ce brouillard humide qui recouvre le temple en ruine s'échappe des dalles de manière plus intense, semblant se coller à votre corps et obscurcissant votre vision sur quelques mètres.

Baissant la tête pour mieux voir, vous constatez que le sol est recouvert de dalles. Les pierres sont rouges, blanches et noires semblent être organisées pour former un espèce de schéma.

Si les aventuriers se déplacent alentour pour essayer de déterminer ce qu'est ce schéma au sol, ils doivent réussir un jet de Sagesse (DD10). Les personnages qui ont réussi se rendent compte que les dalles dessinent la forme d'un crâne géant.

Si les aventuriers examinent le sol ils peuvent localiser deux choses intéressantes. Leur location est indiquée sur l'Annexe 2. Faites les jets de

Détection (p67) appropriés si les personnages y vont et des jets de Fouille (p71) s'ils examinent le sol spécifiquement.

Le MD peut permettre à l'un des personnages d'avoir la conviction qu'il y a une porte secrète dans la zone de l'escalier si personne ne peut la trouver. Les personnages peuvent repérer deux fosses cachées au sol :

Une fosse cachée : devant les leviers en métal. Les personnages nains et elfes ainsi que les roublards peuvent repérer normalement la fosse jets de Fouille (p71) DD20. Si la pièce est toujours embrumée, la DD est de 24.

Une fosse cachée : dans la "bouche" de la mosaïque. Les personnages nains et elfes peuvent repérer la porte secrète jets de Fouille (p71) DD20 mais ne sauront pas comment l'ouvrir. Si la pièce est toujours embrumée, la DD est de 24.

Les PJ veulent "forcer le passage" de l'une des "zones secrètes" qu'ils ont trouvés au sol : Une option peu inspirée mais concevable, les aventuriers peuvent essayer de passer de force à travers le sol après avoir découvert les "portes secrètes".

Les statistiques pour les deux portes suivent :

L'escalier : concrètement impossible. La pierre en-dessous est solide, chacune s'abaissant pour créer une "marche" jusqu'au niveau inférieur lorsque la zone secrète est révélée.

Le piège : casser le sol en pierre demande un jet de Force DD40. Il peut être attaqué progressivement en supposant qu'une section de 3m² a une solidité de 10 et 240 points de résistance.

Rencontre 1 : Les leviers

Décidant de jeter un nouveau coup d'œil aux manches en métal qui sortent d'un piédestal élaboré en pierre noire, vous remarquez bien d'autres détails.

Carte des Leviers : Donnez aux joueurs l'Annexe 5.

1	2	3	4	5	Effet
---	---	---	---	---	-------

H	H	H	H	H	Position initiale
B	B	H	H	H	Ouvre la herse ouest
B	B	B	H	H	Ouvre la herse sud
B	H	H	B	H	Ouvre la herse est
B	H	B	H	B	Ouvre l'escalier secret
B	H	H	H	B	Fosse cache

Tirer tout levier avant le levier 1 provoque le déclenchement du piège. Il y a deux pièges ici : une fosse et des flèches. La fosse n'est activée que par la séquence notée ci-dessus, sinon se sont des flèches qui viennent du mur juste derrière les leviers (derrière les personnages). Dès que chacun des pièges est désactivé, le fait de tirer les leviers n'a plus d'effet négatif.

Palier 1 :

Trappe (3 mètres de profondeur) : pas de jet d'attaque nécessaire (1d6); jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD20); Fouille (DD21); Désamorçage/sabotage (DD20).

Piège (flèches) : +5 à distance (1d6/x3 crit), Fouille (DD21), Désamorçage (DD20).

Palier 2 :

Trappe (6 mètres de profondeur) : pas de jet d'attaque nécessaire (2d6); jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD20); Fouille (DD21); Désamorçage/sabotage (DD20).

Piège (flèches, x2) : +5 à distance (1d6/x3 crit), Fouille (DD21), Désamorçage (DD20).

Palier 3 :

Trappe (12 mètres de profondeur) : pas de jet d'attaque nécessaire (4d6); jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD20); Fouille (DD21); Désamorçage/sabotage (DD20).

Piège (flèches empoisonnées, x2) : +5 à distance (1d6/x3 crit) + poison de très grand mille-pattes [jet de Vigueur pour résister (DD 12), Fouille (DD21), Désamorçage (DD22)].

Rencontre 2 : L'escalier secret

Alors que vous tirez le dernier levier, le silence est soudain rompu par le bruit de la pierre raclée contre la pierre. Il se répercute bruyamment à travers l'énorme caverne.

Le raclement dure environ 6 secondes. Les personnages qui se trouvent près de l'escalier caché verront les pierres descendre pour prendre la forme de marches. Les personnages qui se trouvent sur l'escalier doivent réussir un jet de Réflexes DD10 pour éviter de tomber des marches dans les ténèbres en-dessous.

Une fois que les aventuriers ont localisé la source du raclement, lisez ce qui suit :

Là où il y avait des dalles en pierres noires auparavant, il n'y a maintenant plus rien. Un courant d'air doux, ou peut-être une aspiration, vous apporte la puanteur de plus de décompositions alors que vous vous approchez pour regarder. En observant plus près vous voyez deux marches en pierre qui descendent dans les ténèbres en-dessous.

Toute la partie sud de la chambre en-dessous est enveloppée de *Ténèbres profondes* (p268) permanentes. Si les personnages descendent l'escaliers, passez à la rencontre 3 : la crypte secrète.

Développement : Une carte (cf *Annexe 3*) est incluse en tant que référence pour le MD et pour l'aider à décrire le niveau inférieur du temple. Ambrios sait que les personnages arrivent grâce à son lien télépathique avec les zombies au-dessus. La crypte, quoique n'ayant pas été conçue pour cela au départ, est un piège élaboré où lui et ses sbires attendent la venue des aventuriers. Elle est plongée dans des ténèbres totales lorsque les aventuriers arrivent. Tous ses tunnels font environ 1,50m de large, ce qui signifie que les personnages doivent progresser en file indienne. Le sol a été aplani par deux décennies d'usage incessant. La hauteur du plafond est d'environ 250m dans tous les passages et de 4m dans la pièce principale.

Si les personnages ne lancent pas *Dissipation de la Magie* (p206) ou un type de magie équivalent, toute la partie sud de la pièce est enveloppée de ténèbres magiques. Les personnages qui dissipent ces ténèbres ou qui ont une source de lumière dont le rayon est supérieur découvrent que chaque pièce est emplie d'un étrange brouillard.

Note : Le brouillard dans les cavernes est magique (une *Détection de la magie* p203 révélera une aura Surpuissante émanant du brouillard, et ensuite un jet de Connaissance des sorts (p65) réussi révélera

que le brouillard est de l'école de l'Invocation ; il irradie également une aura de mal Surpuissante si une détection est faite).

Le brouillard agit comme une *Brume de Dissimulation* (p183), mais seulement dans le cas d'attaques de personnage contre les serviteurs du Seigneur zombie. L'étrange magie du brouillard permet aux morts-vivants dans les cavernes d'en ignorer l'effet dissimulateur. Gardez à l'esprit que ceci donne aux personnages soit 20% soit 50% de chances de rater lorsqu'ils attaquent leurs adversaires. Un sort de *Bourrasque* (p182) dissipera le brouillard dans une zone de 15m sur 15m, augmenté d'1,50m dans chaque direction par chaque niveau de lanceur de sorts, pour 1 minute. Les sorts provoquant des flammes brûleront le brouillard dans la zone d'effet du sort pendant 1 minute, après quoi il se répandra à nouveau dans la zone.

Rencontre 3 : Antichambre

Alors que vous sortez de l'étrange obscurité, votre lumière reprend vie soudainement, projetant des ombres bizarres sur les murs. Ici, comme au-dessus, une curieuse brume semble filtrer du sol lui-même. Maintenant, elle obscurcit nettement votre vision à tel point que vous ne pouvez voir au-delà d'un mètre. A travers le brouillard, une étrange aura lumineuse couvre le sol. Des arches gravées de runes complexes et de dessins se font face sur les murs est et ouest.

Pièges : Il y a deux pièges indépendants dans cette pièce. Le premier est composé de deux Glyphes de garde appliquées sur chacune des arches. Dans les deux cas, la glyphe est déclenchée par la première personne d'alignement bon qui traverse l'arche. Dans tous les paliers la glyphe peut être trompée par *Double illusoire* (p208) ou *Antidétection* (p175). *Lecture de la Magie* (p203) associé à un jet de Connaissance des sorts (p65) DD13 réussi permet aux aventuriers de déterminer la nature de la glyphe.

Palier 1 :

Glyphe de garde (est) : dans le palier 1 la Glyphe de garde pour la sortie est a été activée par les aventuriers.

Glyphe de garde (ouest) : *Immobilisation de personne* (p222); jet de Volonté pour annuler (DD15), Fouille (DD28), Désamorçage (DD28).

Palier 2 :

Glyphe de garde (est) : projection glacée 1,50m (2d8); jet de Réflexes pour la moitié des dégâts (DD15), Fouille (DD28), Désamorçage (DD28).

Glyphe de garde (ouest) : jet d'acide 1,50m (2d8); jet de Réflexes pour la moitié des dégâts (DD15), Fouille (DD28), Désamorçage (DD28).

Palier 3 :

Glyphe de garde (est) : *Malédiction* (p229) (malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristiques et de compétences); jet de Volonté pour annuler (DD20), Fouille (DD28), Désamorçage (DD28).

Glyphe de garde (ouest) : *Cécité* (p184) (50% de chances de rater au combat, perte de tous les bonus de Dex pour la CA, mouvements réduits de moitié, les attaquants ont un bonus de +2 sur leurs jets d'attaque, malus de -4 pour certains jets de compétences liés à la Dex et à la For); jet de Vigueur pour annuler (DD20), Fouille (DD28), Désamorçage (DD28).

L'autre piège est lé au point luminescent au sol. C'est une *Lueur féérique* (p226) lancée sur une mosaïque incrustée de gemmes représentant un crâne. Toucher la mosaïque (soit en marchant dessus, soit en retirant les pierres) déclenche le piège.

Piège de l'escalier : remonte l'escalier ; Fouille (DD24), Désamorçage (DD26).

Le piège fait remonter l'escalier qui se verrouille dans sa position initiale, empêchant toute fuite. Pour des raisons de simplicité, supposez que la remontée prend 30 secondes (5 rounds). Les personnages peuvent toujours atteindre les marches et sortir 3 rounds plus tard. Les objets bloqués dans les marches pour tenter d'en empêcher la remontée risquent d'être brisés à moins qu'ils soient fait dans une matière que les personnages de ce niveau ne devraient pas avoir. C'est au MD d'en juger.

Tactique : Ambrios fait attaquer ses zombies dès qu'une Glyphe est déclenchée. Dans les bas paliers, le MD peut laisser les personnages utiliser

de la magie curatrice avant les attaques si les choses vont particulièrement mal pour eux.

Trésor : Les gemmes serties dans le piège au sol au centre de la pièce sont douze agates valant 10 po chacune.

Rencontre 4 : Chambres funéraires

Le brouillard continue de s'épaissir alors que vous vous éloignez de l'antichambre. Maintenant, il est presque impossible de voir au-delà (de 7m, 5m, 3m). De petites alcôves, peut-être de 3 mètres de diamètre, s'ouvrent dans les murs de chaque côté de ce couloir étroit pour révéler ce qui semble être des cryptes funéraires.

Il y a seize alcôves funéraires dans le grand demi-cercle qui va de l'entrée à la crypte principale. Le MD a le choix de mettre d'1 à 4 zombies dans chacune des alcôves, avec un maximum de 6 zombies par palier (c-à-d. 6 au palier 1, 12 au palier 2, 18 au palier 3 et 24 au palier 4).

Là où il n'y a pas de zombies, il y a des cadavres à moitié rongés. Pensez bien à les décrire afin de garder les PJ en haleine.

Palier 1 (EL 4) : 6 Zombis
Palier 2 (EL 6) : 12 Zombis
Palier 3 (EL 8) : 18 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 : Malgré le fait que les zombies soient sans esprit, le MD devrait utiliser des tactiques appropriées en fonction du palier auquel le scénario est joué. Pour les plus hauts niveaux, une bonne tactique peut être d'attaquer un personnage au milieu ou un en serre-file si les aventuriers ne vérifient pas les alcôves. A cause des couloirs étroits, combattre sera difficile. Seul un personnage peut attaquer un zombi à la fois, à moins qu'ils se déplacent dans une pièce plus grande. Le palier 3 a aussi une goule qui erre dans la caverne.

Trésor : Il y a comme trésor 150 po par palier (c-à-d. 150 po – 450po), qu'en tant que MD vous pouvez répartir dans les chambres funéraires.

L'emplacement et la composition exacte du trésor sont à déterminer par le MD.

Rencontre 5 : La crypte principale

Les zombies et Ambrios ne peuvent pas être surpris car ils savent que les aventuriers arrivent et peuvent, si les zombies de la rencontre 4 sont toujours vivants, savoir où ils sont dans la crypte. Les zombies se mettent en marche pour attaquer dès que les aventuriers approchent de la crypte. Les prendre au dépourvu dépend du jet d'initiative (que les personnages gagneront probablement).

Vous écarterez les tapisseries pourries qui révèlent derrière elles une majestueuse crypte. Vous vous rendez juste compte que plusieurs candélabres et d'autres objets en métal de valeur sont dispersés dans la pièce, à peine discernables dans l'étrange brouillard. La puanteur de la mort et de la chair en décomposition vous ramène à la réalité. Un groupe de zombies se dirige vers vous tandis qu'un autre se tient derrière un autel, prononçant des mots bizarres et gesticulant avec frénésie vers vous...

Un PJ peut se rendre compte que le "zombie" est en train de lancer un sort s'il réussit un jet de Connaissance des sorts (p65) DD13.

- Palier 1 (EL 5) : Ambrios, blême, Pre1
2 Zombis**
- Palier 2 (EL 7) : Ambrios, blême, Pre2
6 Zombis**
- Palier 3 (EL 9) : Ambrios, blême, Pre5
9 Zombis**

Ambrios le Seigneur Zombie, blême, Pre1 (Nerull) : FP4; TA M (mort-vivant); DV 4d12 (blême) + 1d8 (prêtre); pv 25; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (+2 Dex, +4 naturelle); Att +4 corps à corps (1d8+1 et paralysie, morsure), Att +1 corps à corps (1d4 et paralysie, 2 griffes); AS puanteur, paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL NM; JS: Réf +3, Vig +1, Vol +6; For 12, Dex 15, Con -, Int 10, Sag 13, Cha 11.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +6, Evasion +8, Fouille +6, Perception auditive +8, Saut

+6, Sens de l'orientation +3, Attaques multiple, Botte secrète (morsure).

Domaines : Mal, Mort (Nerull).

Sorts préparés (3/2+1 ; DD de base = 11 + niveau de sort : 0 – Assistance divine, Blessure superficielle, Résistance, 1er – Imprécation, Perception de la mort, Protection contre le Bien.

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.

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

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.

Ambrios le Seigneur Zombie, blême, Pre2 (Nerull) : FP4; TA M (mort-vivant); DV 4d12 (blême) + 2d8 (prêtre); pv 40; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (+2 Dex, +4 naturelle); Att +5 corps à corps (1d8+1 et paralysie, morsure), Att +2 corps à corps (1d4 et paralysie, 2 griffes); AS puanteur, paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL NM; JS: Réf +3, Vig +1, Vol +6; For 12, Dex 15, Con -, Int 10, Sag 13, Cha 11.

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

Domaines : Mal, Mort (Nerull).

Sorts préparés (4/3+1 ; DD de base = 11 + niveau de sort : 0 – Assistance divine x2, Blessure superficielle, Résistance, 1er – Brume de

dissimulation, Imprécation, Perception de la mort, Protection contre le Bien.

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.

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

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.

Ambrios le Seigneur Zombie, blême, Pre5 (Nerull) : FP4; TA M (mort-vivant); DV 4d12 (blême) + 5d8 (prêtre); pv 65; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (+2 Dex, +4 naturelle); Att +7 corps à corps (1d8+1 et paralysie, morsure), Att +4 corps à corps (1d4 et paralysie, 2 griffes); AS puanteur, paralysie, création de rejetons; Part : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL NM; JS: Réf +3, Vig +1, Vol +6; For 12, Dex 15, Con -, Int 10, Sag 13, Cha 11.

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

Domaines : Mal, Mort (Nerull).

Sorts préparés (5/4+1/2+1/1+1 ; DD de base = 11 + niveau de sort : 0 – *Assistance divine* x3, *Blessure superficielle*, *Résistance*; 1er – *Brume de dissimulation*, *Faveur Divine*, *Imprécation*, *Perception de la mort*, *Protection contre le Bien*; 2ème – *Profanation*, *Silence*, *Ténèbres*; 3ème –

Animation des morts, Protection contre les énergies destructives (feu).

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.

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

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.

Tactiques : Ambrios combat en lançant une *Imprécation* (p222) (il retient son action pour le moment où les aventuriers entrent dans la pièce). Il lance ensuite un autre sort, en fonction du palier auquel le scénario est joué. Ambrios appelle mentalement tous les autres morts-vivants qui restent dans la crypte pour attaquer les personnages puis s'approche pour engager les paladins, prêtres ou magiciens apparents (dans cet ordre).

Si les aventuriers fouillent la tombe après avoir vaincu le Seigneur Zombi, lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous :

Le brouillard qui remplissait les cavernes commence à disparaître. Tournant dans la pièce aux formes étranges en quête de trésors, vous découvrez rapidement un autel à l'autre extrémité. En vous rapprochant, vous apercevez une tablette en pierre au sol devant lui. Elle est couverte de runes sinueuses et inscrite en commun.

Si les aventuriers décident de lire la tablette, il y est inscrit : "Nos prêtres les plus ardents, puissent-ils garder les intérêts de ceux qui sont en-dessous". La tablette n'est pas piégée. Une fois que les PJ déplacent la tablette, passez à la rencontre 6.

Trésor :

- Il y a 10 po sur chaque zombie de cette pièce,
- Ambrios a une masse d'armes de maître qui pend à sa hanche. Elle appartenait à un ancien aventurier malheureux,
- Un parchemin avec le sort *Armure de mage* (p176) inscrit au niveau 1,
- Un parchemin avec le sort *Déblochage* (p200) inscrit au niveau 3,
- Un parchemin avec le sort *Soins légers* (p261) inscrit au niveau 1,
- Une potion de *Discrétion instinctive* (p280 du GdM).

Rencontre 6 : Là où c'est toujours sec

Les tunnels les plus bas mesurent environ 1,50m de large et 2m de haut. Ils ont été creusés afin de servir de chambres funéraires pour le clergé. De petites alcôves horizontales parsèment les murs de chaque côté. Plusieurs morts sont toujours enterrés ici. Si les joueurs utilisent des torches, une bonne quantité de fumée va s'accumuler. Mis à part l'ouverture étroite qui mène vers la crypte au-dessus, il n'y a nulle part où aller. En conséquence, soyez sûr de décrire l'enfumage croissant de l'atmosphère au fur et à mesure que le temps passe. Après 4 heures de combustion de torches, supposez que la fumée est suffisamment dense pour que les aventuriers se sentent mal à l'aise.

Un personnage ayant Sens de l'orientation (p75) peut se faire une idée des allées et venues souterraines du groupe par rapport à ce qu'il y a au-dessus, en réussissant un jet de compétence DD20.

La dalle de pierre poussée de côté révèle une volée de marches taillées dans la pierre. L'escalier descend dans une autre pièce, mais avec votre source de lumière il est difficile d'en dire plus.

Lorsque les aventuriers sont prêts à descendre l'escalier, lisez ce qui suit :

Avec (nom du PJ) qui mène la marche, vous commencez à progresser avec prudence dans l'escalier mal taillé. Ici les tunnels sont beaucoup plus grossiers que tout ce que vous avez vu jusqu'ici - en plus des couloirs étroits et réguliers et des morts enterrés, de petits tunnels grossièrement creusés partent en formant des angles irréguliers et sans raison apparente - et sont juste un peu plus larges qu'un corps humain. Des fragments d'os brisés et broyés et d'autres petits morceaux de métal jonchent le sol du tunnel.

La description ci-dessus correspond en gros à toute la partie émergée des catacombes inférieures. Si les aventuriers approchent la partie inondée à l'est des catacombes, passez à la rencontre 7 (les tunnels aquatiques).

Trésor : Il y a 150 po de bijoux, idoles, etc. que le MD doit répartir dans le 3è niveau, comme il le souhaite.

Rencontre 7 : Les tunnels aquatiques

Il est impératif que le MD mentionne la présence de la branche d'arbre avec ses feuilles vertes car c'est l'indice d'une issue possible pour les PJ (s'ils sont piégés).

Ce qui semblait être au départ de petites flaques d'eau au sol de ces étroites catacombes ressemble maintenant à un grand bassin. L'eau qui lèche les murs des catacombes réverbère ce qui n'est autre qu'une tombe silencieuse. Des débris flottent sur l'eau ; à vos pieds, des morceaux de tissu et de bois sont visibles. Il y a même une branche d'arbre, ses ramifications portant les feuilles vertes de l'été.

Attendez que les joueurs décident ce qu'ils vont faire. S'ils entrent dans l'eau, lisez le texte pour les joueurs ci-dessous.

Vous commencez à vous enfoncer dans le tunnel rempli d'eau devant vous. L'eau monte de plus en plus le long de votre corps alors que vous descendez dans ce tunnel qui se rétrécit. Alors qu'il se prolonge aussi loin que vous voyez, la partie où vous êtes s'est rétrécie à un tel point qu'il n'y a plus qu'une largeur d'épaule et davantage de tunnel immergé que de tunnel émergé.

Attendez que les joueurs décident ce qu'ils vont faire. S'ils continuent à progresser dans l'eau, lisez le texte pour les joueurs ci-dessous.

Faisant fi de votre délicatesse, vous continuez dans le tunnel inondé. Quelque chose frotte contre votre jambe tandis que vous vous éloignez de plus en plus de la terre ferme. Vous avez enfin atteint le point où seul votre tête et votre cou restent hors de l'eau. En regardant devant vous, vous voyez que même cela va se terminer si vous continuez. Tout autre mouvement en avant devra se faire sous l'eau.

Si les PJ continuent, passez à la rencontre 8.

Rencontre 8 : Un dernier plongeon vers la liberté

La dernière partie du tunnel est désormais complètement submergée. Les personnages qui espèrent donc s'échapper ainsi de la crypte doivent le faire à la nage. Les personnages malins (enfin, les joueurs malins) devraient faire le rapprochement entre la branche d'arbre verte (mentionnée dans la rencontre 7) et le zombie dans la rivière en ville (s'ils en ont entendu parler) pour en conclure que l'eau mène effectivement vers l'extérieur.

Les personnages qui atteignent cette rencontre sentent le léger mouvement du courant de la rivière s'ils se renseignent à ce sujet.

Lorsque les personnages décident qu'ils vont aller explorer ou nager ici, vous, en tant que MD, pouvez faire beaucoup pour susciter un suspense et une peur de l'inconnu. Si les personnages décident de "continuer en nageant" l'un après l'autre ou en formant un groupe incomplet, prenez chacun (ou le groupe) à part et discutez des conséquences. Ne permettez à personne de revenir à la table jusqu'à ce que tout le monde s'échappe.

Du dernier endroit où les personnages peuvent respirer avant de plonger jusqu'à la rivière, la distance est de 40m. Rappelez-vous les mécanismes de jeu suivants lorsque vous jouez cet épisode.

- Il n'y a pas de texte écrit ici, afin de ne pas prévenir les joueurs que c'est une méthode de sortie,

- Un personnage peut retenir sa respiration pendant une durée de rounds équivalente au double de sa Constitution,
- Après cette période, un personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD10) chaque round pour continuer à retenir sa respiration,
- Le DD du jet de Vigueur augmente de 1 à chaque round. Ceci à l'esprit, un personnage ayant un mouvement de base de 10 mètres peut rater la moitié de ses jets de Vigueur et atteindre quand même la rivière,
- Les personnages peuvent nager sous l'eau à la moitié de leur taux de mouvement normal par round tant qu'ils réussissent leur jet de Natation DD10,
- S'ils ratent leur jet ils ne progressent pas,
- Le DD du jet de Natation augmente de 1 à chaque round où les personnages nagent sous l'eau. Ainsi les 5 derniers mètres qu'un personnage humain doit faire demande un jet de Natation DD14. Le même dernier jet (dans ce cas les 3 derniers mètres) pour un nain aurait une DD de 16. Ces exemples partent du principe que les personnages n'ont manqué aucun de leurs jets de Natation.

Race	Rounds minimum pour être en sûreté
Humain, demi-elfe, demi-orc	8 rounds
Nain, Halfelin, gnome	12 rounds

Les personnages qui tentent de nager en étant chargés n'y arriveront probablement pas, à causes des malus au jet de natation. Il y a un malus de -1 au jet de Natation tous les 2,5 kg que les PJ portent.

Rencontre 9 : Vous avez déjà abandonné ?

Cette rencontre est une partie non négligeable du second round. Jouez-la une fois que les aventuriers ont atteint un point où ils semblent bloqués dans la découverte d'une issue de sortie.

Il est supposé que les aventuriers vont vaincre les zombies au round 1, rencontre 15. Ainsi qu'il est précisé dans cette section, dès que les personnages (ou Ambrios) ont déclenché le piège de l'escalier, il en découle toute une série d'événements. Comme les zombies ne seront pas là pour rétablir l'escalier au bout de deux jours, les

aventuriers ne pourront pas sortir de la crypte par le chemin qu'ils ont pris pour y descendre. Même s'ils ne vainquent pas les zombies (dans quel cas ils sont capables de rétablir l'escalier au bout de deux jours), il est peu probable que les joueurs attendent sans rien faire.

Il est impératif que vous, en tant que MD, bâtissiez une atmosphère d'attente accablante.

Si les joueurs fouillent les cryptes inférieures mais ne s'aventurent pas dans l'eau, prenez chaque jour un part un. Demandez quels sorts ils vont préparer, ce qu'ils vont faire, etc. Il est possible que les aventuriers remontent chercher une sortie. Ils peuvent être frustrés par leur incapacité à s'échapper.

- Les zombies du Round 1, rencontre 15 ont-ils été détruits ?

Non : passez à la rencontre 9a, Tout simplement chanceux

Oui : passez à la question suivante

- Les aventuriers ont-ils une source magique de nourriture ou un stock EXTREMEMENT important de rations ?

Non : passez à la rencontre 9c : Toutes les bonnes choses...

Oui : passez à la rencontre 9b : Ahhh, de la magie

Rencontre 9a : Tout simplement chanceux

Cette rencontre présume que le groupe n'a pas vaincu les zombies dans le round 1 rencontre 15, qu'il a été piégé en-dessous et qu'il n'a pas trouvé comment sortir en nageant avant que les zombies remettent l'escalier en place.

Dans ce cas, l'escalier est remis en place par les zombies au-dessus. Les aventuriers n'auront plus qu'à battre (ou fuir) les zombies avant de pouvoir revenir au village.

Utilisez les statistiques des zombies du round 1, rencontre 15.

Rencontre 9b : Ahhh, de la magie

Cette rencontre présume que le groupe a vaincu les zombies dans le round 1, rencontre 15, qu'il a été piégé en-dessous, qu'il n'a pas trouvé comment s'échapper et qu'il a des ressources (probablement magiques) pour attendre un moment.

La nuit et le jour ne signifient rien ici. Vous avez mangé et dormi. Le temps s'est brouillé jusqu'à ce qu'il n'ait plus de sens. Sans le soleil il est impossible de dire combien de jours et de nuits ont passé depuis que vous avez découvert que vous étiez piégés dans cette tombe. Vos provisions sont épuisées.

Heureusement, le prêtre de votre groupe à accès à de la magie qui peut créer toute la nourriture et l'eau dont vous avez besoin. Malheureusement, aucun d'entre vous n'a la force ou la magie nécessaire pour vous extraire de cette vaste tombe souterraine.

La clef pour rendre réel le risque d'être piégé à jamais dans la crypte, c'est l'idée que la conclusion n'est pas écrite de cette manière. Une fois que vous avez lu le paragraphe ci-dessus, ne dites plus rien et laissez les joueurs discuter entre eux. Posez la question chaque jour : veulent-ils rester ici dans l'espoir d'être secourus ? S'ils décident de fouiller davantage (ou de nager), passez à la rencontre appropriée. Au bout de vingt "jours" de questions, et en supposant que le groupe a abandonné toute recherche d'une autre sortie, lisez le texte pour les joueurs ci-dessous.

Le silence de la crypte est rompu par le raclement de la pierre contre la pierre. Un monstre horrible est-il sorti de sa tombe pour vous traquer ? Ou les sauveteurs dont vous priez la venue ont-ils enfin trouvé votre prison ?

Les faris de la confrérie de la voie du cheval qui à l'origine, ont vaincu le seigneur zombie sont revenu après avoir été prévenu par le village. Les paladins se renseignent sur le résultat de l'expédition du groupe. Passez à la rencontre 10 (conclusion).

Rencontre 9c : Toutes les bonnes choses...

Cette rencontre présume que le groupe a vaincu les zombies dans le round 1 (rencontre 15), qu'il est piégé en-dessous, qu'il n'a pas trouvé comment s'échapper et qu'ils n'ont pas les ressources suffisantes pour attendre jusqu'à l'arrivée des secours.

C'est une fin du scénario regrettable mais possible si les PJ n'arrivent pas à trouver comment sortir. N'en venez là que si le groupe a réellement épuisé toutes ses options et s'est résigné à mourir ici.

Le jour et la nuit ne signifient rien ici. Vous avez mangé et, malgré vos tentatives pour rester éveillés, vous avez dormi. Sans le soleil il est impossible de dire combien de jours et de nuits ont passé depuis que vous avez découvert que vous étiez piégés dans cette tombe. Vos provisions sont épuisées. Il y a longtemps que la faim est apparue. De plus, personne dans votre groupe n'a, semble-t-il, de pouvoirs magiques pour échapper à votre condition. Il semble que vous êtes piégés dans cette tombe pour toujours.

La clef pour rendre bien réelle la menace de famine et d'emprisonnement permanent dans la crypte est d'idée que la conclusion n'est pas écrite ainsi. Une fois que vous avez lu le paragraphe ci-dessus, ne dites plus rien et laissez les membres du groupe parler entre eux.

Posez des questions à des moments choisis au hasard, en demandant ce qu'ils comptent faire. En tant que joueurs, ils vont penser qu'il doit y avoir un moyen de s'échapper. C'est le cas. S'ils décident de continuer les recherches (ou de nager), passez à la rencontre appropiée.

Encore une fois, c'est une fin macabre. Vous n'avez pas besoin de poser les questions chaque jour, car cela pourrait prévenir les joueurs qu'il y a au moins la possibilité de s'échapper. Posez plutôt les questions les deux premiers jours, puis passez au moment où chaque personne finit par sombrer dans l'inconscience.

- Les personnages peuvent se passer d'eau pendant 1 jour plus un nombre d'heures égal à leur Constitution. Après cela, un personnage

doit réussir un jet de Constitution chaque heure (DD 10 + 1 par jet précédent) ou subir 1d6 point de dégâts temporaires,

- Les personnages peuvent se passer de nourriture pendant 3 jours. Après cela, le personnage doit réussir un jet de Constitution chaque jour (DD 10 + 1 par jet précédent) ou subir 1d6 points de dégâts.

Deux choses sont à retenir.

- Les dégâts temporaires dus à la faim et la soif ne peuvent pas être guéris par la magie tant que les personnages n'ont pas de nourriture ou d'eau,
- Les personnages qui ont subis des dégâts temporaires suite à un manque d'eau ou de nourriture sont fatigués. Comme il n'y a plus de combats, ceci est superflu à moins qu'au dernier moment les aventuriers tentent de sortir du souterrain à la nage.

Rencontre 10 : Retour sur la terre ferme

Pour les personnages qui se tirent d'affaire à la nage.

Vous commencez à sentir le mouvement des eaux vives alors que vous nagez dans le passage étroit et vaseux. Soudain, votre corps est projeté hors de se trou exigü. Le mouvement d'un vif cours d'eau - peut-être une rivière, vous emporte. De brefs éclats de soleil frappent vos yeux alors que vous êtes renversé dans l'eau cul par-dessus tête.

Vous luttez pour atteindre la surface et, peu après, la rive. Non loin de là, vous voyez la silhouette familière du temple d'où vous êtes venu.

Le personnage voudra probablement retourner au temple et activer le levier pour sauver ses amis. Il n'y a pas d'autre rencontre hostile qui puisse l'empêcher de le faire. Faites quand même attendre le ou les joueurs à l'écart de la table pendant que vous jouez la suite des événements avec les autres joueurs. Après un moment, ils peuvent retourner à la table et activer le levier.

Conclusion

A l'évidence, la manière dont s'achève ce scénario dépend beaucoup du temps qu'il reste dans le slot et du fait que les personnages sont sortis ou non de la crypte. En supposant qu'ils ont survécu, les aventuriers sont susceptibles de revenir au village, peut-être aux côtés des paladins. Malgré la mort de ses jeunes concitoyens, le village sera réellement heureux de la destruction du mal qui nichait dans le temple. Le bourgmestre et le forgeron indiqueront les armes de maître, si cela leur est demandé.

Fin

Points d'Expérience

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

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

Rencontre 1

Piège dans la caverne 55 xp

Rencontre 3

Piège des Glyphes 55 xp

Rencontre 4

Défaire les Morts-vivants 75 xp

Rencontre 5

Défaire Ambrios et ses Morts-vivants 200 xp

Conclusion

Sortie de la tombe 65 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 3

- 12 agates valant 10 po chacune (120 po).

Rencontre 4

- Trésor divers venant des cryptes (150 - 450 po).

Rencontre 5

- Il y a 10 po sur chaque zombie (20 - 90 po),
- Masse d'armes de maître qui (305 po),
- Un parchemin avec le sort *Armure de mage* (25 po),
- Un parchemin avec le sort *Déblocage* (150 po),
- Un parchemin avec le sort *Soins légers* (25 po),
- Une potion de *Discrétion instinctive* (150 po).

Rencontre 6

- Trésor divers venant des cryptes (150 - 450 po).

Annexes

Annexe #1 : Chronologie de l'aventure

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

Annexe #3 : Carte de la crypte

Annexe #4 : Vue en coupe

Annexe #5 : Disposition des Leviers