



# LES MASQUES DU DESTIN



Une campagne pour personnages de niveau 1-13



DND, INC.  
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION





# LES MASQUES DU DESTIN

## Campagne pour personnages de niveau 1 vers 13

### Présentation :

Bienvenue dans **La Campagne des Masques du Destin** pour Donjons & Dragons 3 et 4. Voici un ensemble de petites aventures qui sont conçues pour être incluses dans n'importe quelle campagne d'un Maître de jeux avec quelques petits efforts de restructuration. Cette campagne est complète avec le détail des personnages non joueurs (PNJ), de nouveaux monstres et objets magiques pour donner du plaisir et confondre vos joueurs. Cette campagne est utilisable aussi bien par un MJ (Maître de Jeux) débutant que par des vétérans qui déjà savent comment récupérer de bonnes idées.

La campagne des masques va vous permettre d'utiliser l'environnement comme un adversaire à part entière, avec des aventures qui ont lieu sous l'eau, sous terre, ou au milieu de tempêtes de neige. Elle propose aussi le développement de sous intrigues romantiques, de péripéties et de représailles à l'attention ou contre les joueurs.

Les principaux articles magiques de la campagne sont les masques eux-mêmes qui dupliquent la capacité de spécialisations des écoles de magie. Ils autorisent tout personnage qui se lie à un masque à lancer des sorts ou à augmenter les pouvoirs de ceux qui peuvent déjà en lancer.

L'intrigue est centrée autour de l'**Archi-mage Xoth** qui fut pratiquement détruit par ses ennemis. Les adversaires de Xoth ont drainés ses pouvoirs à l'intérieur des masques, mais ils se sont, par là mêmes, détruits. Xoth est donc réduit à une simple essence mentale, et cherche à influencer quiconque à découvrir les masques pour les rapprocher les uns des autres, voir les unir et augmenter ainsi son pouvoir. S'il arrive à trouver quelqu'un pour exécuter le rituel adéquat, qui soi-disant allouerait à la personne les pouvoirs de tous les masques, alors il pourrait de nouveau renaître à la vie dans notre monde avec les pouvoirs requis, des sorciers extrêmement puissants qui aime à s'essayer à ce genre d'exploits, pour conquérir le monde.

Les masques eux-mêmes ne sont pas très puissants. Seulement une personne peut contrôler les pouvoirs de chaque masque, les sorts que le masque alloue augmentent avec le niveau du porteur. Donner les masques à une équipe de personnage de bas niveau ne ferait pas sérieusement pencher la balance du jeu en leur faveur. Aussi, chacun des masques, bien que dénué d'intelligence, perçoit certaine chose à des degrés différents. Ils peuvent influencer leur porteur et parfois agir de leur propre chef.

### Bonne chance

**D&D : Campagne pour personnages de niveaux 1 vers 12/13**

**Par :** Al Sousa et Steven Clower (pour D&d Adventures)

**Traduction Française:** Syrinity

**Mise en pages et couverture:** Syrinity pour DnD

Copyright : Dndadventure



## TABLE DES MATIERES

<b>TABLE DES MATIERES.....</b>	<b>3</b>
<b>0. PRESENTATION .....</b>	<b>2</b>
<b>1. LES SOUS INTRIGUES ROMANTIQUES &amp; PNJ'S*.....</b>	<b>9</b>
<b>2. LES MASQUES DU DESTIN .....</b>	<b>5</b>
<b>3. L'HISTOIRE.....</b>	<b>10</b>
<i>Chapitre 1a: Au Commencement.....</i>	<i>10</i>
<i>Chapitre 1b: Le Guet-apens .....</i>	<i>10</i>
<i>Chapitre 2a : La Réunion des destinées.....</i>	<i>11</i>
<i>Chapitre 2b : Rencontre à Bout du Royaume .....</i>	<i>11</i>
<i>Chapitre 2c : Froiture.....</i>	<i>12</i>
<i>Chapitre 2d : Les cavernes gelées .....</i>	<i>12</i>
<i>Chapitre 2e : La rivière souterraine.....</i>	<i>13</i>
<i>Chapitre 3a : Fléau sur la ville .....</i>	<i>15</i>
<i>Chapitre 3b : Haine &amp; peurs .....</i>	<i>16</i>
<i>Chapitre 3c : L'appât .....</i>	<i>16</i>
<i>Chapitre 3d : Accrochage, compte et décision.....</i>	<i>17</i>
<i>Chapitre 3e : Conflit final .....</i>	<i>18</i>
<i>Chapitre 4a : Encore Dylan.....</i>	<i>18</i>
<i>Chapitre 4b : Sur la Piste d'Edmund Vargas.....</i>	<i>19</i>
<i>Chapitre 4c : Harken et Noirépine.....</i>	<i>20</i>
<i>Chapitre 4d : Haute Mer et Galère.....</i>	<i>21</i>
<i>Chapitre 4e : A l'intérieur du Château .....</i>	<i>22</i>
<i>Chapitre 5a : Sous la mer.....</i>	<i>23</i>
<i>Chapitre 5b : Premiers sangs .....</i>	<i>23</i>
<i>Chapitre 5c : Le temple des sahuagins.....</i>	<i>24</i>
<i>Chapitre 5d : Capturés .....</i>	<i>24</i>
<i>Chapitre 6a : Les Prisonniers de Lyli .....</i>	<i>25</i>
<i>Chapitre 6b : La Terre des Golems.....</i>	<i>26</i>
<i>Chapitre 6c : Le temple perdu .....</i>	<i>26</i>
<i>Chapitre 6d : Course d'obstacle .....</i>	<i>27</i>
<i>Chapitre 6e : Le bateau des zombis .....</i>	<i>27</i>
<i>Chapitre 6f : Épilogue.....</i>	<i>28</i>
<i>Chapitre 7a : De nouveau à la maison.....</i>	<i>29</i>
<i>Chapitre 7b : Vaisselle et nettoyage .....</i>	<i>29</i>
<i>Chapitre 7c : Boum.....</i>	<i>30</i>
<i>Chapitre 7d: Récréation en ville.....</i>	<i>30</i>
<i>Chapitre 8a : Départs vers les montagnes.....</i>	<i>31</i>
<i>Chapitre 8b : Pluie, vent, sans monstre effroyable.....</i>	<i>32</i>
<i>Chapitre 8c : Croque Mitaine ?.....</i>	<i>33</i>
<i>Chapitre 8d : Tempête, douchés et trempés jusqu'aux os. ....</i>	<i>34</i>
<i>Chapitre 8e : Enfin sec ... pour l'instant ! .....</i>	<i>35</i>
<i>Chapitre 9a : Une journée éreintante.....</i>	<i>35</i>
<i>Chapitre 9b : Négociations .....</i>	<i>36</i>
<i>Chapitre 9c : Combats à la lumière des lampes.....</i>	<i>37</i>
<i>Chapitre 9d : L'embuscade.....</i>	<i>38</i>
<i>Chapitre 9e : Le guet.....</i>	<i>38</i>
<i>Chapitre 9f : Un dernier truc à essayer .....</i>	<i>39</i>
<i>Chapitre 10a : Problème de carte.....</i>	<i>40</i>
<i>Chapitre 10b : risque d'avalanche .....</i>	<i>40</i>
<i>Chapitre 10c : 3 Cavernes et un seul chemin .....</i>	<i>41</i>
<i>Chapitre 10d : Toc, toc (entrez ?).....</i>	<i>43</i>
<i>Chapitre 10e : Danse avec les Elfes noirs .....</i>	<i>44</i>
<i>Chapitre 10f : Le tombeau .....</i>	<i>45</i>
<i>Chapitre 11a : Et maintenant quoi? .....</i>	<i>47</i>
<i>Chapitre 11b : La Forêt Gémissante.....</i>	<i>48</i>
<i>Chapitre 11c : Le site des fouilles.....</i>	<i>49</i>
<i>Chapitre 11d : Le Donjon.....</i>	<i>51</i>
<i>Chapitre 12a : Tout ça pour rien #1 .....</i>	<i>52</i>
<i>Chapitre 12b : Tout ça pour rien #2 .....</i>	<i>53</i>
<i>Chapitre 12c : Le retour de Charilus .....</i>	<i>55</i>
<i>Chapitre 13a : La destinée de Xoth .....</i>	<i>56</i>
<i>Chapitre 13b : La destinée de Xoth, 2ème partie.....</i>	<i>57</i>
<i>Chapitre 13c : La chambre de Xoth .....</i>	<i>58</i>
<i>Chapitre 13d : Bataille contre le temps .....</i>	<i>59</i>
<i>Chapitre final : Rencontre finale et au-delà.....</i>	<i>60</i>



<b>4.</b>	<b>BESTIAIRE.....</b>	<b>61</b>
	<i>Squelette Homme-lézard.....</i>	<i>61</i>
	<i>Zombi pestilent (homme du peuple humain).....</i>	<i>62</i>
	<i>Garou pestilent (homme du peuple humain).....</i>	<i>63</i>
	<i>Castilus Le Fielon.....</i>	<i>64</i>
	<i>Légion de l'enfer.....</i>	<i>65</i>
	<i>Sahuagin.....</i>	<i>65</i>
	<i>Golem de pierre.....</i>	<i>66</i>
	<i>Spectateur.....</i>	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
	<i>Liche.....</i>	<i>67</i>
	<i>Ssslhack.....</i>	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
	<i>Colossale Liane chasseresse intelligente.....</i>	<i>68</i>
	<i>Moississure Brune.....</i>	<i>70</i>
	<i>Grand Faucheur d'os.....</i>	<i>71</i>
<b>5.</b>	<b>PERSONNAGES NON JOUEURS.....</b>	<b>72</b>
	<i>Charilus.....</i>	<i>72</i>
	<i>Dylan.....</i>	<i>73</i>
	<i>Davrus.....</i>	<i>73</i>
	<i>Edmund Vargas.....</i>	<i>74</i>
	<i>Elan.....</i>	<i>75</i>
	<i>Baron Ganth.....</i>	<i>75</i>
	<i>Gunthar.....</i>	<i>76</i>
	<i>Grug.....</i>	<i>76</i>
	<i>Kangran.....</i>	<i>76</i>
	<i>Keetha Lazon.....</i>	<i>77</i>
	<i>Kuyang.....</i>	<i>77</i>
	<i>Lysnoir La reine Pirate.....</i>	<i>78</i>
	<i>Malchor.....</i>	<i>78</i>
	<i>Marne.....</i>	<i>79</i>
	<i>Noirépine.....</i>	<i>80</i>
	<i>Omar.....</i>	<i>80</i>
	<i>Phantasme.....</i>	<i>81</i>
	<i>Proth.....</i>	<i>82</i>
	<i>Réavis.....</i>	<i>82</i>
	<i>Regner.....</i>	<i>83</i>
	<i>Scathe.....</i>	<i>83</i>
	<i>Shar.....</i>	<i>84</i>
	<i>Xoth.....</i>	<i>85</i>
<b>6.</b>	<b>PLANS ET CARTES.....</b>	<b>87</b>
	<i>2A, Bout du royaume :.....</i>	<i>87</i>
	<i>4B, Bordterre (Landedge) : Ville et château.....</i>	<i>88</i>
	<i>5C : Le Temple englouti des Sahuagins.....</i>	<i>93</i>
	<i>6C, Le temple perdu de l'île de l'éternelle vigilance :.....</i>	<i>96</i>
	<i>6E, Le Bateau Pirate de Lysnoir : « Le Tempête » :.....</i>	<i>99</i>
	<i>8A, Joyaux, le poste de commerce :.....</i>	<i>100</i>
	<i>10D, Le complexe des Elfes noirs :.....</i>	<i>101</i>
	<i>10f, Le tombeau Teng :.....</i>	<i>106</i>
	<i>11c, Le site de fouilles :.....</i>	<i>107</i>
	<i>11d, Le donjon :.....</i>	<i>107</i>
	<i>13b, La forteresse :.....</i>	<i>108</i>
<b>7.</b>	<b>OBJETS MAGIQUES.....</b>	<b>109</b>
	<i>2 E : Epée Ecorcheuse.....</i>	<i>109</i>
	<i>4 C : Lentilles de détection de l'invisibilité.....</i>	<i>109</i>
	<i>5C : Dent de requin.....</i>	<i>109</i>
	<i>5 D : Dague suceuse d'âme.....</i>	<i>109</i>
	<i>10 C : Epée Éventreuse de lignée.....</i>	<i>109</i>
	<i>Bout du royaume : Baguette Recherche Fortune.....</i>	<i>110</i>
	<i>Proth : Manteau de Fier.....</i>	<i>110</i>
	<i>Xoth : Robe des Malédictiones.....</i>	<i>110</i>
<b>8.</b>	<b>NOUVEAUX SORTS.....</b>	<b>111</b>
	<i>6 E : Saut de la conscience.....</i>	<i>111</i>
	<i>10 C : Lien de l'âme.....</i>	<i>111</i>
	<i>10 C : Fusion Osseuse.....</i>	<i>111</i>



## 1. Les Masques du destin

L'histoire de Xoth et des masques du Destin.

... Dans les masques est déteu le pouvoir de toutes les magies: divination, illusion, invocation, nécromancie, abjuration, transmutation, enchantement, et altération. Avec eux, un seul peut gouverner le monde ...

Les masques ont été créés il ya longtemps par les Teng, une race de puissants sorciers. Les Teng en étaient venu à craindre le plus grand d'entre eux qui s'appelait Xoth. Xoth était devenu trop puissant, même pour une race de sorciers. Aucun de ses plus proches rivaux ne pouvait se mesurer à son pouvoir. Un plan fut mis au point pour drainer les pouvoirs de Xoth et de ses complices qui voudraient l'aider. Huit masques furent créés, un pour chacune des écoles de magie. Chaque masque pourrait drainer les propriétés de cette école de magie de Xoth, le laissant impuissant devant ses ennemis.

Cependant, ils sous-estimèrent les pouvoirs de Xoth ; il fut pris par surprise mais ne devint pas complètement impuissant. Un combat titanesque se produisit avec les sorciers faisant usage du pouvoir qu'ils avaient drainé de Xoth. En fin de compte Xoth fut apparemment détruit, mais ses ennemis avaient eux-mêmes été absorbés par les masques, tels des enveloppes sans esprits.

Les masques ont ensuite été considérés comme défectueux et maudits à cause de mots de mort jetés par Xoth. Ils ont alors été cachés très loin, pour ne plus jamais voir la lumière du jour, jusqu'à ce que les Teng soient détruits par une catastrophe apparemment sans rapport, mais en vérité, provoquée par l'esprit de Xoth. Son corps avait été détruit et une grande partie de sa magie drainée, mais il avait toujours une existence obscure dans les plans astraux. Xoth observa les Teng et les jugeant indignes de vivre, il manipula les événements et les catastrophes naturelles pour les détruire. Xoth cherche maintenant à retourner vivre sur la terre de ses ancêtres, mais pour ce faire, les masques doivent être retrouvés et réunis par un rituel spécial. Alors Xoth pourra récupérer son pouvoir perdu. À cette fin Xoth a essayé de manipuler les autres en leur parlant à travers leurs rêves et avec des visions, clamant être un dieu ou un démon quelconque.

Les masques eux-mêmes sont chacun possédés par une légère conscience, plus active dans certaines conditions que d'autres, bien que leurs personnalités fragmentées, d'une certaine manière, ressemblent à Xoth. Tous les masques donnent la capacité de lancer des sorts, même à ceux qui ne l'ont pas. Comment cela se traduit-il, quand un personnage se lie à un masque en se l'appliquant sur le visage, un processus qui prend de 3 jours à 2 semaines, il peut accéder aux capacités de jeter des sorts en fonction de son niveau. Le propriétaire est traité comme un magicien pour connaître quel niveau de sorts peut être lancé. Il/elle est autorisé à lancer 1 sort de chaque niveau de cette école qu'il pourrait lancer comme s'il était un mage.

Le personnage portant le masque peut lancer des sorts de par sa propre volonté. Notez que le PJ ne jette pas le sort lui-même de sorte qu'il est libre d'agir dans le même tour. Parfois, le masque, en particulier ceux ayant une légère conscience, décideront par eux-mêmes à quel moment il sera opportun de lancer un sort et de quel type. Une dernière chose à noter, tous les masques sont indestructibles et une fois qu'un porteur est lié à un masque, le fait de passer à un autre masque prend deux fois plus de temps que la normale.

Cela aide également le MJ à préfigurer les événements futurs concernant l'intelligence inconnue se cachant derrière les masques.

Ces masques sont indestructibles par de tous les moyens connus à ce jour tant que Xoth résidera en eux. Ils ont été conçus de cette façon afin d'empêcher, même par un malheureux hasard, qu'une partie de Xoth puisse sortir



d'un des masques. La seule façon de faire sortir Xoth d'un masque est de les rassembler par un sort d'entrave. Si le sort d'entrave venait à être achevé, les masques fusionneraient en une abomination de visage difforme rassemblant les différentes parties de tous les masques, y compris 3 gemmes. Sous cette forme, le masque irradiera une magie rassemblant l'ensemble des écoles de magies. N'importe quelle créature vivante qui portera la réunion de tous les masques sera emprisonnée à l'intérieur du masque reconstitué, la forme corporelle du prisonnier sera possédée par Xoth, sans sauvegarde possible.

Comme un seul objet, le masque fonctionnera comme s'ils étaient tous portés en même temps tant que Xoth résidera à l'intérieur d'eux. Le temps que le porteur réalise cela, il sera trop tard, il (le porteur) sera le masque et Xoth sera le porteur. Si l'on essaye de détecter de la magie avec l'âme d'une autre personne dans le masque il émettra une aura magique modérée de toutes les écoles, mais ayant perdu tous ses pouvoirs. Le masque réuni ne sera qu'une prison pour l'âme. La destruction du masque est maintenant possible afin de libérer l'âme emprisonnée. Un « rappel à la vie » ou un sort de « résurrection » doit être lancé pour délivrer l'âme emprisonnée.



**Les Masques réunis**

**Une des gemmes emprisonnées dans un des masques est aussi un phylactère pour Ssslhack, le gardien du masque de Transmutation** ; Xoth est la seule autre personne qui a connaissance de cette gemme et l'a préparé pour son utilisation. Si Xoth se trouvant dans une forme vivante venait à être tué, son âme se réfugierait dans le phylactère, détruisant par la même la présence de Ssslhack pour toujours. La gemme peut être cassée comme si elle ne faisait pas partie de la conception originale du masque, qui aurait ainsi pu détruire Xoth

**Pouvoir de Suggestion** : Quand au moins deux masques appartiennent à une personne, Xoth peut commencer à manifester une légère influence sur l'esprit de la personne une fois par jour comme le sort de suggestion (D 10 sur volonté). Pour chaque masque possédé en plus du 2ème le Dé augmente de 2. Si tous les masques sont possédés le Dé est 25. Xoth peut suggérer au propriétaire du masque qu'il le porte permettant ainsi à Xoth de sortir, même s'il connaît les conséquences d'un tel acte. Il estimera qu'il pourra contrôler la puissance du masque.



### Masque de la Divination :

Ce masque ressemble à un petit masque de dominos noirs relié par une fragile corde noire. Le masque accorde les capacités de jeter 1 sort de divination de chaque niveau de magie (1-9) que l'utilisateur pourra évidemment utiliser comme s'il était un mage de ce niveau. Les capacités du masque peuvent être utilisées à volonté, le personnage peut ainsi faire d'autres actions puisque c'est le masque qui jette le sort. Le masque peut aussi 1/jour exécuter une variante du sort « localisation d'objet ». Il donnera la direction du lieu de n'importe quel autre masque du destin, sans indice de distance ou informations supplémentaires.



**Caractéristique:** Ce masque ne possède qu'un « conscience » très limité contrairement aux autres, sa seule caractéristique est la curiosité. Il jettera occasionnellement et par sa propre volonté, si il est inutilisé un certain temps, un sort de divination. Il alertera néanmoins l'utilisateur de ce qu'il découvrira.

### Masque de l'Illusion :

Ce masque est unique en cela qu'il est constitué de 2 parties. Chaque moitié ressemble à celle d'un masque de tragédie/comédie italien de la Commedia del Arte, mais avec seulement la moitié d'un visage pour chacun, la partie gauche est la comédie et l'autre la tragédie. Les deux parties doivent être jointent pour être utilisées. Ce



masque accorde les capacités de jeter 1 sort d'illusion de chaque niveau de magie (1-9) que l'utilisateur pourra évidemment utiliser comme s'il était un mage de ce niveau. De plus le porteur, une fois le masque appliqué sur le visage, sera sous l'influence d'un sort de « changement d'apparence » permanent qui s'effectuera seulement quand le porteur ne sera pas observé et seul, mais sans possibilité de contrôle du porteur. Le personnage joueur/non joueur ne pourra récupérer son apparence naturelle à moins qu'il n'utilise un autre sort pour le simuler.

**Caractéristique:** Ce masque possède une légère conscience le rendant espiègle pendant les situations non violentes. Il jettera des sorts d'illusion pour plaisanter et s'amuser, mais jamais sur le porteur.

### Masque de l'Évocation :

Ce masque recouvre entièrement le visage, il est rouge foncé et dépeint une créature démoniaque dans un rictus menaçant. Ce masque accorde aussi la capacité de jeter des sorts d'invocation/évoocation comme pour les autres masques (voir ci-dessus). Ce masque accorde aussi au porteur un +1 permanent pour toucher et faire des dégâts (+1/+1).

**Caractéristique:** Ce masque est un peu plus vivant que les autres, il est surtout rempli de colère. Quand le porteur se fâche, le visage du masque commence à se tordre dans un rictus colérique comme s'il voulait détruire le contrevenant ou l'adversaire. Le porteur lui-même aura de plus en plus de mal à maintenir sa colère sous contrôle. Quand le porteur est en colère, le masque peut lancer ses sorts contre le contrevenant même si celui-ci est l'ami ou l'allié du porteur!



### Masque de l'Abjuration :

Le masque couvre la tête entière et semble être fait d'un métal bleuâtre, ressemblant quelque peu à un heaume, mais très plat.

**Caractéristique:** En portant ce masque le porteur n'est pas sensible aux effets des Armes Vorpales ou à une autre méthode de décapitation. Le masque possède les mêmes capacités magiques pour lancer des sorts que les autres masques. Ce masque d'abjuration possède une personnalité régit par la crainte et la vigilance, forçant le porteur à supporter une pénalité de -1 sur toutes les initiatives, mais un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde.





### Masque de l'Invocation:

Ce masque a l'apparence d'un reptilien humanoïde, peut-être un homme lézard ou un kobold. Il est maintenu au crâne par une corde faite d'une fine chaîne d'argent.

**Caractéristique:** Le masque possède les mêmes capacités magiques pour lancer des sorts que les autres masques. Sa personnalité est extrêmement actif pour tous les sorts de convocation jetés, plus le nombre de créatures appelées est important, plus il est efficace.



### Masque de l'Enchantement :

Ce masque couvre tant le visage que le crâne. Il consiste en une couronne ressemblant à de l'or, et en un voile fait d'un cuir lourd percé de 2 trous pour les yeux.

**Caractéristique:**

Le masque possède tous les pouvoirs magiques du genre qu'il incarne comme les autres masques. Tous sorts de l'école de charme, et tout sort rendant amical la cible auprès du porteur, jeté soit par le porteur, soit par le masque donne un -4 à la sauvegarde de la cible. Le Charisme du porteur est des 19 en quand il porte ce masque.

### Masque de Transmutation :

Ce masque recouvre entièrement le visage et à l'apparence d'un oiseau. Il possède un long nez ressemblant à un bec et ses bords sont entourés de plumes multicolores. Le masque lui-même est de couleur jaune pâle.

**Caractéristique:** Le masque possède tous les pouvoirs magiques du genre qu'il incarne comme les autres masques. De plus ce masque est très curieux par nature et expert en connaissance des langues. Chaque jour le masque prendra la langue maternelle du premier individu rencontré par hasard et différent du porteur. Cet langage se transmet par télépathie au porteur du masque. La langue s'efface pendant le sommeil du porteur.



### Masque de Nécromancie :

Ce masque apparaît comme un simple masque mortuaire. Il ressemble à un crâne blanc, avec des trous à la place des yeux et de la bouche, ainsi qu'une tige pour le tenir sur le visage, et ne possède aucun lien pour le maintenir. Le masque de nécromancie ne prend aucune décision que le joueur ne désire pas, mais il influence ses pensées. Une fois le masque posé sur le visage, l'utilisateur devient progressivement moins émotif et porte moins d'intérêt à son humanité, pour finalement ne plus avoir de sentiments pour ses amis, sa famille et son(sa) compagnon(gne) puisque, ces rapports deviennent finalement insignifiants. L'alignement du porteur glissera vers un alignement neutre-neutre. A la discrétion du MJ de procéder à ce changement.

**Caractéristique:** Le masque possède tous les pouvoirs magiques du genre qu'il incarne, mais autorise aussi un autre type de sort. Le masque alloue les capacités de lancer 1 sort de nécromancie de chaque niveau de magie (1-9) que l'utilisateur peut utiliser d'une façon concevable comme s'il était un mage de ce niveau, de plus, une fois un jour, selon le niveau, le masque peut lancer un sort de peur, dépendant du niveau de l'utilisateur. Le sort Spectre (Sort de mage de 1er N°) à moins que l'utilisateur ne soit du 7e niveau ou plus dans ce cas, c'est Peur qui s'applique (Sort de mage de 4eme N°), au 15e niveau cela devient un Symbole de Terreur (comme le sort de mage de 8eme N°).

**Note:** Le masque agit comme focalisateur pour les sorts de peur, les victimes doivent donc regarder dans sa direction pour que cela fonctionne.



## 2. Les Sous intrigues romantiques & PNJ's\*

**Elan:** Ce PNJ est parfait pour créer des intrigues romantique dès le départ du jeu, pendant qu'elle voyagera avec le groupe durant la plupart des aventures. Elle est attirée par des garçons forts et stoïques qui lui rappelleront son grand-père. Cependant elle se fatiguera vite de ce type de personnage et pourra devenir plus intéressé par des fripouilles exubérantes qui en ont fait leur manière de vivre, à la langue bien pendue et aux manières plutôt avenantes.

**Note:** Elle repoussera d'abords ces gens lors de la première rencontre mais si ils ne lui donnent pas de raison pour les détester elle s'amourachera facilement de leur façon de se comporter. A Mener vers d'intéressant conflit si elle change, par la suite, d'attention pour tel ou tel autre personnage joueur.

**Lysnoir:** LysNoir est une personnalité inhabituelle pour une intrigue romantique, mais possible. Elle est attirée par les beaux mâles qu'elle peut manipuler. Elle a quelque chose de sadique dans les émotions et aime larguer les gens quand ils se trouvent en mauvaises posture. Par exemple, elle menacera de faire des choses malsaines aux autres pour obtenir ses quatre volontés. Lys pourrait en venir à aimer quelqu'un qui lui montre une authentique attention et qui, au final, se souciera vraiment d'elle, mais ses rapports intimes vont souvent vers d'autres pirates qui cherchent à obtenir la même position ou les mêmes richesses qu'elle.

**Noirépine:** Noirépine est un autre personnage non joueur, pour un possible amour, digne d'intérêt pour une femme du groupe; mais il est extrêmement prudent sur tout ce qui touche aux sentiments. Il s'est amouraché d'une manière de vivre remplie de noblesse et serait attiré par quelqu'un possédant une certaine culture ou peut-être un elfe qui ne le mépriserait pas pour son sang mêlé. Une chose à se rappeler est bien que Noirépine est paranoïaque concernant sa sécurité, il est très solitaire. Sa vie n'offre pas de temps pour des rapports intimes.

**Shar la flegmatique:** Une autre femme forte, Shar est attirée par les hommes qui se prouvent à eux même qu'ils ont une bonne connaissance des batailles et de leurs tactiques, ou bien à des hommes qui lui sont totalement opposés, des hommes insouciants et informels. Mais elle les voit plus comme des animaux de compagnies. Elle se donnera à un soupirant potentiel prouvant sa loyauté à son encontre.

**Marne:** Cet elfe psychotique n'est pas un choix viable pour une histoire romantique. Elle est sadique et brutal et aime fouetter de temps en temps ses amoureux. Elle est attirée par des mâles qui possèdent une peau douce et du charme, et elle adore sculpter son art du fouet sur leur peau.

**Phantasme:** Cet individu ne sera attiré par personne. Il jouera avec toute personne qui essayera de se rapprocher de lui de façon passionnée.

**Kangran:** Cet individu engagé dans ses convictions aurait pu donner du bon temps à un personnage joueur féminin quand il était dans la ville de Laribus. Cependant il se consacre d'abord à son devoir, et surtout, il est fort improbable qu'il ne quitte la ville pour une longue période. Il aimerait commencer une relation durable mais il est vraisemblable qu'il ne soit pas heureux avec un joueur voyageur.

\*Voir à la fin de la campagne pour leurs caractéristiques



## 3. L'Histoire

### Chapitre 1a: Au Commencement...

Les aventuriers arrivent ensemble quelque soit les moyens que le MJ a décidé.

Ils sont actuellement dans la petite ville de Landover, une ville près d'une frontière hostile ou peut-être en dehors des patrouilles militaires.

Les PJs ont entendus parlés des nouvelles d'un barde en ville chantant l'histoire d'un trésor caché.

Le barde nommé Omar, raconte l'histoire d'un négociant en argent (le métal) qui par avidité a caché ses richesses dans une caverne non loin de ce village. Mais hélas le négociant n'était pas assez attentionné. La petite caverne était la tanière d'une bête puissante et violente. Cette bête possédait la tête d'un lion, le corps d'un lion, et la queue d'un scorpion.

Selon Omar la bête se trouve encore là bas. Si le groupe décide d'aller à la recherche de ce trésor Omar demandera à les accompagner, non pas pour une part du trésor, mais pour pouvoir composer une chanson de leur quête héroïque (et pourquoi une petite part du trésor.) Si les joueurs refusent sa présence il haussera les épaules et leur dira où elle est localisée. Omar connaît l'itinéraire, il les suivra donc simplement avec un petit décalage dans le temps. Les joueurs se rendront compte que sans un guide une petite caverne est très dure à trouver.

Finalement les joueurs arrivent dans le défilé où la caverne est située. Assurément une manticoire possède les lieux, mais la caverne fait seulement 1,5 m de haut et 1 m de large (trop petit pour lutter à l'intérieur.)

Laissez les joueurs inventer une solution pour attirer la manticoire à l'extérieur, si quelque chose est jeté à l'intérieur, cela la rendra furieuse et la fera sortir. Les joueurs engageront la manticoire qui opposera une bataille de front et tentera seulement de fuir quand ce sera trop tard.

Après une victoire assez facile les PJs voudront quitter la caverne. L'intérieur est un nid fait de restes, de branches et d'os.

Chercher dans ce bazar leur permettra de récupérer 42 pièces d'argent, une assiette de porcelaine fêlée (sans valeur), et une petite boîte en bois vernie. La boîte est endommagée par l'humidité et quelque peu tachée. Elle possède un petit crochet en argent et l'œil, gravé en trompe œil, augmente sa valeur à 5 PO maximum. La boîte est attachée par de la ficelle. Les PJs vont vraisemblablement ouvrir la boîte. À l'intérieur, un velours endommagé par l'eau tapisse l'intérieur, et ils découvriront un petit masque comme assembler de dominos noirs. Les bords sont ourlés de dentelle noire et son attache est un petit morceau de ficelle noire elle aussi, semblant très fragile mais en bon état.

Le masque irradie une très forte magie si quelqu'un le vérifie, mais résiste à toutes tentatives d'identification. Si le masque est porté, le porteur "viendra à savoir" par l'esprit que c'est le Masque de Divination, ainsi que ses pouvoirs de base.

Pendant que les PJs réfléchissent à cela, surprise ! La manticoire ne nichait pas seul. Son compagnon, une énorme Chimère vole vers la scène du combat et essaye de lutter de façon plus intelligente (si possible en volant). Quand les PJs sembleront être en mauvaise posture, un **éclair** frappera et tuera la Chimère ou l'assommera la faisant tomber au sol, pour être mise hors d'état de nuire par le groupe.

Après la bataille, les joueurs verront un vieil homme à l'air renfrogné et bourru, portant une longue robe verte. Pendant que les joueurs se retourneront pour le questionner ou même le remercier, il les arrêtera avec un geste impérieux et déclarera qu'il désire que le masque lui soit donné immédiatement. Omar aura accompagné les joueurs ou sera avec le vieil homme et parlera à ce moment. Omar présentera le vieil homme comme Charilus.

Charilus parlera encore et EXIGERA le masque, car les PJs ne sont ni assez puissants ni assez compétents pour garder une prise comme celle là (faite le parler de façon ennuyé et arrogant.)

Les joueurs considéreront sans aucun doute les dégâts faits par eux pour peu de chose à ce moment là. Omar interviendra alors de nouveau. Il dira que « oui, il avait menti au sujet du trésor qui était ici mais qu'il avait besoin d'aide pour rechercher le masque. L'histoire ne s'arrête pas là s'il souhaite l'entendre ». Omar convaincra Charilus de laisser le masque aux PJs pour l'instant. Mais peut-être que tout ceci peut être discuté autour d'un dîner dans une taverne. Charilus bougonnera, mais acceptera. Quand tout sera dit, il se téléportera sur le lieu du dîner.

Omar fera encore de plates excuses aux joueurs pour les avoir utilisés et leur demandera de se rendre de nouveau à Landover, de sorte qu'ils puissent rencontrer Charilus pour le dîner et discuter de la situation avec lui devant un verre de vin et un bon dîner (Omar s'en veut et cela se voit). Les joueurs chevaucheront avec Omar loin derrière eux, l'air piteux et le regard triste.

### Chapitre 1b: Le Guet-apens

Après avoir traversé une courte distance les PJs remarquent un homme dressé au milieu de la route qui pointe un arc long sur eux. Les PJs n'aperçoivent personne d'autre, à moins, bien sûr, qu'ils puissent voir l'invisible. L'homme est habillé de guenille mais possède



un manteau de fourrures pour se protéger de la froidure. Il demandera à ce qu'ils descendent de leurs montures, s'ils chevauchent, et qu'ils fassent tomber leurs armes à terre ainsi que tous leurs objets de valeur.

Pendant qu'ils sont en train de se décider s'ils doivent se moquer de lui ou bien le tuer, Grug qui est invisible grâce à Phantasme, se déplacera derrière le PJ le plus lourdement armé, ou bien celui qui négocie avec l'archer et le frappera par derrière avec son bâton. Le reste des Maraudeurs (voir les Maraudeurs de Shar) se déplacera alors vers le groupe et les attaquera. Malchor utilisera des sorts d'immobilisation de personne à couvert et à distance maximum pendant que Phantasme utilisera des sorts simples comme sommeil et couleurs dansantes pour mettre hors d'état de nuire les PJs.

L'idée est, bien sûr, de battre les joueurs mais sans les tuer. Leurs adversaires, bien plus puissants, ont planifié et bien organisé cette embuscade. Une fois vaincus, ils seront attachés, et rien hormis le masque ne leur sera pris. Le prêtre prendra alors à partie le prêtre/druide ou équivalent du groupe et se moquera d'eux face au nombre de sa troupe. Le voleur Elfe prendra aussi quelques objets pour souvenir, pas nécessairement de valeur mais plutôt sentimentaux, après tout, elle est psychotique. Shar flirtera avec tout PJ qui aurait le profil pour être son amant. Elle partira alors que les PJs seront attachés aux arbres, livrés à eux mêmes, après avoir envoyé leurs chevaux courir au loin. Avec ce temps froid les PCs pourraient rapidement mourir de gelure mais arrive Omar qui suivait le même chemin, après s'être senti mal car ayant auparavant trompé le groupe. Il libérera les personnages attachés et les aidera à rassembler les chevaux. Puis il écoutera les péripéties de l'équipe et deviendra très affligé en entendant la perte du masque. Il insistera alors pour qu'ils se dépêchent de retourner en ville afin de rencontrer le plus rapidement possible Charilus.

### Chapitre 2a : La Réunion des destinées

Le groupe et Omar atteindront Landover sans autre incident. Omar suggérera de se nettoyer un peu avant de retrouver Charilus. Il se portera volontaire si des soins peuvent être donnés aux PJs, mentionnant que Charilus prendra les coûts en charge.

Quand le groupe arrive à l'auberge Charilus est déjà assis et semble ennuyé. Il semble impatient et dès qu'ils arrivent, il demandera après le masque. Omar interviendra et expliquera comment le masque a été volé. Charilus éclatera presque de colère, blâmant l'incompétence du groupe et ira jusqu'à mettre en doute leur honnêteté. Au moment même où les choses s'enveniment un peu trop, une main effleure l'épaule de Charilus et une voix féminine le réprimande

tendrement « n'enlève pas à ces personnes leur bonne humeur. » Charilus présente sa petite-fille Élan une prêtresse de *(inséré ici une déité locale de la chance et de la bonne fortune)*.

Elan prend un siège et se présente au groupe. Elle est habillée d'une longue robe jaune brodée du symbole de son dieu, ourlé de petites marques sur les bords de sa robe. Elle a de longs cheveux blonds lui tombant sur les épaules et de grands yeux verts.

Elan a un effet calmant sur Charilus, elle s'excuse pour lui, et essaye d'expliquer leurs positions. Charilus et Elan, avec les commentaires supplémentaires d'Omar, s'expliquent à propos des masques.

Après s'être expliqué, Elan demandera aux PJs s'ils peuvent les aider dans la recherche des masques. Elle expliquera ses craintes sur la manière dont ils risquent d'être employés, en cela qu'ils savent que d'autres recherchent aussi les masques. Elle y inclut le Baron Ganth, un homme notoirement mauvais qui userait des masques pour accroître son propre pouvoir. Charilus mentionnera que d'autres sombres puissances peuvent être également à la recherche des masques.

Si le groupe donne son accord, Elan se proposera de les accompagner sous les protestations de Charilus. Charilus les informera qu'il a pu resserrer ses recherches sur un masque se situant à l'est des montagnes orientales, malheureusement ce sont les seules informations qu'il possède. Il suggère alors aux PJs de se diriger vers le village de Bout du Royaume. Là bas ils pourront monter une expédition et demander aux gens du pays d'autres informations. Charilus se chargera de préparer l'expédition et donnera de l'argent à sa petite-fille mais pas aux PJs.

### Chapitre 2b : Rencontre à Bout du Royaume

Le groupe entreprend de quitter le village de Landover pour celui de Bout du Royaume. L'hiver approche et d'ici l'arrivée des joueurs les neiges et le givre seront sur eux. Elan suggère d'acheter un habillement adéquat avant de partir, voir pendant le début du voyage.

Le voyage est long et Bout du Royaume est, comme son nom l'indique, un des points les plus éloignés du royaume. Si vous souhaitez jouer le voyage, avec une aventure supplémentaire (Voir les minis modules du site), faites le maintenant.

Quand le groupe arrive à Bout du Royaume, ils remarquent que le village est bien plus petit que ce qui leur avait été dit, peut-être 50 individus en tout. Après avoir vu comment le village est succinct, le groupe devrait chercher à se loger ou à trouver le centre d'activité de la ville. Une auberge est préférable.



**L'Auberge de Bout du Royaume :** Il y a du mouvement ici. Avant qu'ils n'entrent les joueurs peuvent remarquer une demi-douzaine de chevaux possédant le sceau du Baron Ganth, (compétence noblesse/royauté). À l'intérieur, 6 hommes du Baron boivent et se moquent des gens du pays, parfois se saisissant de la jeune serveuse au regard inquiet.



Questionner l'aubergiste Silas ne permettra pas de récupérer beaucoup d'informations. Il est préoccupé par le traitement trop consistant des soldats à la fille de service, sa fille. Si les PJ ne font rien l'aubergiste finira par parler aux soldats. Si cela se produit les soldats entreprendront de le molester et de l'humilier un peu plus, " Aboi comme un chien vieil homme ", et ainsi de suite. Les soldats ne respecteront pas les PJs, ni n'écouteront leurs protestations. Seule une bagarre pourrait tout arrêter.

Les 6 soldats sont des guerriers de niveau 2. Tous portent actuellement une armure de cuir, ils sont armés avec des épées longues et portent des poignards. Aucun ne tirera une arme, à moins qu'un de leurs adversaires ne le fasse, si des sorts sont utilisés, ils seraient mauvais perdants, ou humiliés.

Un groupe de 12 gens du pays arriveront sur place dans l'idée de jeter les soldats dehors, et les PJs aussi s'ils détruisent l'auberge. Si les joueurs ont le dessous les paysans peuvent les aider à éjecter les soldats qui les invectiveront lorsqu'ils s'en iront contraint et forcé (toujours sans tirer les armes si personne ne le fait).

Après cela, si les joueurs sont serviables, leur séjour sera tranquille et les locaux leur donneront les informations qu'ils possèdent concernant un masque: Très probablement une forte rumeur concernant une caverne hantée, là-haut à l'ouest de la Montagne Shastan, approximativement à 3 jours de cheval plus la grimpe, si les neiges sont faciles. Les gens leur parlent de rechercher un long pont de corde qui traverse un précipice.

### Chapitre 2c : Froidure

Il a été dit aux joueurs qu'une caverne hantée dans les montagnes pourrait très probablement contenir le masque qu'ils cherchent, voir chapitre 2b,.

Le voyage est difficile dû aux neiges profondes tombées il y a peu de temps. Les raquettes de Bout du Royaume sont nécessaires ici ou le PJs auront un mauvais moment à passer. Imposez leur des conditions difficiles à cause du temps froid: les armures du métal sont presque impossible à porter pendant de longues périodes, , la vitesses de déplacement est réduites de moitié et mourir de froid est une possibilité à envisager. Exagérez les longues nuits hivernales et le ciel bleu.

Enfin les joueurs verront le pont de corde qui leur avait été décrit. Le pont de corde fait 60 mètres de long et les planches de bois sont en mauvais état, bien sûr.

Pendant que les PJs discutent de la façon de traverser le pont, ils verront encore les soldats rencontrés au village arriver par le même chemin qu'eux.

Ils sont armés d'arcs longs en plus de leurs armes, voir chapitre 2b. Ils sont aussi accompagnés par 6 soldats de plus et de leur chef Dylan. Ils tireront sur les PJs à longue distance, mais ils entreprendront de réduire cette distance au plus vite. Si les PJs décident de couper le pont de corde, les soldats commenceront à se hâter afin de les poursuivre. Le pont de la corde possède une CA de 10 et accusera 15 points de dégât avant de couper chacune des 2 cordes de chaque côté. Les PJs qui essaieraient de traverser le pont de corde de façon prudente mettront 2 rounds en file indienne et feront un jet de dextérité avec un bonus de +2. Ceux souhaitant se dépêcher mettront 1 round mais devront faire un jet de Réflexe à -4. Une chute dans le ravin les fera chuter de seulement 9 mètres (3d6) mais les bords en sont escarpés et la neige est profonde d'approximativement 3 mètres. Dylan ne prendra pas part au combat; si ses hommes perdent ou paraissent perdre, il fuira.

Une fois à couverts et à l'abri des flèches derrière des rochers; à couvert à 75% s'ils ont besoin de tirer. Quand les soldats auront négocié ou abandonné, le PJs pourront continuer à explorer ce côté.

### Chapitre 2d : Les cavernes gelées

Une fois le pont de corde traversé, les PJs auront à découvrir la caverne. Ils se tiennent actuellement à la base de la montagne avec de petites cavernes et des recoins tous le long de ses flans.

La recherche prendra plusieurs jours de plus que prévu et Les PJs pourront voir d'imposants nuages se déplacer vers eux. Les joueurs avec des qualifications de perception du temps réaliseront que de la neige arrive, peut-être même une tempête de neige.

Il est maintenant évident qu'à la nuit les vents vont hurler et qu'une tempête de neige sera là au matin, rapidement la visibilité se réduit à 1 ou 2 mètres et un abri doit être trouvé précipitamment ou les PJs



mourront ! Les petites cavernes qui rongent la montagne ne sont pas assez profondes pour donner une protection suffisante. Le groupe sans sort de protection contre le froid recevra maintenant 1 point de dégât toutes les 4 heures.

Par la suite Élan jettera un sort de localisation d'objet pour trouver un abri. Elle indiquera une direction à travers la neige aveuglante et hurlera « Par là ! ». Si les membres du groupe courent à l'aveugle après elle ils tomberont dans une crevasse neigeuse ou elle-même vient de tomber, prenant 1d6 de dommages.

La crevasse se resserre en une sorte de goulet et se termine en un trou terreux et boueux (surtout les bords) recouvert d'une neige de 3 mètres d'épaisseur. Élan a tordu sa cheville en tombant, un soin léger suffira à la remettre en état.

Un regard rapide autour du trou indique que c'est bien le lieu que Élan avait localisé avec son sort. Les joueurs peuvent dissimuler le haut de la crevasse par des couvertures ou des tentes afin d'empêcher le vent d'entrer. S'ils le souhaitent, les joueurs pourront évidemment établir un camp pour manger, guérir leurs blessures, et allumer un feu pour se maintenir au chaud.

Malheureusement cette crevasse est instable, le sol est fait seulement de glace et un feu le fera s'effondrer. Plus tard quand la majeure partie du groupe sera endormi, un bruit de craquement se fera entendre, suivi rapidement par d'autres, pour entendre alors le sol craquer lui aussi pour finalement s'effondrer! Le groupe tombera sur un monticule de roche et de morceaux de glace cassée. A cause de la pente, la chute continuera jusqu'à les faire tomber dans un fleuve souterrain, 1d6 de dommages pour la chute. Si le groupe n'allume pas de feu faites s'effondrer la glace sous leur poids.

La rivière n'est pas gelée et peu profonde, mais trop froide pour les PJs. Le courant de la rivière est rapide, cependant, ceux doté de la compétence natation pourront se contrôler immédiatement. Ceux ne la possédant pas doivent faire un jet de force ou être aidée. Un rivage se trouve à proximité avec une alcôve naturelle d'environ 3 mètres de diamètre. Cependant les joueurs sont maintenant dans la panade, car quelques affaires auront été perdues dans la rivière et toute matière inflammable sera humide. Le groupe est trempé et ceux sans protections magiques contre le froid mourront bientôt ! Non bien sur, laissez leur juste croire cela.

L'hypothermie et les gelures feront leur travail sur les membres du groupe les plus faibles à qui il ne restera plus longtemps à vivre. Se blottissant les uns contre les autres, corps contre corps reste la seule chose qu'ils leur reste à faire pour récupérer un peu de chaleur.

Naturellement, ceci va juste leur permettre de vivre un peu plus longtemps. Après cela, Élan qui tremble constamment, glissera dans la démence et appellera ses parents, peut-être que son esprit cherche un peu de réconfort avant de mourir.

Pendant qu'ils essayent de sécher, ils réalisent que remonter la rivière est impossible à contre courant. A ce moment là, est une brise légèrement chaude se fait sentir. Avec un peu d'effort et l'infravision, ils pourront apercevoir des vagues de chaleur au plafond, ils se rendront compte que la brise vient d'un trou ou la rivière souterraine se jette.

Il est temps de retourner à l'eau! Après quelques mètres dans le goulot de la rivière, elle semble se diriger sous la roche quelques mètres plus loin, et s'ils s'engouffrent dedans, ils se retrouveront dans une caverne érodée par le temps et l'eau. Ils devront nager sous l'eau pendant environ une dizaine de mètres et dans l'eau sur encore une douzaine de mètres pour l'atteindre.

## Chapitre 2e : La rivière souterraine

La rivière a conduit le groupe vers une caverne creusée par l'érosion. Ils perçoivent de la chaleur venant de quelque part au dessus de leur tête, mais ils pourraient d'abord vouloir sécher leur équipement et se réchauffer. La température dans cette caverne est d'environ 12,5° C'est encore un peu frais mais largement moins que la tempête de neige faisant rage au-dessus. Ils peuvent même se faire un feu avec des restes de bois flottés sur les abords.

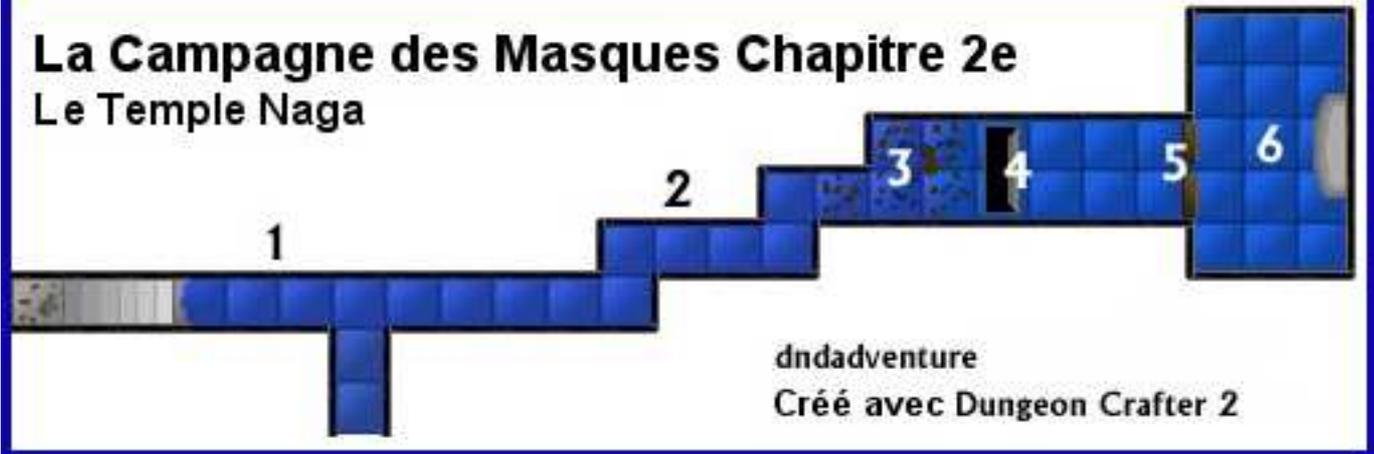
Après l'exploration des lieux, la vision infrarouge leur indique que l'air chaud provient du fond de la caverne, en réalité c'est un vieux volcan, mais ne leur dites pas. Les murs de la caverne sont couverts de strates provoquées par l'érosion de l'eau, signifiant que la rivière se situait à un niveau bien plus haut. Après leurs recherches, ils découvriront qu'un mur de la caverne est décoloré, indiquant un type de pierre différent. Ceux possédant une qualification de maçonnerie pourront déterminer qu'il est artificiel mais très ancien. Avec quelques efforts, ils peuvent excaver le bas du mur endommagé pour voir apparaître un tunnel situé derrière.

**1:** Le tunnel se sépare en T, à gauche et à droite. Il fait environ 3,5 mètres de haut et 2,7 mètres de large. Le tunnel est également à moitié plein d'eau, et la température de l'air y est encore plus élevée, environ 24°C. Inspecter le tunnel de gauche montre que le tunnel se transforme en escalier bloqué par de la glace et des roches. Le passage bloqué peut-être dégagé mais cela demanderait environ 15 à 20 heures de travail.



## La Campagne des Masques Chapitre 2e

### Le Temple Naga



**2:** Le tunnel droit continue un certain temps. S'ils examinent les murs, le groupe notera que des images ont été creusées et peintes à différents endroits. Ces images montrent une race des reptiles qui auraient adorées une sorte de dieu reptilien. Sur certaines images le dieu est montré portant un masque ou un heaume de couleurs bleu.

**3:** Environ 25 m plus avant, le chemin est partiellement bloqué par un tunnel effondré. Essayer de libérer de l'espace est possible mais cela prendra environ 40 minutes, mais avec la possibilité d'un nouvel effondrement de 45% (9 sur 20). Si un nouvel effondrement se produit, les dégâts alloués seraient de 4d6 à chaque PJ déblayant le tunnel et ceux à moins de 3 m, à moins que soit réussi un jet de DEX à -2. Divisez le nombre de tours par 3 et la chance d'effondrement à 25% (5 sur 20) si un PJs de type nain, gnome, etc est avec la groupe.

**4:** Après avoir suffisamment dégagé la rocaille pour ramper à travers (creuser plus pourrait causer un effondrement total), le groupe peut voir deux grandes doubles portes un peu plus haut devant. Environ 12 m sépare les joueurs des portes. Il y a un piège à environ 10 m de la porte mais l'eau a ouvert et totalement remplit la fosse. L'eau remplit le tunnel jusqu'aux portes. La fosse fait seulement 3 m de profondeur et n'est plus dangereuse pour les membres du groupe, à moins qu'ils ne soient très mauvais nageurs et que personne ne puissent les aider. Ceci sert simplement à les avertir, mais ne leur dites pas qu'il pourrait y avoir le même un peu plus loin ;

**5:** Quand ils atteignent la porte ils verront qu'elle est faite de bronze. L'eau a commencé à piquer la porte mais elle semble solide sinon hermétique. La porte ne possède aucune serrure mais est lourde, et est aussi piégée. Si elle est tirée avec assez de force pour l'ouvrir, elle tombera sur l'ouvreuse et n'importe qui positionné à coté. Elle pèse approximativement 70

kilos. Ceux frappés par la chute de la porte recevront 1d4 de dégâts, heureusement l'eau amortie la chute. La porte, une fois tombée, glissera vers le trou rempli d'eau. Des joueurs pourront être emmenés et coincés sous l'eau par la porte, Vérifiez les règles pour ne pas se noyer en espérant que le groupe n'est pas constitué que de magiciens de faible force.

**6:** La salle derrière la porte est également partiellement inondée. C'est une grande pièce ressemblant à un temple. Il y a des colonnes, certaines sont cassées. Cette pièce fait 17 mètres de large sur 10 mètres de profondeur avec une plateforme qui ressort de l'eau avec un autel. La plateforme possède 5 marches jusqu'à l'autel. Perché sur l'autel un « dieu » de ce temple, un naga gardien. Le naga porte le Masque d'abjuration sur sa tête. Quand le groupe se déplace vers lui, le naga appelle les esprits de ses préposés pour défendre son temple. 12 squelettes homme lézard encerclent le groupe; utiliser des squelettes standards. Ils sont sans armes mais les déplacements pour les membres du groupe sont réduits de moitié dans l'eau. Le naga restera assis de façon impérieuse jusqu'à ce que la moitié des squelettes soient détruites ou qu'il soit personnellement attaqué. Les squelettes s'effondreront si le naga meurt. Le Naga a un long corps de serpent couvert d'écailles chatoyantes et un visage plus ou moins humain. Sa longueur peut varier de 3 à 6 mètres, et son poids de 100 à 250 kg. Ses yeux luisant d'intelligence projettent des reflets presque hypnotiques.

Après avoir défait les créatures, le groupe peut réclamer sa récompense, le masque et les offrandes sacrificielles amassés par le Naga. Celle-ci se compose de 457 pièces d'or, avec une tête de serpent sur chaque face. Un collier d'or avec une petite griffe argentée en pendentif (valeur environ G.P. 150), 1200 pièces d'argent, et épée courte légèrement incurvée avec une poignée en os. C'est l'épée « Écorcheuse »



Après ça le groupe peut se reposer sur la plateforme et prendre son temps pour dégager les escaliers bloqués. Une fois la tempête de neige passée, le chemin pour Bout du royaume sera dégagé et aucune autre rencontre ne les ralentira.

### Chapitre 3a : Fléau sur la ville

#### Synopsis du chapitre 3:

Le groupe sera envoyé dans une ville possédant un port important pour rapporter des informations sur le prochain masque, alors que la ville se trouve en quarantaine et que les PJs ne peuvent en sortir.

Pendants que la terreur saisit la ville à cause d'une maladie foudroyant et que des meurtriers se font plaisir la nuit. Malchor, le Prêtre mauvais des maraudeurs de Shar, est venu ici pour « apporter la bénédiction » de son dieu à la ville de Laribus et récupérer les mêmes informations que les joueurs. Il s'est installé dans une chapelle dissimulée et a créé des zombis pestilent pour bientôt attaquer les citoyens dans les rues, afin de propager encore plus vite la maladie.

Quand il se rendra compte que le groupe est aussi en ville, il enlèvera le PNJ Elan et laissera le groupe se faire tuer par sa nouvelle création, une maladie qui engendre des Loup-garou. Le groupe, avec l'aide de la milice de la ville, réussit à traquer un loup-garou jusque dans la tanière où Malchor se terre afin de détruire le prêtre maléfique et ses esclaves dans une bataille finale.

Le groupe ayant réussi à gagner le masque d'abjuration avec succès retournera au village de Bout du royaume sans incident supplémentaire. Ils pourront passer le reste de l'hiver dans le village, comme invités de marque s'ils avaient aidé l'hôtelier, ou alors ils pourront partir à ce moment pour Landover.

Quelque soit la route empruntée, une fois les aventuriers revenus, Charilus sera impatient et anxieux d'examiner le masque. Il identifiera ses propriétés pour les joueurs s'ils ne l'avaient pas déjà fait. Elan le convaincra que les PJs doivent garder le masque car l'un d'eux s'est déjà vraisemblablement lié à lui. Charilus informera alors le groupe qu'ils doivent faire des « courses » avant que le groupe ne cherche le prochain masque. Par « courses » il veut bien sur dire « voyage et recherches », bien que le groupe soit bloqué au port de la ville de Laribus.

La course est de donner un parchemin détaillant les informations dont Charilus a besoin auprès du sage Fero. Ce dernier, un vieil ami de Charilus, donnera au groupe les informations dont il a besoin pour retrouver le prochain masque.

En route vers Laribus, le groupe voyagera par les routes et ne rencontrera que les patrouilles du roi, c'est un territoire civilisé. Cependant ils pourraient y avoir 1 ou 2 petites aventures à rajouter, voir ce mini module (cruelle attitude), pour une rencontre possible. Elan explique au groupe que son temple est localisé ici dans Laribus. Elle souhaite rendre visite à ses supérieurs et à de vieux amis, elle projette de rester avec un compagnon acolyte nommé Ileen.

Une fois la ville atteinte, ils passeront probablement quelque temps à explorer la ville et à chercher un ou des logements.

Pendant que sur la place du marché survient un étrange incident. Un homme tombe soudainement très malade, s'écroule, et meurt. Les Laribusiens mettent le corps dans un cercueil hermétique et aux PJs inquiets qui ont découverts le corps, et qui posent des questions, ils apprendront qu'il y a actuellement des incidents (maladies) s'étendant sur toute la ville.

Le groupe est recommandé à une auberge, puis part à la recherche du sage Fero. Hélas son magasin, quand ils réussissent à le trouver, a été complètement brûlé et rasé. Une patrouille de la milice de la ville est en train de vérifier les lieux. Un agent de la milice, Kangran, remarquera le groupe et leur demandera ce qu'ils font ici. Après les avoir écoutés, Kangran expliquera que le bâtiment a été incendié, sûrement hier soir par des pyromanes, probablement à cause de la maladie. Puis il expliquera que Fero a été trouvé mort il y a 2 jours de cela, suite à la maladie mortelle qui paraît balayer la ville.

Soudainement un milicien appellera Kangran à la rescousse. Le garde a découvert 2 corps dans l'allée, tous les deux morts de maladie. Pendants que les membres de la milice recouvrent les corps, les deux cadavres se lèvent et les attaquent! Le premier round sera un round de surprise automatique pendant lequel un zombi cassera le cou d'un milicien et l'autre matraquera un homme inconscient, faites semblant de lancer les dés pour jouer le drame.

Le combat cessera entre la milice, Kangran, 4 guerriers 1er niveau, et les 2 zombis pestilents. Le groupe peut bien sûr les aider, après cela Kangran les remerciera pour leur aide, leurs demandera où ils résident, et enverra quelqu'un pour aller chercher de l'aide pour soigner ses hommes. Pendant ce temps, l'homme qui a été matraqué par un zombi commencera à développer des signes de la maladie. Kangran n'a aucune connaissance concernant la présence de ces zombis mais il perçoit un mauvais présage.

Les joueurs sont libres de partir. S'ils peuvent guérir les gardes blessés, ils leurs seront très reconnaissants, mais sinon, un prêtre de la ville harcelé et fatigué se



montrera en se plaignant, car la ville semble ne pas être capable de circonscrire la maladie qui s'étend sur les quartiers. À partir de ce moment, la ville est mise en quarantaine par ordre royal, personne n'entre ni ne sort jusqu'à ce que la maladie soit détruite. Le groupe s'en rendra compte s'il décide de partir, par les gardes des portes à la sortie de la ville, ou s'ils décident de rester pour aider, du bavard local.

### Chapitre 3b : Haine & peurs

Plusieurs jours passent, et le groupe ne peut quitter la ville. En fait un couvre-feu entre en vigueur la nuit suivante, ce qui empêche les déplacements de nuit dans les rues. La panique saisit la ville alors que des zombies pestilents attaquent au hasard les citoyens. Après environ 3 jours l'agent Kangran



rencontre de nouveau le groupe, il leurs demande s'ils connaissent une femme du nom d'Ileen ou d'Élan. Quand le groupe le confirme, il leurs demande d'expliquer les rapports qu'ils entretenaient avec elle, le regard ému et attristé.

Il leur précise qu'il y a eu un incident et peut-être qu'ils devraient venir voir par eux-mêmes. En supposant qu'ils accompagnent Kangran sur les lieux, la maison d'Ileen est actuellement gardée par des membres de la milice légèrement sur les nerfs. L'intérieur de la maison est inondé de sang, il couvre les sols et les murs. Les signes d'une lutte sont évidents mais il n'y a aucun corps. Si on le lui demande, Kangran affirme : « Le lieu a été trouvée comme ça, sans cada.... sans aucune victime ». Il demande au groupe s'ils savent ce qui a pu faire une telle chose ou si l'une ou l'autre avait des ennemis, accordez des PX s'ils devinent que c'est Malchor qui pourrait être derrière tout ça.

Après leurs réponses, il leur dit que ce n'est pas le seul incident, plusieurs prêtres locaux ont été assassinés hier soir. Ils venaient guérir un noble et quand ils sont arrivés à la maison, personne n'était vivant et une embuscade des pestilents les attendait. Trois ont été tués avant qu'ils puissent les détruire. Après que Kangran en ait fini avec eux, le groupe conduira vraisemblablement sa propre enquête, malheureusement, sans magie de divination supérieure ou sans aide extérieur, ils ne trouveront rien. Vous devez vous débrouiller pour les mettre en confrontation avec les pestilents, une occasion d'exagérer l'hystérie et de craindre la maladie que les

citoyens portent.

Finalement, après une longue journée, ils doivent se dépêcher de rentrer à l'auberge pour éviter d'être attrapé dehors après le couvre-feu. Quand ils arrivent, ils sont en retard pour le dîner du soir, mais l'hôtelier les servira encore. Malheureusement ils sont arrivés trop tard pour la soupe, il n'en reste plus, mais il y a bien de quoi pour dîner.

Bien que l'hôtelier exprime son souci concernant le manque de nourriture à terme si le fléau dure bien trop longtemps. L'hôtelier fournis au groupe des boissons et se dépêche d'aller chercher à manger. À ce moment précis un homme qui boit sa soupe de façon bruyante commence à s'étouffer et à sursauter. Beaucoup de clients de l'auberge craignent la peste et s'éloignent de l'homme. Puis l'homme commence à respirer bruyamment et s'écroule. Au même moment plusieurs autres clients commencent à tomber malade. Quelques-uns vomissent, d'autres chute subitement ou s'étouffe, mais tous commencent à s'effondrer.

Les joueurs essaieront peut-être d'aider le malade ou de sortir d'ici. Soudainement le premier homme frappé de maladie commencera à changer. Il criera, et se changera en une forme mi-homme mi-loup. Il attaquera d'autres individus malades près de lui. Les autres individus malades, tous ceux qui ont bu la soupe, se changent en Loup-garou pestilent et attaquent tout ce qui bouge. Cela comprend le groupe de PJ's, qu'est-ce que je dis... surtout le groupe de PJ's.

Le PCs peuvent essayer de les retenir, mais il y en a trop, 20 garous pestilents, et ils ont la même invulnérabilité aux armes non magiques que les loups-garous communs. Finalement le groupe sera forcé de se retirer, très probablement en haut des escaliers. Bien que s'ils arrivent à se frayer un chemin vers la porte, laissez les faire.

Finalement l'auberge sera mise feu, les lycanthropes partiront finalement à la dernière seconde. Ils se précipiteront dans l'obscurité par petits groupes, tuants les gens se trouvant à l'extérieur le reste de la nuit avant d'aller se fondre dans le temple caché.

### Chapitre 3c : L'appât

Le groupe, blessé, épuisé, et presque sans aide, essaiera de survivre à la nuit en étant chassé par des petits groupes de garous pestilents. Ils peuvent aussi craindre d'avoir été infectés, ce qu'ils peuvent être.

La milice de la ville aura fort à faire cette nuit et peut attaquer les joueurs par accident ou parce qu'ils ont violé le couvre-feu. Finalement ils seront conduits pour être questionnés pendant la nuit ou le jour prochain dès qu'ils se montreront.



Ils ne sont pas traités comme des prisonniers mais il leur est demandé de rendre les armes, le capitaine Kangran qui a négocié avec eux dans le passé vient les voir. Kangran demande au groupe sa version des événements et mentionne que le peu de survivants interrogés ont vus les créatures loup essayer surtout de tuer les aventuriers.

Kangran précise que, de tous les rapports d'individus tués par les garous pestilents, aucun n'est revenu à la vie comme les zombis pestilents. Cependant quelques-uns qui furent mordus devinrent malades mais pure être soignées. Ces gens sont une priorité pour les prêtres surmenés qui guérissent les maladies. Personne ne paraît s'être transformé car tous les corps, à l'aube, ont été brûlés.

Kangran demandera des informations et peut-être même des recommandations et des conseils au groupe. Finalement il décidera que, pour leur propre bien, les aventuriers doivent rester au quartier général de la milice, c.-à-d. sous protection des gardes. Les joueurs peuvent protester mais il n'y aura rien à faire pour ne pas subir ce « désagrément ». Ils leur seront donnés des cellules convenables pour dormir et il leur sera apporté de la nourriture de même qualité que celle qui est fournie aux gardes. Kangran s'excusera mais invoquera qu'il fait cela pour les protéger.

Malheureusement les plans ne paraissent jamais fonctionner comme on le souhaiterait. Cette nuit les garous pestilents sont de sortie pour tuer quiconque se met en travers de leur chemin, mais ils sont surtout à la recherche des PJs. Finalement le poste est attaqué par un groupe de 15 garous pestilents, Malchor en a créé beaucoup plus dans une autre auberge. Les officiers de quart ne se sont pas préparés à une attaque dans leur quartier général et seront fauchés comme les blés. Les joueurs doivent se libérer seuls et récupérer leurs armes pour lutter, s'échapper ou mourir. S'ils n'arrivent pas à s'échapper de leur « prison », Kangran peut revenir et les faire sortir afin qu'ils aident les gardes, « mieux vaut mourir en combattant que dans une cellule » affirme-t-il. D'ici à ce que les garous atteignent les joueurs, et peut-être Kangran, 10 garous auront été tués.

Le groupe peut éventuellement lutter contre toutes les créatures ou, si vous sentez que c'est trop dur, prévoyez des renforts le moment venu. Au bout du compte, les créatures seront mises en fuite ou tuées. Le lendemain, une réunion de planification est prévue concernant les joueurs, avec Kangran et quelques autres fonctionnaires de la milice, un membre de la guilde des ecclésiastiques, et un représentant du roi.

Le prêtre, au regard épuisé, affirmera que la guilde a découvert à travers des divinations qu'un prêtre de (insérez ici un Dieu mauvais de la maladie et des

poisons) est la cause de ce chaos et de ces meurtres. Le représentant du roi refusera de croire que cette abondance de morts gratuits puisse être à l'origine d'un seul homme. Une discussion s'ensuivra sur la marche à suivre ou comment piéger ce prêtre. Somme toute Kangran ou les joueurs doivent amener la solution évidente qui est d'utiliser le groupe comme appât.

À ce moment de la partie, Kangran dira tout ce qu'il sait de la situation et laisse aux joueurs la décision s'ils souhaitent les aider dans cette voie. A supposer qu'ils acceptent, sinon ils peuvent y être forcés par des menaces; un plan sera préparé pour que la place du marché soit vide au petit matin, et que le groupe y soit présent juste avant, de nuit. Un groupe de soldats et de miliciens bien préparés pour défaire les garous pestilents sera présent et en embuscade afin de pouvoir suivre le ou les fuyards dans leur tanière et d'en finir une bonne fois pour toute. Ce projet semble simple!

### Chapitre 3d : Accrochage, compte et décision.



Avec conviction, le plan est mis en action. Le groupe est placé au milieu du marché avec pratiquement 60 guerriers placés entre les soldats du roi et les miliciens qui se cachent tout près. Ces guerriers sont préparés avec de l'huile et du feu, et les quelques armes en argent ou magiques qui ont pu être trouvées. 2 magiciens de 3ème niveau en support pour la milice se sont installés pour jeter des sorts.

Cependant Malchor a mis ses chances de son côté par une bonne organisation. Cela vient du fait qu'il sait que la milice est caché quelque part, il a donc ajouté 15 garous pestilents qui attaqueront avec 20 zombis pestilents; pratiquement toutes ses forces. Chance supplémentaire, 6 miliciens ont déjà été infectés mais ne le savent pas encore. Quand les premiers garous pestilents arriveront sur les lieux pour attaquer, ces 6 officiers, tous dans des groupes différents, se transformeront et attaqueront leurs camarades pour semer la confusion et le désordre.



Les messagers apporteront des nouvelles à notre appât, composé des PJs et de Kangran comme garde du corps, de l'attaque et des problèmes. Ils n'auront pas beaucoup de temps pour considérer ce problème car un petit groupe de garous pestilents perceront les défenses alors qu'un autre groupe de zombis pestilents sortira des égouts pour aider les garous!

L'appât sera attaqué par un groupe de 5 garous, aidés par 6 zombis pestilents 3 rounds plus tard. Un garou fuira après avoir été méchamment blessé, Le groupe peut le suivre ou attendre une aide supplémentaire. Bien sûr Kangran suggèrera de le suivre, mais leur adjoint un messenger afin qu'il puisse signaler aux autres l'emplacement de leur repaire.

Traquer le garou blessé sera assez facile, il devrait être suffisamment blessé pour ne pas se rendre compte qu'il est suivi, et qu'il laisse des traces qu'un lapin de 6 semaines pourrait suivre. Finalement il arrivera dans une allée en cul de sac. En le surveillant, le groupe le verra déplacer un tas d'ordures pour faire apparaître un trou dans les murs. Ce trou descend sous terre.

Kangran maudira ce moment. Il expliquera au groupe que les vieilles catacombes sous la ville se repartissent en une douzaine de directions différentes. Il envoie le messenger pour dire aux autres où regarder et où ils se trouvent, il se tourne vers le groupe et leur dit: « Bien, nous pouvons attendre de l'aide mais nous risquons de le perdre et ces catacombes se dispersent partout sous la ville... Damnés gouverneurs qui aiment à être enterré loin de leurs citoyens ».

S'ils attendent de l'aide ils perdent la trace du loup garou. Le groupe décidera sûrement de le suivre. Si Le groupe est blessé vous pouvez ajouter des membres de la milice de 1er niveau ou même l'aide d'un prêtre de 3ème niveau pour guérir leurs blessures. Entrer dans les catacombes est assez facile, déplacez les ordures et descendez sur 2 mètres dans le tunnel.

### Chapitre 3e : Conflit final

En entrant dans le tunnel, le groupe voit une intersection de 4 galeries. Laissez leur faire un tirage de pistage ou simplement une perception auditive pour situer le tunnel que le garou purulent a pris.

Le garou descendra à travers une série de passages qui deviennent quelque peu humides mais pas vraiment mouillés, plutôt visqueux. Finalement les joueurs peuvent entendre le chant perçant de Malchor. Quand ils se rapprochent, un glyphe de protection dans le tunnel se déclenchera, à moins qu'ils ne fassent une fouille. Le glyphe fait 7d4 de dégât de feu à quiconque le déclenche et à toute personne dans un rayon de 1,5 mètres. À ce moment, Malchor cesse de psalmodier. Il est dans une pièce de 9m x 9m au bout d'un des tunnels.

Il appelle le groupe à sortir, s'il entend incanter, il prépare un de ses propres sorts. Sinon, quand ils entrent, il jubile de sa supériorité et demande s'ils ont perdu leur mère. S'il regarde l'autel, le groupe remarque la forme d'Élan se tortillant, entièrement attaché et prête à être sacrifiée.

Malchor n'est cependant pas seul et appelle ses subordonnés à l'attaque. Excepté le Loup garou blessé, il est avec 4 zombis pestilents. Pendant qu'il jette ces derniers sur le groupe, il lancera des sorts pour aider ses esclaves, comme « prière » et « aide », ou des sorts offensifs comme immobilisation de personne ou injonction, etc.

Une fois engagé en corps à corps, il lance un sort d'attaque sur son premier adversaire. Malchor ne se retire pas, il n'a nulle part où aller. Hors de lui, s'il pense que la bataille est perdue, il essaye de tuer Elan dans le plus pur style du méchant de service. Quand Malchor et ses créatures sont hors d'état de nuire, Elan peut être libéré. Elan qui est quelque peu hystérique suite à sa captivité dira au groupe que Malchor s'est vanté du meurtre du sage Fero et fourni l'information concernant les masques.

Assurément, il y a énormément de livres du sage Fero rassemblés ici avec quelques objets volés que Malchor a gardé pour lui-même. Kangran insistera pour que les objets volés soient rendus mais permettra au groupe de garder toute information qu'ils souhaitent des livres du sage mort.

Kangran insistera aussi pour que le groupe séjourne quelques jours de plus pour aider à expliquer la situation aux différents fonctionnaires et maîtres de guildes, qui tous, veulent savoir ce qui s'est passé. Quand tout est dit, ils savent que maintenant ils ont un allié en la personne du Capitaine Kangran. Aussi la guilde des négociants, sous la direction des représentants du roi, tiendra une cérémonie pour honorer les membres du groupe de leurs efforts (ou dévouement), et les récompenser.

Chaque membre du groupe recevra un collier d'argent avec un pendentif en or représentant le bras armé de la ville, valeur 300 Po, mais ici à Laribus sa valeur serait plus proche des 500. Les joueurs seront quelque peu connus dans la ville pour les jours suivants, à qui l'ont fera des remises sur leurs achats et des cadeaux de bienvenus par ceux qui ont appréciés leurs actions. Mais hélas il n'y a plus de travail pour eux.

### Chapitre 4a : Encore Dylan

Le groupe laisse la ville de Laribus derrière lui, et voyage vers Landover pour rencontrer Charilus. Le voyage est pratiquement sans incidents sauf au troisième jour où le groupe doit manœuvrer autour d'un chariot de navets renversé.



Quand le groupe se trouve à seulement quelques heures de Landover, ils se retrouvent pris dans une embuscade préparée par les hommes du Baron Ganth.

L'embuscade se déroule tout à fait simplement, un éclaireur observe la progression du groupe d'une colline proche. Quand il espionne un groupe possible, il signale ces derniers et va à leur rencontre très discrètement. Quand les joueurs entrent dans un coude de la route, ils s'aperçoivent qu'elle est bloquée par une douzaine d'hommes armés à cheval, y compris Dylan. Ils n'ont pas d'armes sorties mais ont une apparence hostile, Dylan suppose que le groupe rendra les armes face à cette opposition importante.

Quand les PJs arrivent en approche, dites, une fois arrivé à une distance de 50 mètres, qu'ils peuvent remarquer un groupe de 6 hommes en arbalète légèrement dissimulé par un taillis d'arbres à approximativement 20 mètres de la route. Ils sont légèrement avancés par rapport à la position de Dylan.

Aucun des hommes n'attaquera jusqu'à ce que Dylan en donne l'ordre, à moins que les joueurs n'attaquent en premier. Dylan appellera le groupe à se rendre et à lui donner les masques. Quand ils refusent il se fâche et les menace de mort, puis bien sûr il ordonne l'attaque.

Les cavaliers attendront si possible que les arbalétriers tirent, puis ils tirent leurs épées et chargent le groupe. Dylan essaye d'engager quiconque l'a insulté ou quiconque porte un masque visible. Dylan se retire aussitôt qu'il est blessé mais n'ordonne pas à ses hommes de se retirer jusqu'à ce que le combat ne semble perdu. S'il est incapable de s'échapper, Dylan demande à être épargné et promet d'intervenir de leur part auprès du baron.

#### Les embusqués :

**Cavaliers :** 11 guerriers du 2ème niveau, CA 16, Pv 20. Chacun équipé d'une épée longue, d'une cotte de mail et d'un cheval léger. Chaque guerrier possède 2d4 Po sur lui.

**Arbalétriers :** 6 guerriers du 2ème niveau CA 13, Pv 16. Chacun équipé d'une armure en cuir cloutée, d'une épée courte, d'une arbalète légère, ainsi que de 15 carreaux. Chaque guerrier possède aussi 2d4 Po.

**Voir Dylan pour ses Statistiques :** Il monte un cheval de guerre léger.

Tout près se trouve le camp du groupe des embusqués, avec plusieurs tentes, des marmites etc. tout est là.

Il y a 4 serviteurs non-combattants, niveau 0. Si contraints, ils révéleront que Dylan garde un coffre-fort dans sa tente pour payer les hommes. Ils mentionnent aussi qu'ils sont ici depuis plusieurs jours.

À l'intérieur de la tente de Dylan, et sous son lit de camp, se trouve un coffre-fort fermé à clef (la clef est sur Dylan) et contient le livre de paie ainsi que 100 Po. Après cet incident les joueurs chevaucheront vers Landover sans incident supplémentaire.

#### Chapitre 4b : Sur la Piste d'Edmund Vargas.

En arrivant sur Landover les joueurs retrouvent Charilus. Il les écoute à moitié raconter leurs aventures dans la ville de Laribus ainsi que l'embuscade en dehors de la ville, tant il est pressé de récupérer les éléments du sage. Élan le réprimande pour son attitude insensible. Il répond à cela avec exaspération et atteste: «Ah! Comment puis-je me sentir concerné puisque à l'évidence vous avec survécus et êtes arrivés ici intacts et en parfaite santé!... » !

Cela étant fait, à la seule satisfaction de Charilus, le magicien souhaite voir les livres que le groupe a rapportés. Il commence à les cataloguer et à les trier avec passion et attention. Après un moment, il s'arrête pour expliquer: « Ceci peut me prendre quelques heures ou peut-être un jour ou deux ». Les dépenses des joueurs à l'auberge locale seront prises en charge par Charilus. Pendant cette accalmie, toute intrigue romantique concernant Elan ou tout autre PNJ/PJ peut être jouées.

Finalement, Charilus, le cœur enthousiaste fera mander le groupe car il a reconstitué une partie du journal perdu d'Edmund Vargas. Il paraîtrait que Vargas a possédé un ou plusieurs des Masques mais est par la suite devenu monstrueux, ou quelque chose comme ça, à leur contact.

Il a acheté un passage sur un bateau pour se débarrasser du ou des masques, malheureusement le journal est incomplet. Il se pourrait que Vargas ait détruit les parties qui donnent l'emplacement réel des masques.

Charilus explique au groupe que bien que nous ne connaissions pas la destination final de Vargas nous savons où il s'est arrêté pendant son voyage. Il est supposé avoir navigué jusqu'à la ville portuaire de Bordterre dans un pays avoisinant. Là il a rencontré un cartographe. Cela s'est passé il y a seulement 65 années, et peut-être que le cartographe a gardé des registres ou bien est encore vivant. Quelque soit la route à prendre, ce point important doit être vérifié. De fait, il est aussi devenu évident que d'autres recherchent les masques et connaissent l'implication de Charilus, on le voit bien avec toutes ces embuscades et autres entre faits.

« Par conséquent, Nous nous déplacerons, moi et mes affaires à la ville de Harken, et je vous réserve la suite: le voyage pour Bordterre ».



Les joueurs, accompagnés d'Omar, seront mis à contribution pour emballer les affaires du mage jugées nécessaires pour qu'il puisse s'installer à Harken. Après 2 jours supplémentaires une carriole est achetée et le voyage pour Harken peut démarrer. Les joueurs auront Elan, Omar, et Charilus avec eux pour compagnons de routes, toute rencontre impliquant des combats serait malvenue et imprudente pour le MJ. Mais cette partie de l'aventure peut être appropriée. Faites cependant comprendre aux joueurs que Charilus est peu enclin à aider les autres ou serait ennuyé de faire quelque chose contraint ou forcé.

### Chapitre 4c : Harken et Noirépine

Après une semaine de voyage, les joueurs atteignent finalement la ville d'Harken. A ce point là, ils sont las des bavardages continuels d'Omar et de l'hautain et constamment de mauvaise humeur sus nommé Charilus. Le magicien s'installe et loge tout le monde dans une auberge locale afin de chercher une maison à louer. Il demande au groupe de trouver un bateau convenable pour les emmener à Bordterre. Le groupe est donc laissé à ses activités propres pendant qu'Omar et Elan accompagnent Charilus pour trouver un logement.

C'est le moment d'encourager la paranoïa !!!! Pendant leur temps libre incitez le groupe à explorer la ville et à acheter quelques choses avec leur or durement gagné. Ayez un marchand proposant à un joueur un article unique, par exemple une bannières de Guerre Orque, une haches avec des inscription du clan nain Cœur de fer, une écaille de dragon (très probablement fausse), quelque bijouterie intéressante, un babouin empaillé, etc.. Pendant qu'ils négocient un article, dites à un des joueurs qu'il trouve une petite note dans sa bourse.

La note dit : « Nous cachons tous nos vraies intentions derrière un masques. Nous avons besoin de nous rencontrer, vous et moi, peut-être autour d'un verre ? La cruche enchantée ...Ce soir, 8h du soir, nécessairement sans violence ». La note est signée Noirépine.

Demander à droite ou à gauche indiquera aux joueurs une auberge du coté des quais. Si le joueur ou les joueurs vont à l'auberge, elle est remplie d'une population disparate, plusieurs types de marins, des étrangers ou des ouvriers des docks. À une table se trouve un demi-elfe mâle bien habillé. Quand les joueurs entrent dans l'auberge il les regarde avec attentions. Il paraît être non armé et sans



armure.

Si les joueurs se lancent dans une bagarre il se défendra, et comme il a déjà payé le tavernier, les videurs l'aideront pendant que quelqu'un appellera la milice. Les joueurs perdront vraisemblablement ou seront forcé à se retirer, créez assez de videurs afin de les battre pour leur manque de patience. Si les joueurs se comportent de façon civilisée, comme il se doit. Noirépine se présente de manière raffinée et content de les rencontrer. Il fera de courtes phrases d'entrée en matière, « Comment c'est passé votre voyage ? » « Que pensez-vous d'Harken » ? " Essayez cette bière blonde naine importée, elle possède une texture intéressante »

Finalement il en viendra au fait. Il est employé par le Baron Ganth et est ici pour offrir une récompense aux joueurs en échange des masques qu'ils possèdent, et toute information qu'ils connaîtraient concernant les autres masques. Noirépine est prêt à discuter longuement de tous ce qui intéresserait les joueurs. Sujet possible de conversation :

Le Baron – « Un homme rustre mais il a payé pour mes services, voici pourquoi je suis ici ».

Dylan – « Un idiot incompetent qui connaît seulement les méthodes fortes et bestiales pour obtenir ce qu'il veut ».

« Les Maraudeurs de Shar – Des mercenaires, aussi incompetents que cet idiots d'ecclésiastiques, mais Shar a de la classe ainsi que de grandes qualités militaires ». « A priori, ils ne sont pas employés par le Baron, je ne sais pas pour qui ils travaillent ».

Le concernant – « Je ne suis personne de conséquent, je suis ici comme simple coursier, vraiment rien plus ».

Noirépine ne se soucie pas vraiment, à ce point du jeu, des capacités du masque ou de ce que quiconque peut en faire, il est juste ici pour faire un travail. Il est autorisé à offrir une grande somme d'or, mais il est bien sur possible que les joueurs répondent par la négative. Il leur demandera s'ils sont sûrs, alors soupirez et dites « très bien, nous aurons sûrement un choix plus douloureux à prendre ». Il regardera les visages inquiets et éventuellement les armes tirées des PJs, il paraîtra alors insulté ou peut-être blessé mais il ne souhaite pas ruiner sa position sociale et les abandonnera une fois les boissons payées. Suivre Noirépine sera difficile, les videurs arrêteront à la porte toutes personnes pour quelques minutes afin de lui laisser le temps de partir. Ceux qui utilisent des moyens magiques pour le suivre peuvent s'attendre à une surprise, puisqu'il qu'il peut les voir avec ses lentilles de détection de l'invisibilité. Il s'esquivera en bas d'une allée et se cachera. Si un PJ solitaire tombe



sur lui il l'attirera dans un piège, mais il essaiera de ne pas le tuer pour cette fois. Laissant le corps inconscient pour avertissement.

#### Chapitre 4d : Haute Mer et Galère

Après leur réunion avec Noirépine les joueurs voudront affréter un bateau assez rapidement. Trouver un bateau qui va à Bordterre est difficile, ce n'est pas un port important, ou sur un itinéraire habituel. Finalement les joueurs trouveront une galère nommée « L'Anne Joyeuse » conduite par le Capitaine Pectas. Pectas emmènera les joueurs à Bordterre pendant sa livraison de cargaison. Les arrangements financiers

seront bien sûr effectués par Charilus, les joueurs lui présenteront donc Pectas et commenceront à embarquer à bord.

Avant le départ du bateau Charilus donne plusieurs potions de respiration aquatique, une pour chacun, « au cas où vous en auriez besoin », dit-il.

Après que les arrangements aient été faits, Pectas présentera les joueurs à son équipage et leur montrera leurs quartiers. Ils doivent dormir à 2 par cabine avec seulement 3 cabines de disponible, si le groupe possède plus de 6 membres, ils doivent y aller à 3 ou plus.

L'Anne Joyeuse et son équipage	
Capitaine Pectas	Gue 5 GdM p 53
Lomax	Gue 5 GdM p 53
Grocomte	Gue 4 GdM p 53 FOR 19 et CON 16
Jeune kenny	Rou 1 GdM p 53
12 hommes d'équipage expérimentés	Gue 2 GdM p 53
14 hommes d'équipage expérimentés	Gue 1 GdM p 53
Les membres de l'équipage possèdent quelques petits bijoux et approximativement 2 Po chacun. Le capitaine Pectas garde le livre de paie et les fonds dans une boîte forte sous son lit. L'équipage sera amical envers les PJs. En naviguant ils chanteront des chansons et seront toujours de bonne humeur. Tout se dégradera quand des choses désagréables leurs tomberont dessus.	

Après le départ du port. Le voyage vers Bordterre est tranquille, ajouter si vous le souhaitez une rencontre supplémentaire (soit des monstres marins, soit un sauvetage de naufragés ou pourquoi pas une attaque de pirates). Après avoir quitté Harken depuis une semaine, le bateau se retrouve au milieu d'une sévère tempête et quelques parties du bateau sont endommagées. Le capitaine Pectas souhaite rester à Bordterre pour réapprovisionner et réparer le bateau.

Une fois Bordterre atteint le bateau n'accostera pas mais jetera l'ancre, le port n'étant pas assez important et profond ici, les joueurs et l'équipage se rendront en barque à la jetée, voyez Bordterre zone 2. Quand ils atteignent la jetée, ils remarquent qu'il n'y a aucune activité, et aucune présence aux alentours. Les marins trouvent cela très étrange mais ne s'en inquiètent pas pour autant, mais ils laissent 2 marins à quai près de l'embarcation au cas ou. Le reste de l'équipage accompagne le groupe dans la ville.

En entrant dans Bordterre, les joueurs remarquent que personne ne vient les accueillir, la ville leur semble abandonnée. Les marins commencent à se sentir mal à l'aise à cause du silence surnaturel ambiant. La vérification des bâtiments proches par les joueurs confirmera qu'ils sont tous vides, pourtant dans quelques unes ils trouvent quelques signes de lutte et

peut-être d'anciennes taches de sang.

Le premier signe de vie vient avec l'arrivée soudaine d'une nuée d'oiseaux volant à distance. Cela effraie quelques-uns des marins qui sont alors ridiculisés par les autres. Malheureusement la nué qui se dirige vers eux n'est pas constituées d'oiseaux. Toute personne s'y intéressant un peu remarquera que la nuée se dirige vers eux, et qu'elle est constituée de Striges! 20 striges, voir Bordterre zone 4, attaquent le groupe et les membres de l'équipage. Elles ne quitteront pas le combat mais se retireront si elles ont leur compte de sang.

Après que les joueurs soient sortis des docks faites leurs entendre quelques cris de douleur et de terreur venant des docks. Le temps qu'ils arrivent sur place, ils verront les 2 gardes sévèrement blessés (morts ?!) dont 1 avec le bras sectionné. Une traînée de sang conduit vers l'eau à côté de la jetée. La barque a été endommagée, son fond est apparemment percé.

Aucuns signes des attaquants, mais quelques indices sont visibles, la piste ensanglantée, les marques de luttes, et quelques taches encore mouillées, donnent l'impression qu'ils sont venus et repartis de la mer. Les joueurs voudront éventuellement envoyer des signaux pour les récupérer. Finalement le bateau tentera de



répondre, probablement avec des signaux de fumée ou bien des sorts, après un long délai ils enverront l'autre barque qui est dorénavant la seule autre barque du bateau.

Les joueurs auront à peine le temps de voir la barque descendre à l'eau et son équipage ramer vers le rivage, que malheureusement des Lacedons attaqueront l'embarcation avant qu'ils n'arrivent près du bord, et hors de portée d'arc. Les Lacedons dégagent les marins du bateau, frappent les membres de l'équipage et paralysent tout ceux qui sont à leur portée. Très rapidement tous les marins sont soit paralysés, soit noyés, soit griffés à mort.

Si les joueurs pensent pouvoir aider l'embarcation et ses occupants, mentionnez que la barque est à plus de 800 mètres et qu'ils n'arriveront pas à temps. Ceux qui possèdent des potions de respiration aquatiques pourraient les utiliser mais 8 Lacedons devraient rapidement les rejoindre sous l'eau. Après la perte de la deuxième barque, le Capitaine Pectas sera incapable et peu disposé à envoyer une autre équipe pour récupérer le groupe. Il ne peut qu'espérer qu'ils réussissent à atteindre son bateau sans ennui. Il attendra aussi longtemps que possible, 2 semaines maximum, avant d'être forcé à reprendre son voyage.

Les joueurs à ce point souhaiteront fouiller la ville pour trouver une autre solution avec peut-être l'espoir de récupérer un autre esquif. La nourriture sera aussi une préoccupation. L'équipage a normalement supposé qu'ils n'auraient pas besoin d'apporter de provisions, et très probablement le groupe non plus. Après l'exploration de Bordterre et n'avoir trouvé aucune aide, le démon Castilus fera sa première tentative pour attirer le groupe vers le château.

Après avoir exploré un des sites mentionnés dans la ville, l'un des personnages du groupe remarquera une grande flèche dessinée sur le sol, dans la terre; elle pointe en direction du château vers le nord. Juste après cela les aventuriers seront attaqués par un groupe appelé par la capacité d'invocation de Castilus. Ces monstres sont ici pour rabattre les personnages vers le château et tuer une partie des protagonistes afin de l'amoindrir. Castilus n'a seulement besoin que d'une existence vivante pour le libérer.

Je recommande principalement de ne viser que le PNJs pour l'instant. Quand les créatures conjurées meurent, les joueurs remarqueront que les cadavres et leurs affaires disparaissent. Ils peuvent suspecter des illusions, faites leurs faire des tirages s'ils le demandent, dites alors : « Non, mais il essaye de te couper la tête ».

Castilus essaiera de guider le groupe à distance vers le château avec des flèches dessinées dans la poussière ou la terre et par des groupes de monstre les attaquant pour les rabattre vers lui, puis pour les

contenir dans le château. Recommandation - utilisez des monstres avec des attaques à distances pour encourager le groupe à se maintenir à couvert et sous abri. Utilisez les moins effrayants pour l'instant, et gardez les pires monstres pour le château. Éventuellement les joueurs doivent comprendre qu'ils doivent se rendre au château après s'être rendu compte qu'il n'y a aucun bateaux à trouver et qu'ils ne seront pas en paix en ville pour construire un radeau. Cependant Castilus ne sera pas suffisamment satisfait, il veut un groupe affaibli ou pratiquement détruit avant qu'ils l'atteignent. Finalement, une fois le groupe conduit au château, allez sur la page du Château de Bordterre à la fin de ce module.

#### Chapitre 4e : A l'intérieur du Château

Quand les joueurs rejoignent finalement le château (Voir le Château de Bordterre) ils peuvent supposer qu'ils sont en sécurité des monstres qui les chassent, à moins qu'ils ne soient déjà morts. Une fois le château atteint, Castilus entreprendra de les amener vers la salle d'invocation. Souvenez-vous que Castilus est restreint à conjurer une fois par tour pour une durée de 3 tours. Cela veut dire qu'il ne peut avoir « seulement » que 3 groupes de créatures à la fois et au maximum. Les joueurs seront capables de se donner quelque instant pour respirer s'ils arrivent à « bloquer » la porte de la salle d'invocation ou s'ils trouvent une façon de se confiner dans une pièce. Souvenez-vous de tuer le PNJs avant de sérieusement continuer l'aventure avec le groupe, ils doivent se retrouver brusquement à court de ressource, pendant que les groupes de monstres conjurés continuent de les harceler. Le château possède quelques habitants mais elles sont toutes des créatures inintelligentes qui ne répondront pas aux ordres télépathiques de Castilus. Si les joueurs atteignent la pièce de Castilus il les attendra avec un sort d'illusion le faisant paraître amical et serviable.



Il prendra une forme d'existence angélique, au choix du MJ, et implorera le groupe de le libérer afin qu'il puisse arrêter la malédiction qui s'est abattue sur la région. Il ne dira que des mensonges, si on lui demande des précisions sur le cadavre de Serek, il blâmera la malédiction que le sorcier a jetée et qui maintenant affecte la ville.

Si cela ne marche pas, il utilisera ses illusions pour conjurer un énorme trésor dans une tentative désespérée pour obtenir des joueurs sa libération. Si



cela ne suffit toujours pas il prétendra être capable de répondre à toutes les questions que les joueurs pourraient se poser ...

S'ils lui demandent en premier lieu. Finalement, les joueurs réaliseront qu'ils doivent lutter ou être tué. Castilus n'a aucune peur de la mort puisque que ce n'est pas sa vraie forme mais une manifestation de lui même.

Si les joueurs remarquent que c'est un menteur ils doivent sceller la porte et arrêter tous servants de Castilus voulant casser la porte pour arrêter les attaques de Castilus à leur rencontre. L'information sur l'Île de l'éternelle Vigilance est dans le journal du sorcier Serek.

Une fois Castilus détruit ou enfermé et scellé dans la salle, les morts vivants retournent à la terre et les monstres s'évanouissent définitivement. Le groupe sera capable de construire de fragiles bateaux à rames avec un peu de travail d'huile de coude pendant quelques jours. Souvenez-vous que le Capitaine Pectas a des ordres de mission à terminer et repartira avec l'Anne Joyeuse après 2 semaines d'attente. Voir le chapitre 4d pour les détails sur le bateau et équipage. Tous membres survivants du ou des groupes ayant accostés seront reconnaissants à jamais envers les joueurs pour leur délivrance.

### Chapitre 5a : Sous la mer

Après que les personnages soient réunis avec l'équipage du Marie Anne (voir le Chapitre 4d) ils seront loin des dangers et des événements du Chapitre 4. Le capitaine Pectas tiendra une oraison funéraire pour les membres d'équipage ou des joueurs disparus, perdus dans la ville condamnée de Bordterre.

Après cela, le Capitaine demandera finalement à voir les cartes et autres informations que le groupe a récupérées. Il ne sait rien d'un temple sous-marin ou d'un lieu semblable, Par contre il connaît quelques rumeurs au sujet de « l'Île de l'Éternelle Vigilance ». Concernant ces rumeurs il sait qu'elles effraient tout le monde. Ils parlent tous d'un endroit hanté, gardé par des esprits protégeant un mal antique attendant d'être lâché sur le monde, mais ce ne sont que des rumeurs après tout.

Le voyage jusqu'à l'emplacement supposé du temple prendra environ 10 jours. Le capitaine voudra accélérer le voyage afin de ne pas être en retard pour livrer sa cargaison. En arrivant dans le secteur le capitaine discutera chaleureusement de la ou des cartes avec les PJs.

Il sait qu'ils peuvent seulement rester sous l'eau pour un temps très limité, il a besoin d'une idée du temps après lequel il pourra les considérer comme mort. Il

est désolé qu'aucun membre d'équipage ne puisse les aider maintenant mais il leur souhaite bonne chance et offre son coquillage de chance, avec une remontrance pour ne pas le perdre à l'un des personnages qui a été le plus amical à lui. Avant que les joueurs n'aillent sous l'eau, il s'entretiendra avec eux de certaines choses que le capitaine souhaite leur faire partager et de son expérience dans ce genre de situation.

Le Capitaine les entretiendra des sujet suivants : Combien de temps peuvent-ils rester sous l'eau, des sources d'eau pure, qu'elle est la profondeur de l'océan à cet endroit. Aussi ceux sans liberté de mouvement seront très gênés par la présence de n'importe quelle sorte d'armure physique.

Il faut appréhender les combats qui auront sûrement lieu sous l'eau, quelques sort (de feu) ne fonctionnent pas bien et la plupart des armes de mécanique ou demandant une amplitude sont inutilisables pour ceux sans liberté de mouvement. Ayant expliqué ces faits aux personnages, ils seront prêt pour leur voyage sous la mer.

**Note :** Voir le manuel des joueurs et le guide du Maîtres pour les combats dans des environnements sous-marins.

### Chapitre 5b : Premiers sangs

Une fois que les joueurs sont prêts, ils peuvent boire leur potion de respiration aquatique et plonger. L'eau est ici assez claire, mais devient rapidement plus sombre vers le bas, se retrouver loin de la lumière solaire deviendra un problème. Il faudra tout au plus une heure de recherche pour trouver la zone où se trouve le temple, cela veut aussi dire un éclairage approprié et la possibilité de nager normalement pendant ce temps là.

Ajoutez le temps nécessaire à ceux qui n'ont pas pris les précautions appropriées. Quand le groupe verra le bâtiment à la limite de leur vision, ils rencontreront une patrouille Sahuagin. Ce sera probablement la première fois que les joueurs se battront contre des Sahuagin MM1 p 157 en combat sous-marin, il est temps au MJ de les instruire sur ce sujet.

**Combat des Sahuagin sous l'eau :** Dans l'eau, le combat a lieu sur plus de 3 dimensions. Les Sahuagin et leurs requins attaqueront par en haut, d'en dessous, ou nageront même pour arriver derrière les PJs, avec leur plus grande vitesse, ils peuvent le faire facilement. La seule défense est de se maintenir sur le fond océanique et malgré tout le sahuagin peut attaquer tant avec ses griffes (pieds et mains) et sa morsure.

Si possible ils feront des attaques en déplacements, frappant à toute volée un personnage avec les griffes



et continueront dans leur élan. Cela leurs laisseront moins d'attaques, seulement 2 griffes, mais ils se retrouveront hors de portée. Cela rend difficile de contrer les attaques si vos adversaires vous frappent et se retrouve hors de votre distance de riposte. Les Sahuagin possèdent une haine naturelle pour les magiciens selon le Manuel de Monstre, et ils nageront à distance des combattants plus puissants pour attaquer les jeteurs de sorts plus faibles.

Cette patrouille découvrira les PC à forte distance grâce à leur vision supérieure, ils nageront immédiatement à l'attaque, sans celui qui va avertir le temple des intrus.

**Attaquants :** 3 sahuagin et 1 grand requin. Les sahuagin sont armés de tridents, mais feront probablement leurs attaques en utilisant seulement leurs griffes. Si les joueurs constatent qu'il est possible d'une façon ou d'une autre de se glisser dans le temple en évitant cette patrouille, mais rappelez-vous que les règles pour les combats dans l'eau s'applique à tous les sahuagins dans le temple.

### Chapitre 5c : Le temple des sahuagins



Une fois que les joueurs en ont terminé avec la patrouille extérieure ou qu'ils aient réussi à l'éviter, ils peuvent examiner le bâtiment lui-même. Il paraît être fait de pierre entremêlé de corail. Il fait approximativement 6 mètres de haut et 35 m de large. Visiblement, il n'y a aucun autre bâtiment proche ni de sortie à l'arrière du bâtiment.

Il existe une sortie secrète au sommet du temple. Un bloc de pierre peut être dégagé, un nageur peut fuir et appeler la garnison la plus proche pour l'aider en cas d'un siège. Si les joueurs prennent cette entrée, elle mène dans la zone principale du temple et est connu de toute personne présente dans cette pièce.

Les portes principales du temple sont de pierre incrustée de corail dont les formes sont semblables au

tourbillon des nautilus (des conques). Les portes font 5 mètres de haut. Voir Le Temple des Sahuagins pour les détails sur le bâtiment et ses occupants.

Il faudra 2 rounds à un garde de la patrouille extérieure pour alerter les gardes de l'entrée. De là un garde est envoyé pour alerter en premier lieu le capitaine des gardes, ensuite, si le capitaine y consent, le garde alerte la haute prêtresse, et les prêtresses inférieures, puis se rend aux casernes. Les derniers à être alerté seront les dresseurs de requin car ils ne sont pas considérés comme des guerriers.

Les premiers à répondre à l'appel seront les guerriers des premiers baraquements suivis par la deuxième caserne. Il faudra 3 rounds avant que les gardes des casernes soient prévenus, puis 2 rounds supplémentaires pour que les gardes de la première caserne arrivent dans le temple principal, ou peut être le hall, suivant le cas, suivi 1 round après par le deuxième groupe de gardes. Les 2 prêtresses inférieures arriveront 1 round après le 2e groupe de gardes. La haute prêtresse et le capitaine seront présent ensemble 1 round après les prêtresses inférieures. Ces deux derniers observeront d'abord la situation, alors les clergesses commenceront à lancer des sorts, pendant que le capitaine ira au contact ou fera appeler les requins.

Les gardes sahuagins sont presque tous des fanatiques et ne fuiront pas ou ne rendrons pas les armes aussi longtemps que le capitaine ou toutes les prêtresses seront vivants. La haute prêtresse essaiera de négocier, elle parle le commun, si plus de 50% de son groupe est tué et que les attaquants paraissent assez puissant pour la détruire. Elle n'aura pas d'information au sujet du masque ou sur ce qu'il est si les PJs se renseignent sur lui ou toutes autres informations le concernant. Le masque a été reçu de Vargas par une ancienne Haute prêtresse.

Il sera presque impossible de convaincre les sahuagins de laisser les joueurs fouiller la salle de stockage. Si les joueurs y pensent d'une façon ou d'une autre et si ils mentionnent vouloir garder des articles de la salle de stockage, et si les joueurs avaient indiqué que le masque possède des pouvoirs magiques, la haute prêtresse n'y renoncera pas à moins d'être personnellement menacée et que tous les autres sahuagins soient morts.

### Chapitre 5d : Capturés

A l'heure actuelle, les joueurs ont du rapporter Le Masque d'invocation du Temple Sous-marin soit en ayant négocié avec les sahuagins soit en l'ayant récupéré de force. Ils entreprendront de retourner sur « L'Anne Joyeuse » (Chapitre 4d) quand ils tombent sur un évènement surprenant.



Pendant qu'ils sont allés « jouer » avec les sahuagins, leur bateau a été capturé par la redoutée reine pirate Lysnoir. Les joueurs n'ont ici aucun vrai choix. Ils sont vraisemblablement blessés, fatigué d'avoir eu à respirer sous l'eau, et n'ont aucun autre bateau pour s'en aller. Ils essaieront vraisemblablement de remonter à bord furtivement mais l'équipage est informé qu'ils se trouvent quelque part en dessous et attendent leurs réapparitions. L'invisibilité peut le leur permettre, mais il y a trop de pirates pour lutter et aussitôt que l'alarme commencera à se faire étendre, LysNoir se montrera sur le pont et menacera de tuer l'équipage de l'Anne Joyeuse si les joueurs ne se rendent pas.

Souvenez-vous aussi que les joueurs sont faibles en sorts et ne peuvent pas les retrouver ou regagnez des points de vie en marchant sur l'eau. Quelques-uns de leurs matériels peuvent être aussi à bord, la capture est donc inévitable à ce point.

Après que cela ait été négocié avec eux, les joueurs seront désarmés et seront fouillés à fond (très à fond une fois le nécromancien impliqué). Pendant ce temps là, le nécromancien Scathe arrivera d'en dessous des ponts. Il vérifiera immédiatement les biens des personnages pour trouver tout objet magique. Il demandera à savoir ce que sont les masques aussitôt trouvés. Si les joueurs ne veulent pas coopérer, il paraîtra contrarié, puis s'adoucir pour dire : « Bien, parfois, car quand le vivant ne coopère pas, le mort raconte toujours ses secrets ».

Le groupe remarquera que même les pirates sont nerveux en présence du nécromancien. Si un des membres du groupe étaient morts pendant l'attaque du temple ou peut-être pendant des rencontres antérieurement, Scathe aura leurs corps dans ses quartiers. Il leur fera connaître son sort de Lien de l'Âme pour en faire des esclaves morts vivants qui sont totalement soumis à sa volonté. Les joueurs ne verront pas Scathe les jours suivants, depuis qu'il peut lier l'âme de ses compatriotes, et il essaiera d'identifier leurs objets magiques.

Entre-temps Lily (Lysnoir) mettra les joueurs en cale avec les membres survivants de l'équipage de l'Anne Joyeuse. Seul le Capitaine Pectas et 10 autres marins ont survécu à la capture. Pectas se lamente sur leur devenir car Lysnoir est connue pour ne pas faire de prisonniers.

Si un des joueurs s'est tenu à distance ou a peut-être montré qu'il était un paladin ou possédant un code d'honneur strict, Lily le considérera différemment et le laissera hors de la cale. Il doit jurer sur son dieu ou sur son honneur qu'il n'interviendra pas à quel que niveau que se soit et il pourra rester en semi liberté sur le bateau. Elle l'informe que s'il ne tient pas sa parole .....

ses compagnons en paieront le prix.

### Chapitre 6a : Les Prisonniers de Lyli

Les joueurs sont devenus les captifs de la reine pirate Lysnoir et de son allié le nécromancien Scathe. Il a pu être permis à un des joueurs de rester « libre » s'il lui a juré sur son honneur et sur les vies du groupe qu'il n'interfererait pas. Si « Lyli » a trouvé un tel personnage elle sera attirée par lui et fera tout pour qu'il devienne son amant. S'il refuse elle insinuera qu'elle peut tuer ses amis si elle s'était sentie offensée. Elle ira aux prisons avec le personnage pour être vu par les autres prisonniers avec et comme étant son amant. Ceci afin qu'il soit affaibli par leur haine pour lui et qu'il doive se tourner vers elle définitivement.

Souvenez-vous qu'elle est mauvaise et aime à faire souffrir les autres de temps en temps. Elle offrira au joueur une place significative dans son équipage, bien qu'elle ne le signifie pas dès le début de leur amourette. Elle lui offrira richesse et bien sûr elle-même. Si il l'a repousse avec mépris elle deviendra menaçante, voir même violente, mais le prendra bien si le personnage est diplomate utilise les manières adéquates pour l'apaiser.

Durant le temps du voyage, le bateau naviguera loin du temple. Ayant pillé L'Anne Joyeuse (Chapitre 4d) l'équipage de Lyli y mettra le feu après avoir mis les voiles à l'est pour rejoindre son propre bateau. Scathe reviendra ensuite après avoir lu les notes des joueurs fournies par Charilus et questionnera tous compagnons de route morts, sort de « communication avec les morts », ou peut-être avec l'équipage si aucuns joueurs n'est décédé. Il désire désormais posséder les masques pour leurs capacités à augmenter son pouvoir personnel.

Par hasard Scathe connaît L'Île de l'Éternelle Vigilance et le bateau navigue dans cette direction. Sa seule information concernant le lieu est qu'un objet au pouvoir de nécromancie puissant y est gardé. Il présume que c'est le Masque de Nécromancie et le désire à tout prix pour lui-même. En même temps, il a commencé le processus de liaison avec le Masque d'invocation.

Avant qu'ils n'atteignent l'île, il aura complété le processus de la liaison. Pendant ce temps les joueurs emprisonnés n'ont pas de vraies chances de liberté, ils sont assez bien portant et sont très bien nourris à la surprise du commandant Pectas. Il pense qu'un destin pire doit les attendre sur l'île. L'équipage sera rempli de haine envers le joueur qui a accepté l'offre de Lys à moins que les autres joueurs puissent les convaincre que c'est une ruse ou peut-être qu'il aurait été forcé ou sous l'effet d'un sortilège. Ceux qui ont été blessés



guériront naturellement, mais les mages n'auront aucun moyen de regagner des sorts.

L'île est atteinte 15 jours plus tard.

**Si jamais** les joueurs arrivaient par un moyen ou un autre à faire fuir Lylli et/ou à détruire les pirates, bien sur, passez le chapitre la concernant. Sachant que le capitaine Pectas aura eu vent des informations pour aller sur l'île de l'Éternelle Vigilance en ayant entendu les discussions entre elle et le nécromancien Scathe et qu'il les emmènera récupérer le masque de nécromancie.

### Chapitre 6b : La Terre des Golems

Les joueurs (en tant que prisonniers) ont atteint L'Île de l'Éternelle Vigilance. En approchant de l'île ils peuvent apercevoir l'épave d'un autre bateau, coulée près du rivage. Le nom sur le bateau est « La Fleur de la Mer ». Quelques pirates se souviendront du bateau comme un vaisseau de commerce qui a disparu sans une trace il y a approximativement 30 années.

L'île est petite, approximativement seulement 4,5 kilomètres de diamètre. Le bateau sera incapable d'approcher à cause de la côte rocheuse. Même les bateaux à fond plats auront des problèmes dus à la quantité importante de rochers affleurant.

L'île paraît se soulever au-dessus des flots et est entourée sur tous les côtés par de hautes falaises. Seulement un point de mouillage possible existe et les joueurs avisés verront l'épave d'une vieille barque près cet endroit. Lysnoir fera d'abord le tour de l'île pour trouver le meilleur endroit afin d'accoster. Un grand temple massif peut être aperçu vers le milieu de l'île et les bords de la falaise paraissent être dotés de grandes statues regardant toutes en direction de la mer.

Après avoir trouvé le lieu pour accoster une discussion animée se produira pour savoir qui aborde. La plupart des pirates sont simples et superstitieux et ne souhaiteront pas y aller. Lysnoir ne tolérera bien sûr aucune désobéissance et peut faire un exemple avec l'un des hommes d'équipage.

Il sera décidé finalement que les joueurs iront puisqu'ils paraissent capables et l'équipage de L'Anne Joyeuse servira d'otages à cause de son comportement un peu trop soutenu. Le nécromancien Scathe restera en dehors de la mission clamant qu'il a besoin d'étudier « les masques » pour déverrouiller leurs pouvoirs. Lysnoir décidera finalement que le groupe d'explorateur sera: elle-même, les joueurs, et 12 pirates hommes d'équipage.

Une fois tout résolu, Scathe insistera pour que tous joueurs qu'il a transformés en mort vivant y aillent

aussi (si c'est le cas), depuis qu'ils sont utilisables et complètement dominé par sa volonté. Finalement après toute ces discussion les barques seront mises à l'eau. Le sol de l'île est rude et coupant dû aux rocs et si les joueurs examinent la barque coulée, ils verront qu'elle semble avoir été brûlée.

Quand ils débarquent ils seront salués par la vue d'un des gardiens de l'île dans sa forme inerte. Les gardiens ressemblent à de grands hommes de pierre (2,5 m) dans une robe de style ancien. Ils semblent parcourir l'horizon comme s'ils regardaient quelque chose. Si vérifié, les statues rayonnent de magie (abjuration et enchantement). Ils sont extrêmement durs et quelqu'un pourrait en démolir un mais il risque d'endommager sa propre arme. L'homme de pierre pèse presque dans les 300 kilos, et paraît n'avoir aucune valeur. Les pirates seront nerveux à cause des statues et ne s'en approcheront pas.

Devant la statue les restes de deux vieux cadavres. Ils semblent, après étude, être mort de blessures par coup de couteau et traîné à cet endroit. Leur habillement est principalement fait de chiffons. Avec du temps et une fouille réussie il peut être déterminé que les corps décomposés étaient des marins, de la même époque que le bateau coulé dans le port.

### Chapitre 6c : Le temple perdu

Les joueurs ont découvert l'île, quelques statues (magiques), et quelques cadavres. Les pirates sont nerveux, mais il n'y a rien d'autre à faire que d'aller dans la construction.

L'île est rocheuse avec très peu de plantes et aucune vie animale visible. C'est un lieu désolé, sans nourriture ni abri, excepté le bâtiment au centre. Le terrain rocheux rend la marche difficile mais inévitable. Le groupe peut voir devant lui de plus petites falaises qui auraient un intérêt à être explorées.

**Note:** Si les joueurs souhaitent attirer ici les pirates dans un piège ils le peuvent mais les otages à bord du bateau pirate souffriront et les joueurs n'ont, sur l'île, aucun autre moyen d'évasion que le bateau pirate. Utiliser Lysnoir comme otage ne leur donnera pas plus d'avantage. Beaucoup d'autres pirates sont prêt à prendre sa place si elle meurt.

Le chemin jusqu'au temple est sans incident, davantage de statues peuvent être vues disséminées sur l'île comme si elles y avaient été placées à l'aveuglette, toutes regardent en direction de l'océan. Pendant qu'ils traversent ce terrain cahoteux, vicieux et tranchant, ils peuvent voir que le temple est fait d'une pierre différente que les rocs qui couvrent la terre autour d'eux. Le bâtiment lui-même est 5 m de haut grand et 60 m de large. Il rend tout le monde quelque peu nerveux à son approche.



## Chapitre 6d : Course d'obstacle

Le groupe a retrouvé le Masque de Nécromancie dans le temple mais a inconsciemment mis en fonction les gardiens de l'île. Sortir du temple ne sera pas un problème jusqu'à ce qu'ils en atteignent les portes principales. Là ils rencontreront le premier des golems gardien de l'île (voir l'Île de l'Éternelle Vigilance pour les détails sur les golems).

Cette créature, comme toutes les autres, cherche à tuer en 1er tous les membres du groupe et en 2ème à remettre le masque à sa place. Cependant il(s) attaquera (ont) d'abord le porteur du masque pour le retrouver. Bien sûr Lysnoir possédera initialement le masque mais le donnera à un membre du groupe une fois les intentions du golem devenues évidentes. Quand le groupe bat le premier golem et le casse en morceaux ils remarqueront que les morceaux commencent à rouler pour se regrouper et régénérer. Une fois que la créature aura atteint 50% de ses PV, il peut continuer à se battre ou commencer à suivre lentement le groupe. Il deviendra évident que les autres golems de l'île sont conduits vers le groupe bien que... à une allure lente.

Une suggestion sera faite par quelqu'un pour « courir vers le bateau » ! Cependant, le groupe doit reprendre le chemin rempli de cailloux traîtres qu'ils ont grimpés pour venir ici. Ils rencontreront de nouveaux golems deux fois durant leur descente. Quand ils atteignent finalement la terre stable et cherchent la barque, ils verront que les golems des bords de l'île sont eux aussi revenus à la vie et plusieurs d'entre eux (6) bloquent le passage vers leur embarcation.

S'ils se risquent à un saut d'une falaise (20 à 35 m de hauteur) ils peuvent atteindre l'eau, autrement ils doivent lutter sur le chemin. Une autre possibilité serait de donner le masque à quelqu'un qui mènerait les golems loin du bateau. Lis noir suggérera cette action si aucun joueur ne le fait. Elle préférera soudainement vivre plutôt que de voler le masque. Bien sûr, aucun des pirates ne s'offrira volontairement, seulement un joueur peut être suffisamment noble pour prendre cette décision. Si quelqu'un essaie cela marchera. Les golems suivent et attaquent la personne avec le masque et avant tout autres personnes.

Ceux qui courent au bateau doivent esquiver encore 1 ou 2 golems, à la discrétion du DM ici. Le joueur qui a décidé de jouer l'appât peut être capable de le faire jusqu'à son retour au bateau ou bien plonger dans



l'océan. Les golems ne peuvent pas être trompés par l'invisibilité ou des illusions mais si quelqu'un quitte l'île, ils ne peuvent pas le poursuivre. Si le masque lui-même est hors de l'île, les golems repartent en arrière pour se retransformer en pierres non vivantes assignées à leurs places sur le rivage ou la falaise. Dans la barque le groupe attendra sur l'eau, à l'insistance de la reine pirate, la personne qui a le masque afin de les rejoindre avant de revenir au « Tempête ». Mais tout ne semble cependant pas sûr car aucun membre d'équipage ne peut être aperçu sur le bateau pirate alors qu'ils reviennent à bord dans la barque.

## Chapitre 6e : Le bateau des zombies

Les joueurs se sont échappés de l'île avec Le Masque de Nécromancie mais ont encore d'autres ennemis à combattre.

Pendant qu'ils étaient en exploration, le Nécromancien Scathe s'est occupé de ses affaires. Il a tué et animé la plupart des pirates de l'équipage et forcé le reste à aller dans ses quartiers.

**Note :** Scathe devait garder quelques membres de l'équipage vivant parce qu'il ne sait pas comment faire naviguer correctement le bateau. Aussi Scathe ne lancera pas de sort basé sur le feu depuis qu'il sait qu'en brûlant le bateau une sentence de mort l'attend lui aussi.

Scathe a caché les morts vivants qu'il a créés dans des endroits tout autour du bateau, il projette d'utiliser son sort de Saut de la Conscience pour attaquer le groupe qui revient du rivage et leur prendre le masque.

Sa première tentative se passera au moment où le groupe approchera le bateau pirate dans la barque. Le premier avertissement que le groupe aperçoit, qu'un problème existe, est quand un zombi, avec Scathe à l'intérieur de lui, place un tir de baliste sur eux ! Il ne pourra tirer qu'un seul coup sur le groupe avant qu'ils ne soient trop proches.

Ils seront incapables de distinguer le fait que la personne qui tire avec la baliste est un mort vivant. Alors qu'ils approchent près du bateau ils verront plusieurs corps, 6 au total, flotter dans l'eau près. S'ils approchent sans précautions les corps se déplaceront pour attaquer soudainement le groupe. Ils entreprendront d'extirper des membres du groupe hors du bateau. Après 1 round un autre zombi contenant Scathe, lancera un sort de boule de feu à la barque. Ce sort détruira automatiquement le bateau et enverra tout le monde par-dessus bord.

**Note:** Scathe lui-même ne craint rien de la destruction d'un zombi infesté donc il ne se souciera pas de savoir s'il est dans le rayon du souffle. Si son zombi est



encore fonctionnel, il continuera de lancer des sorts pour entraver le groupe afin que les zombis dans l'eau les tirent sous l'eau pour les noyer.

Après que le problème des zombis soit réglé, le groupe surpris se dirigera vers le bateau. Comme ils entreprennent de grimper, 2 zombis lâcheront de grands morceaux de métal sur le groupe, des poulies de rechange utilisées pour gréer. Prenez une cible au hasard, ce grimpeur sera incapable d'utiliser ses bonus de dextérité et les zombis auront un bonus de +2 pour toucher, dû à leur position et au gène des grimpeurs.

Chaque morceau de métal causera 2d6 de dégât et obligera à un jet de DEX (DD 15) ou retournera à l'eau. Il faudra 2 rounds pour un joueur sans armure ou légèrement blindé, 3 rounds pour une armure de poids moyen, et 4 rounds si très lourd. Les personnages qui manquent leur jet de FOR (DD 5) peuvent ajouter 1 round pour grimper.

Ceux atteignant le sommet en premier doivent s'occuper des 2 zombis. Lutter en étant accroché à un coté de l'échelle le(s) obligera à utiliser seulement 1 main et force les personnages, un maximum de 2, à subir un malus de -2 pour attaquer. Tomber à l'intérieur du bateau peut permettre à un personnage de passer les zombis (DD 25).

Aussitôt qu'un personnage touche le pont principal des zombis supplémentaires viendront se joindre au combat. Ils sont 15 au total éparpillés autour du pont. Après 1 round de combat avec ces créatures, Scathe viendra en « habiter » un et tentera de lancer un sort d'immobilisation de personne sur quelqu'un d'engagé avec les zombis, de afin qu'ils soient tués automatiquement.

Pendant ce temps tous personnages transformés en mort-vivant se retrouveront sous le contrôle de Scathe. Il lui commandera de tuer le groupe et ils seront incapables de résister. En espérant le groupe aura abandonné tous personnages transformés ainsi dans l'eau. Après avoir lancé le sort d'immobilisation de personne, Scathe utilisera tous les sorts causant des dégâts mais qui ne détruiront pas ses zombis. Une fois tous partis, il se sentira libre de jeter des sorts de zone. Si le corps de Scathe est détruit, il sautera dans un des zombis pour manier la baliste. Il la retournera vers le pont et l'utilisera directement sur les joueurs, visant en premier ceux avec des capacités pouvant contrer les morts vivants.

Une fois que la zone du pont sera nettoyée, le groupe voudra descendre dans les ponts inférieurs, les signes de bataille sont visibles partout. Le sol est barbouillé de sang mais aucuns corps n'est visible. Si les joueurs approchent de la pièce 10, du quartier maître chargé des vivres, ils peuvent voir une pièce ravagée, toutes les armes et armures ont disparues.

Comme ils entrent dans cette zone, un zombi habité par Scathe sortira de la pièce 12. Il surgira par la porte et jettera un projectile magique à une cible aléatoire. Si il survit assez longtemps il continue jusqu'à être détruit.

#### La cale

**15.** Tous les membres survivant de l'équipage, 15 au total ont été enfermés ici. Ainsi que les 5 membres survivants de l'équipage de l'Anne Joyeuse. Ils seront peu disposés à affronter les morts vivants. Ils donneront des détails de la bataille avec le nécromancien. Ils n'ont pas d'armes et quelques uns sont blessés.

**18.** Pendant que les joueurs progressent à travers la zone 18, d'autres zombis arriveront pour attaquer. Scathe habitera le corps de l'un d'eux et entreprendra de lancer des sorts aussi longtemps que possible. Il fuira le corps avant qu'il ne soit tué et commencera à lancer des sorts d'invocation à travers le Masque d'invocation. Il commencera par appeler des créatures dans le couloir à l'extérieur de sa pièce pour tenter de laisser le groupe à l'extérieur.

Il portera le masque qui aura commencé à lancer un sort de « contrat », il mettra 10 rounds pour compléter le sort et appeler un élémentaire de l'eau. Choisissez en un de taille défiant le groupe. Toutes les autres préparations pour piéger l'élémentaire ont été complétées. Il ratera son jet de volonté pour servir Scathe et obéira à ses ordres.

**Note:** Souvenez-vous que les sorts d'invocation du masque sont toujours à leur effet maximum et les créatures conjurées sont au choix des jeteurs et ne sont donc pas aléatoires.

**22.** Scathe se trouvera ici. Il entreprendra avec le masque de jeter un sort de contrat. Scathe se vantera de ce fait et entreprendra de garder les personnages avec un sort de mur de force pour séparer la pièce en deux. Les joueurs doivent devenir inventifs pour l'atteindre à temps. Les possibilités peuvent être : revenir en haut et jeter des sorts ou l'attaquer à travers le hublot, couper le mur de la pièce suivante ou le sol sous lui, ou de détruire le mur de force.

Si les personnages peuvent tuer Scathe le contrat sera automatiquement arrêté, à moins que vous sentiez que ce ne fut trop facile pour eux, envoyez leur un élémentaire incontrôlée, un élémentaire de l'eau du type approprié à leur force.

#### Chapitre 6f : Épilogue

Une fois le nécromancien Scathe mort, les créatures conjurées disparaîtront et tous les zombis deviendront inertes. Les personnages qui ont pu être sous le



contrôle de Scathe sont maintenant libres mais encore mort vivant.

Le groupe peut décider de prendre le bateau pirate mais vous devrez les informer que sans compétences pour piloter le bateau ils ne quitteront jamais l'île sans s'écrasé sur les récifs qui l'entourent.

Lysnoir se sent cependant reconnaissante et redevable. Elle est transportée de joie d'être en vie et libre du pouvoir de Scathe. Une fois son équipage libéré, et le trésor de Scathe saisi, ordres est de Lys de préparer une énorme fête. Elle traite les joueurs comme des compagnons au lieu de prisonniers et, une fois légèrement ivre, offre aux personnages et au restant de l'équipage de l'Anne Joyeuse d'y aller.

Peu de temps après la fête, au milieu d'une gueule de bois, elle se souviendra de cette promesse, mais plus possible de se rappeler pourquoi elle la faite. Elle sera d'abord très irritable mais cédera finalement. Elle laissera même les joueurs récupérer toutes leurs marchandises, et plus important tous les masques. Elle essaiera de convaincre par tout moyen tout joueur qui est devenu son amant de rester avec elle. S'il choisit ne pas naviguer avec elle, elle fera la moue, fera de vagues menaces mais finalement cédera.

Elle lui demandera un souvenir de sa part. S'il ne lui donne pas quelque chose de valeur suffisante ou particulièrement joli elle choisira elle-même quelque chose qui lui plaît.

**Note:** Ce peut être une bonne occasion de soulager les joueurs de richesse ou d'objets magiques que vous pensez être trop puissants.

Quand tout est dit et fait, elle lâchera le groupe, avec le Capitaine Pectas et ses 4 hommes d'équipage restants, sur le rivage d'un royaume avoisinant. Elle les envoie dans la barque avec un homme d'équipage et les amènera près d'une route pour qu'ils puissent voyager vers une ville portuaire et puissent s'acheter un voyage pour le retour à la maison.

### Chapitre 7a : De nouveau à la maison

Le groupe a été déposé à terre par Lysnoir. Par loyauté pour l'avoir sauvé elle et son équipage, elle ne les a pas volées, mais elle les a posés loin de la civilisation. Cela prendra au groupe plusieurs jours pour atteindre une ville et un billet de bateau pour se retrouver de nouveau à Harken. Le voyage sur l'océan est, pour une fois, calme et à l'arrivée ils essayeront de trouver le mage Charilus pour de plus amples informations.

De quelque manière que ce soit, à moins de cent mètres des docks ils seront arrêtés et abordés. Un groupe de 4 personnes ressemblant à des humains se

mettront en travers de leur chemin et exigeront tous leurs objets de valeur. Les joueurs alertés noteront plusieurs autres personnes (5) qui essayeront de se placer derrière eux. Ce groupe n'est pas particulièrement intéressé pour discuter puisqu'ils ont été loués par le Baron Ganth pour voler les joueurs. Ils recourront à la violence avec très peu de provocation.

### 8 voleurs, humain male Guerrier 4

N° 4 ; Taille M ; DV 4d10+8 ; PV 28 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA : 15 ; Attaque de mêlée +7, à distance +4 ; (épée longue 1d8+4, dague 1d4+2)  
JS : Vig +7, Ref +1, Vol +1 ; AL : NM ; FOR 15, DEX 11, CON 14, INT 10, SAG 11, CHA 10.  
Compétences et dons : Sens de l'orientation +1, Détection 0, Natation +7 ; Science de l'initiative, Combat à 2 armes, Ambidextrie, Spécialisation martiale (épée longue), Arme de prédilection (épée longue).

Équipement : Cotte de mailles, Épée longue, Dague.

### Mussa, humain male Guerrier 6

N° 6 ; Taille M (1,88 m) ; DV 6d10+12 ; PdV 53 ; Init +4 (Science de l'initiative +4) ; VD 9 m ; CA : 16 ; Attaque de mêlée +8/+3, ou à distance +6/+1 (Épée à 2 mains 2d6+2) ; JS : Vig +9, Ref +2, Vol +1 ; AL : NM ; FOR 14, DEX 11, CON 15, INT 15, G 8, CHA 14.  
Compétences et dons : Dressage +8, Discrétion +0, Intimidation +5, Connaissance (nature) +3, Perception Auditive +5, Déplacement silencieux +0, Vol à la tire +1, Équitation +8, Connaissance des sorts +6, Détection +1, Natation +5, Utilisation des cordes +4 ; Vigilance, Combat en Aveugle, Enchaînement, Endurance, Vigueur surhumaine, Science de l'Initiative, Attaque en puissance  
Équipement : Crevice (armure à bande ou lamellaire), Épée à deux mains

**Note :** tatouage d'un griffon noir sur l'avant-bras droit (sans signification), Bourse avec 50 PO.

Si leur chef est descendu ou si la moitié sont abattus les autres se sauveront, se dispersant et courant en bas des ruelles..

Après cet incident les joueurs se rendent en paix à la maison du magicien.

### Chapitre 7b : Vaisselle et nettoyage

Le vieux mage ne s'est pas ramolli pendant leur absence, en effet il se plaint que leur voyage devrait être terminé depuis plusieurs semaines ! Après qu'il se soit fatigué de se plaindre, il demande à ce que leur aventure lui soit contée, ironiquement, et pour voir les masques qu'ils ont rassemblé. Charilus étudiera prestement les masques et voudra garder les aventuriers près de lui, peut-être en faisant cuire son dîner, de sorte qu'il puisse les interroger en même temps.



Décrivez aux joueurs l'activité frénétique de Charilus de recherche de vieux textes, et jetant des sorts sur les différents masques. Il prend également le temps de trouver quelques corvées pour que les joueurs restent autour de lui. Charilus partage également sa contrariété des informations pendant la soirée du repas. Il semble que la bande de mercenaires qui avait combattu les joueurs, Les maraudeurs de Shar, possède de puissants et riches appuis. Shar a recruté des ouvriers, des gardes, des cuisiniers, et diverse aides pour une expédition. « Évidemment, il faudra creuser les raisons du pourquoi » dixit Charilus. Ils ont été recrutés sur Laribus, Harken, et plusieurs autres grands villages voisins.

Charilus se sent cependant confiant, il a découvert l'endroit exact d'un autre masque ! En effet il remet aux joueurs une carte faite à la main. D'un rapide coup d'œil, ils peuvent voir que l'endroit sur la carte est une sorte de tombeau se situant très loin. Charilus indique alors au groupe que le masque est dans un tombeau appartenant à un magicien mort depuis longtemps de l'ancienne race Teng. Il croit que les Teng ont été impliqués dans la création des masques et plus d'informations sur leur création pourraient être trouvés à cet endroit.

Charilus se sent tout à fait content de lui même, modérément ennuyant et condescendant envers les joueurs. Il fait également état de l'envoie de Omar partie espionner les mercenaires, pour découvrir l'emplacement de leur site de fouille.

Après dîner, et après avoir exigé des joueurs qu'ils se nettoient, il reviendra tester et examiner la puissance des masques.

### Chapitre 7c : Boum

Par la suite un des joueurs notera une lueur verdâtre sur la façade de la maison. Après vérification, on pourra déterminer qu'une lueur difforme rougeoyante semble s'être formée dans la salle de réception. Il semble qu'aucun sort ou arme ne puisse l'affecter : 90% de résistance à la magie (RM 30) et des armes +3 ou supérieures sont nécessaire pour l'affecter (DD 25/+3). C'est une partie de l'esprit de l'Archi-mage Xoth, il essaye de reformer un corps avec ses pouvoirs endormis à travers les masques rassemblés. Cela est du au fait que beaucoup de masques sont rassemblés ici, et la tentative de Charilus essayant de manœuvrer leurs puissances donne à Xoth un léger accès à ce plan d'existence.

Heureusement il lui sera impossible de reformer un corps physique mais il aura assez de pouvoir pour essayer de saisir les masques. La forme rougeoyante se transforme par la suite en une forme ressemblant à un humanoïde, elle se déplace alors vers l'endroit du masque le plus proche. Il n'est pas assez solide pour être bloqué par les joueurs. S'ils essayent de l'arrêter,

Xoth effectuera une petite démonstration de sa puissance. La forme mimera un geste ondulant (sort télékinésies de masse) et tous les membres du groupe présent dans la pièce devront faire un jet de vigueur (DD 25) ou être propulsé en l'air comme par quelque chose possédant une force de 20. Ceci aura comme conséquence 2d6 points de dégâts à tous ceux qui ont été repoussés. Il se tiendra debout avec confiance pendant que le groupe et Charilus tenteront de lui jeter des sorts ou de le frapper avec des armes.



Par la suite Charilus ou un membre du groupe doit suggérer une retraite puisque Xoth est presque impossible à blesser sous cette forme. Pendant qu'ils se sauvent dans la nuit Xoth les poursuivra, quand ils atteindront la rue, il convoquera 2 Babéliens MM p104. Ces créatures cauchemardesques viennent d'un plan d'existence complètement inconnu ainsi les joueurs ne seront absolument pas familiarisés avec elles. Les Babéliens attaqueront le groupe immédiatement, combattant jusqu'à être massacrés pour finalement se dissoudre en une fumée noire grasseuse.

Xoth fera des gestes impatients pour essayer de récupérer les masques dans sa forme intemporelle. Charilus prendra une décision précipitée et criera au groupe : « Il faut prendre les masques et courir ! Courez aussi rapidement que possible et trouvez cette tombe ! » Il prendra alors son bâton de puissance et se préparera à le briser dans une résolution justicière. Même Xoth sera choqué de cette action et essaiera de se sauver. La dernière chose que les joueurs verront sera une puissante explosion magique qui dévorera Charilus et la forme rougeoyante.

**Note :** Ni l'un ni l'autre ne seront réellement détruit - Xoth est simplement retourné sur son plan et Charilus est protégé par un sort de prévoyance pour sauver sa vie, mais il choisira « de faire le mort » pour le moment.

### Chapitre 7d: Récréation en ville

Les joueurs ont juste été témoin de la mort apparente de Charilus et de la forme rougeoyante inconnue qui est



venue pour dérober les masques. Les joueurs devraient être légèrement égarés à ce moment là.

La forme rougeoyante est partie mais il ne reste aucun indice quant à ce quoi ou qui elle était. Ils sont esseulés avec une carte du tombeau d'un magicien Teng, et devrait probablement partir puisque le bruit de l'explosion à éveillé la milice de la ville, qui ne peut croire leurs explications.

Indépendamment des actions qu'ils vont immédiatement entreprendre, le groupe devrait par la suite décider de partir pour le tombeau. La carte montre qu'ils ont un long voyage, d'au moins 2 mois, vers l'est à travers les Montagnes perdues des Gobelins.

**Note :** Si les joueurs s'enquière du nom dites leur que le secteur est effrayant à cause du nombre important de tribus de gobelins qui vivent dans ces montagnes.

En achetant assez de provisions et de vêtements chauds pour le voyage ils ne rencontreront aucun problème. Le prix de pelles ou de tentes sera 50% plus cher depuis qu'une expédition de mercenaires y a raflé un grand nombre d'article.

Avant qu'ils ne partent de la ville, un dernier incident va se produire. Aux portes de ville la garde arrêtera les joueurs et exigera de fouiller leurs sacs. Les gardes ne leur diront pas pourquoi au début, mais si les joueurs coopèrent alors ils leur l'indiqueront qu'ils ont reçu un message leur expliquant que les joueurs sont des voleurs et qu'ils auraient volé une statuette de valeur (ressemblant à un éléphant en argent). Les joueurs seront ainsi légèrement confus.

Les gardes ont été trompées et une recherche leur prouvera qu'ils ne possèdent aucune statuette d'éléphant. Les gardes leurs feront des excuses et laisseront les joueurs continuer leur chemin. Cependant un des gardes est au service du roublard Noirépine. Ainsi, il cachera une petite broche faite d'ivoire (valeur 10 Po) dans le sac d'un des joueurs. C'est une amulette de localisation. Noirépine emploie cet objet magique afin de suivre la progression des joueurs. S'ils découvrent l'amulette, ils peuvent la garder puisqu'elle rayonne de magie. Cependant, s'ils essayent de se débarrasser d'elle, ils découvriront que cette amulette est maudite pour qu'elle puisse retourner quotidiennement dans sa cache à moins qu'une délivrance des malédictions soit lancée sur elle.

### Chapitre 8a : Départs vers les montagnes

Les joueurs abandonnent la ville d'Harken après une drôle de visite. Ils se dirigent vers l'est en direction des Montagnes des Gobelins. Ce peut être le bon moment pour que les joueurs s'arrêtent et passent voir de vieux

amis dans des lieux familiers comme la ville de Bout du Royaume. Puisque c'est un long voyage, il serait peut être approprié de montrer une autre facette de ces aventures.

Finalement les joueurs atteindront Joyaux une ville frontalière près du bord de la chaîne de montagnes.

Ici ils voudront se réapprovisionner et trouver des informations qu'ils pourront glaner concernant les montagnes. Les joueurs verront que la ville est vraiment petite alors qu'ils y entrent. Ils se trouveront à l'Auberge/Taverne « Le Gobelet Paré de bijoux ». Il leur sera donné l'accueil habituel d'une petite ville ordinaire et banale (fuie et ignorée par la plupart) et remarqueront qu'excepté le trappeur frontalier du coin, il y a quelques (5) Gobelins (MM1 p 107) parmi la populace.

En discutant avec les habitants ou des voyageurs, ils entendront des rumeurs de tribus de Gobelins sur le pied de guerre faisant des raids constitués des bandes assez conséquentes. Les joueurs reçoivent plusieurs avertissements concernant la saison pluvieuse qui se trouve à son apogée, ils peuvent s'attendre à de lourdes tempêtes pouvant causer des coulées de boue et causer des vents violents. Avec la fin de l'après midi arrive une forte pluie. Le garçon d'étable arrivera en courant dans l'auberge, approximativement vers 16h00, pour expliquer que les chevaux des joueurs ont été effrayés par la pluie et que l'un d'eux a fuit. L'hôtelier, Oscar, avec le garçon d'étable et son frère, à la plonge, aideront le joueur malchanceux à récupérer son cheval. L'animal sera retrouvé à une centaine de mètres de l'auberge.

Ceux qui sortiront récupérer le cheval seront trempés jusqu'au os en moins de 5 minutes. Le cheval sera en bonne condition, cependant, au retour, et sur le chemin quelques éclairs l'effrayeront encore. Demandez un jet de « dressage » ou les joueurs devront encore partir à sa poursuite. Une fois qu'ils auront repris le cheval sous contrôle et conduit en lieu sur, ils remarqueront un des gobelins de l'auberge ressortir dans la pluie et les regarder. Une fois repéré (jet de détection) et que les personnages le regarderont, il grimacera et partira. Le goblin est saoul et se trouve dehors pour se soulager, mais ne laissez pas les PJs apprendre cela pour la suite de l'histoire.

À l'intérieur Sarah, la femme de l'hôtelier, fera des histoires au groupe pour qu'ils enlèvent leurs bottes mouillées et les posent près du feu. Des serviettes leurs seront apportées, et de la bière chaude sera servi pour combattre la froideur. Aucune trouble ne se produira mais la pluie et le vent se feront amplement entendre. Quelques gens du coin viendront prendre place autour du feu plutôt que de rentrer à la maison par ce temps maussade. Finalement, le groupe ira se



coucher. Le vent hurlant en maintiendra quelques uns éveillés mais le bruit de la pluie à l'extérieur les consolera d'être tranquillement à l'intérieur pour bientôt les emmener dans les bras de Morphée.

### Repaire de Montagnes des Gobelins

Le repaire de montagnes des gobelins est une série de petites montagnes qui dominent le bord oriental campagnard du continent. Très peu d'artisanats se développent sur les pentes supérieures des montagnes et il y a seulement quelques animaux indigènes qui peuvent prospérer dans un environnement si difficile. Exemples d'animaux/créatures à découvrir ici : pumas, chèvres, petits oiseaux et quelques faucons qui les adorent comme proie. Des lapins peuvent être trouvés ici avec l'assortiment normal des créatures qui vivent en terriers. Une partie des espèces les plus intelligentes incluraient les gobelins, les géants, les nains, et sur les plus hautes crêtes Arroka pourraient y vivre quelques espèces d'aigles géants. Les Perytons peuvent également être un danger pour les voyageurs dans les montagnes.

Un mot supplémentaire devrait être mentionné au sujet des tribus gobelins organisées. Ils sont parmi les habitants les plus nombreux. Souvent ils s'attaquent les uns les autres ou pillent de petits villages aux bas des montagnes. Certaines des tribus sont nomades, et se déplacent quand les fortes pluies et les neiges surviennent. Dans ce cas, elles peuvent se déplacer vers les zones inférieures des montagnes ou plus bas vers les zones civilisées, posant quelques problèmes aux villes soudainement assiégées par elles.

Dans le but de cette campagne, les joueurs se dirigeront vers les falaises des montagnes, c'est également le commencement de la saison des pluies et de beaucoup de nouveaux dangers tels que des coulées de boue, les rivières qui débordent et autres cadeaux intéressants peuvent apparaître.

**Les Gobelins :** Les gobelins des montagnes ici sont légèrement différents de la plupart de leurs congénères, ou tous les gobelins peuvent être employés de cette façon si vous le souhaitez. Ces gobelins n'ont ni poils ni cheveux. Ils sont dégoûtés par les autres races qui ont des quantités excessives de cheveux.

Les mythes des gobelins, assez curieusement, tendent à parler de héros et de bandits d'autres races avec de supposés « gobelins du peuple de tous les jours » comme gobelins représentatifs. Un mythe a un nain pour héros qui essaye de tuer un goblin, pour son propre amusement face à la faiblesse congénitale du Gobelin, mais il marche sur sa longue barbe et tombe d'une falaise. Un

autre mythe parle de la malhonnêteté de ceux qui ont le visage recouvert d'une barbe. Un escroc humain, avec une longue barbe, convainc d'autres de lui donner leur or pour de fausses raisons mais l'« astucieux goblin » se rend compte que l'humain est un menteur et pour le prouver, il coupe la barbe de l'humain de sorte que tous les autres voient ses mots trompeurs. Enfin un mythe goblin mentionne que quelques humains sont très velus parce qu'ils ont été créés par les dieux des porcs sauvages. Les humains très velus sont toujours très sauvages et vivent probablement dans la boue comme des porcs.

Des mythes gobelins viennent certaines croyances de bases que nous pouvons attribuer aux gobelins habituels :

1. Les humains sont peu fiables et les humains avec des barbes sont très peu fiables.
2. Les prisonniers doivent être rasés ou dans certains cas pas du tout puisqu'ils doivent être re-rasés constamment.
3. Les cheveux du corps sont utilisés pour dissimuler les déformations physiques ou les parties génitales sans attrait.
4. Les humains très velus sont près de leurs natures bestiales, vous devez communiquer avec eux en grognant ou en groinant.

Amusez vous en utilisant ces derniers sur vos joueurs et voyez si vous pouvez inventez quelques « mythes » de vos propres créations.

### Chapitre 8b : Pluie, vent, sans monstre effroyable:

Les membres du groupe sont tous sains et saufs, bien au chaud dans leurs petits lits douillet pendant qu'à l'extérieur se prépare une violente tempête.

Tout va pour le mieux jusqu'à ce qu'un des joueurs soit réveillé par le son de sa porte fracturé. Un goblin trébuche dans la pièce, l'œil sauvage, couvert de sang et armé d'un poignard alors il fait un mouvement brusque en direction du PJ!

Demandez à chaque joueur les actions qu'il prévoit, en se souvenant qu'il est surpris et que ce qu'il fera doit l'être en seulement quelques secondes. S'il entreprend de tuer le goblin il réussit facilement, s'il entreprend de l'arrêter ou d'esquiver l'attaque le goblin s'écroule et meurt.

Quelques secondes plus tard les pleurs répétées d'une femme retentissent à travers l'auberge et réveillent tout le monde. Quelques-uns s'arrêteront voir le goblin mort dans la pièce des joueurs, d'autres se dirigeront à la source des cris pour trouver Sarah hurlant que ses bébés ont disparus



Les gobelins seront immédiatement suspectés et plusieurs habitants de Joyaux voudront les tuer immédiatement. Seul Oscar a besoin de retrouver où ses enfants ont été enlevés et gardera les 4 gobelins restant vivants.

Une recherche méticuleuse aura lieu mais les seuls indices visibles seront une fenêtre ouverte dans la pièce des enfants et le goblin mort marqué d'une blessure profonde de griffe en dehors des éventuelles blessures que le PJ lui aurait infligées. Aucune empreinte humide de pas ou autres marques n'est visible à moins de vérifier dehors. Ceux qui chercheront dehors découvriront une piste, de GRANDES empreintes. Seulement 2 et elles paraissent être griffues. Une discussion aura lieu rapidement, la piste doit être suivie maintenant, car le martèlement de la pluie les emportera bientôt. Cependant, aucun des fermiers et trappeurs du coin ne veut aller se battre contre un quelconque monstre au milieu de la nuit.

Oscar demandera si quelqu'un peut l'aider et offrira toutes les récompenses auquel il a accès, il lancera un appel aux gens en les nommant pour toutes sortes d'aides. Les gens du coin seront honteux mais trop effrayés pour répondre favorablement. En espérant que le groupe se propose d'aller récupérer les gosses enlevés. Si cela se passe ainsi, Oscar les remerciera profusément et d'une manière embarrassée. Après quelques secondes de débat calme, deux des gobelins offrent aussi de les accompagner. Ils souhaitent venger le meurtre de leur chef, et rassemble une possible récompense. Si Le groupe les décourage, ils patienteront pour les suivre à distance. Ils mentionneront qu'ils sont d'habiles traqueurs s'il n'y en a pas dans Le groupe.

Quel que soit la décision prise avec les gobelins, ils accompagneront le groupe ou les suivront et n'ont aucune raison de les trahir. Ils lutteront s'ils doivent le faire, mais ne sacrifieront pas leurs vies. Ils utiliseront des armes à distance à l'intérieur des cavernes, préféreront rester à couvert et tireront de positions sûres.

Après s'être équipé le groupe sortira dehors sous une pluie battante. Le premier problème rencontré sera juste gênant, aucune torche ou lanterne ne supporte la tempête. Même une lanterne à capuchon ne durera pas. Des sources magiques légères seront possibles et nécessaire dans ce fort vent et la pluie, pour améliorer la situation, abaissera énormément la visibilité à quelques mètres à peine.

Pendant que les PJs suivent la piste, le sol se transforme en boue. Les pisteurs doivent avancer lentement et seront incapable de le faire à cheval. Les chevaux seront difficiles à maintenir, des éclairs inondent le ciel, la tempête s'amplifie et la pluie s'aggrave. Le groupe voyagera dans un cercle de

lumière magique mais sera seulement capable de voir à quelques mètres. Dans l'intervalle ils sentiront leurs pieds s'enfoncer davantage dans la boue. Après une demi-heure une grêle importante ce joint à la pluie et rend le déplacement douloureux. La piste mène les joueurs au lit d'un ruisseau, maintenant gonflé et débordant. Les pisteurs seront capable de dire que la piste est entrée dans le ruisseau mais ne pourront pas dire où elle ressort.

Le ruisseau, en crue, fait maintenant 2,5 m de profondeur en son centre. Ceux utilisant des chevaux pour traverser doivent en descendre à cause de la vitesse du courant. Ceux sans chevaux, les gobelins ont des poneys, doivent trouver une solution pour traverser puisque la désormais rivière est trop rapide et encombrée pour la traverser en nageant sereinement. Laissez les, quel que soit plan décidé, réussir si la solution est raisonnable. Une fois traversée, le(s) traqueur(s) sera(ont) capable de retrouver la piste après quelques minutes de recherche grâce à un morceau de vêtement déchiré d'un des enfants accroché sur un arbre,.

### Chapitre 8c : Croque Mitaine ?

Les joueurs ont traversé le ruisseau en crue et viennent de trouver un morceau de vêtement déchiré qui appartient à l'un des enfants disparus. Faites leur tirer un jet de perception auditive (DD25). Si personne ne le réussit, ils remarquent que la piste entre dans un grand étang et disparaît. Demandez alors un autre jet de perception auditive mais maintenant avec un DD de 20.

Si quelqu'un le réussit, dite lui que « Le vent porte le son des cris d'un enfant apeuré ». Avec quelques efforts supplémentaires, ils peuvent écouter de nouveaux pour en connaître la direction et distinguer (avec difficulté) que les cris viennent du nord-ouest. Quand ils prennent cette direction, ils rencontrent par hasard Daniel, le petit garçon pleurant hystériquement, assis dans la boue entre les racines d'un vieil arbre énorme, il est incapable de se déplacer à cause du fort vent qui le maintient au sol. Quand il voit la lumière des PJs, il appelle « maman » en espérant que c'est elle.

Alors que le groupe arrive pour l'aider à sortir ses pieds d'un trou rempli de boue, quelque chose de très gros tombe soudainement de l'énorme arbre sur un des membres du groupe, round de surprise automatique. C'est un Girallon (PdV 52 MM1). Il essaiera de tuer tout le monde maintenant qu'ils sont tout près de sa





tanière. Il ne se retirera pas du combat et deviendra berserk dès que ses points de vie descendront en dessous de 50%. Berserk signifie que la bête aura +4 en Force et en Constitution.

**Note:** Le temps est si mauvais que des projectiles sont impossibles à tirer et les sorts ont 25% chance de rater dû à la difficulté de concentration. Toute créature recouverte de boue suite à une chute ou à cause du combat devra faire un jet de Dextérité (DD 10) pour se remettre sur pied.

Une fois le Girallon mort, Daniel peut être questionné par le groupe. Il est à peine cohérent, il affirme qu'un autre monstre, différent de celui ci, a prit sa sœur, et il est plus grand. Si quelqu'un demande ce que c'est, Daniel affirmera que la créature qui l'a attaqué était un Croque-mitaine. Il l'a abandonné ici il y a quelques minutes et il a, depuis lors, essayé de s'extraire de la boue.

Les personnages sont maintenant dans une situation embarrassante, ils ne peuvent pas revenir au village seulement avec Daniel, et renvoyer une seule personne avec Daniel peut être dangereux voir impossible dû à la rivière en crue et la pauvre visibilité. Ils doivent l'emmener et bien sûr le protéger. Daniel pointe la direction du nord où la créature a emmenée sa sœur. Assurément, un groupe d'empreintes continue sur ce chemin. Après une centaine de mètres, les joueurs peuvent voir l'entrée d'une caverne, à moitié submergée par l'inondation.

### **Chapitre 8d : Tempête, douchés et trempés jusqu'aux os.**

Les joueurs approchent d'une caverne où la petite Jenny, la fille de l'hôtelier Oscar, a été kidnappée par un grand Girallon.

Alors que le vent et la pluie hurlent autour d'eux, les joueurs peuvent voir une caverne s'ouvrir. Malheureusement la caverne se trouve au fond d'un ravin et l'ouverture est réduite à seulement 60 centimètre de haut et de 1,20 mètres sous l'eau. L'entrée est à moitié obstruée par de la boue, des branches et autres débris. Il semble que si la pluie continue de cette façon, elle remplira le ravin avant le matin. Les joueurs auront à nettoyer l'entrée le mieux qu'ils peuvent pour entrer séparément. Les personnages les plus petits seront forcés de nager ou tout au moins à se tracter avec les branches sortant de terre enfouies sous l'eau.

Une fois entrés à l'intérieur ils peuvent voir un tunnel de terre d'approximativement d'1,5 mètres de haut et de 1,20 mètres de large. Cependant il est rempli d'eau jusqu'à une hauteur de 1 mètre, qui continue de monter! Le groupe trouvera une petite poupée plantée dans les débris qui entrave l'entrée.

En progressant vers l'intérieur, ils verront que le tunnel continu approximativement sur 5 mètres. Il débouche sur une intersection en T mais le passage de gauche s'est écroulé et l'eau coule dedans librement. À droite le tunnel continue sur 4 mètres mais s'arrête à la base d'un grand arbre qui bloque la route. Avec quelques recherches ils peuvent voir que le passage continue autour de l'arbre mais que le mur de boue écroulé rend la progression difficile. Après un peu de travail ils peuvent creuser à travers la boue ou essayez de passer dessous dans l'eau mais ils doivent aussi creuser un petit passage. Quand ils réussissent finalement à agrandir l'espace de passage le long de l'arbre, ils entendent la voix de Jenny qui hurle « NON » à quelqu'un puis se remet à pleurer.

Le groupe aura à tirer un jet de sauvegarde sur la DEX avec un DD:15, DD:12 pour ceux de petite taille, pour les personnages chaque jet prend 1 round pour traverser le petit passage. Une fois que nos aventuriers auront traversés, ils peuvent voir le tunnel descendre avec un angle d'environ 40 degrés. Avec l'eau qui se faufile dedans et rend la boue excessivement glissante, la première personne à être entrée dans ce tunnel glissera. S'ils hésitent à la suivre, vous pouvez faire que l'arbre commence à s'enfoncer et à les pousser s'ils ne se lance pas.

Ceux qui se laisseront glisser, glisseront sur quelques mètres avant de sortir à l'air libre. Ils tomberont de 5 mètres pour finir leur chute dans une grande mare. La mare est profonde d'approximativement 1,5 mètres, avec un fond boueux d'approximativement 0,6 mètres. Alors qu'il remonte tous à la surface ils entendront un rugissement et verront un Girallon (MM1) tenant Jenny. Cette créature est évidemment une femelle, elle rugit de défi vers le groupe d'un rebord situé approximativement à 2 mètre hors de l'eau. Il semblerait que Jenny et la créature femelle soient piégées sur le rebord dû au soulèvement des eaux. Pendant que les joueurs décident comment arriver à la créature sans nuire à Jenny, le véritable ravisseur, qui est un ÉNORME Girallon traverse la surface de l'eau (Discrétion +20 pour le Girallon) et attaque tous personnages dans la mare. L'énorme mâle a été temporairement piégé dans un autre tunnel qui se trouve maintenant au fond de la mare.

### **Énorme Girallon, modification à suivre:**

DdV : 11d10+2d10 (68 pv), Initiative : +3, griffes (+12 corps à corps, 1d6+10), morsure 1d10+5, Espace occupé/allonge : 3 m, éventration 2d6+15, Vig +8, Ref +9, Sag +4, For 30, Dex 18, Con 18, Int 3, Sag 12, Cha 7, Déplacement silencieux +10, Détection +8, Escalade +18.

Les personnages doivent maintenant lutter contre le grand mâle, sa femelle se dépêchera de venir à son aide un round plus tard après avoir posé Jenny sur le



rebord pour qu'elle puisse s'y accrocher. Jenny ne peut pas nager bien sûr.

Deux rounds plus tard, un bruit rugissant emplit la caverne, l'eau en surpression du ravin a finalement forcée l'ouverture de la tanière. Un round plus tard, des tonnes d'eau venues du tunnel qui s'ouvre au dessus d'eux tombent sur nos aventuriers et les Girallons. Tout le monde (Girallons compris) doit faire un jet de DEX (DD20) ou être emporté. Le plafond de la caverne implose sous cette terrible pression qui tombe sur le groupe avec des débris supplémentaires et encore plus d'eau.

Tout ceux qui ont été emportés iront sous l'eau pour 2 rounds (jetez un œil sur les règles pour la noyade) et seront envoyés dans la rivière en recevant 2d6 points de dégât dans le déroulement des événements. Si pour quelques raisons Jenny et Daniel sont forcés à subir ceci parce que les joueurs ne les ont pas assez bien protégés, assignés leurs le minimum : 2 points... cette fois seulement. À moins que le groupe ait des guérisseurs sous la main et puisse donner rapidement des soins.

Tous ceux éjectés dans la rivière doivent faire un jet de natation (DD 12) pour remonter aléatoirement sur un des côtés de la rivière. Ceux ratant leur jet seront emportés mais seront peut être capable de faire des jets chaque rounds à moins qu'ils ne puissent pas nager ou qu'ils portent une très lourde armure, dans ce cas ils commencent à se noyer suivant votre choix de MJ. Les Girallons feront bien sûr leurs jets et finiront sur le côté que vous aurez choisi (aléatoirement ?). Si possible, ils essaieront de continuer le combat mais fuiront s'ils sentent qu'ils n'ont plus aucune chance.

Après cela, le groupe doit localiser tous les personnages dans la rivière ou peut-être piégés dans la tanière écroulée. Ils doivent alors retourner à Joyaux avec les enfants effrayés et meurtris.

### Chapitre 8e : Enfin sec ... pour l'instant !

Le groupe retourne à Joyaux, traînant Jenny et Daniel avec eux. Ils sont mouillés, blessés, à demi noyés et couverts de boue, mais ils ont accompli leur mission. Ils se traînent et retourne au « Gobelet paré de bijoux », ils seront finalement presque vaincus par l'épuisement mais Oscar, sa famille, et beaucoup d'habitants ont attendu leur retour avec inquiétude. L'hôtelier est bien sûr transporté de joie et de façons embarrassées remercie le groupe pour avoir sauvé ses enfants. Il remercie même les gobelins s'ils ont survécus.

Il paie la récompense offerte, il n'a pas grand-chose à offrir mais le donne volontiers et s'arrange pour

habiller le groupe de vêtements sec. Il sera aux petits soins pour eux aussi longtemps qu'ils en auront besoin avant de les envoyer au lit. Le matin, il remercie encore ses sauveurs. Oscar sera présent pour le groupe jusqu'à ce qu'ils quittent la ville. Il ne leur demandera pas, bien sûr, de payer à moins que vous ne le décidiez (ou les joueurs).

Leurs vêtements seront nettoyés et des bains chauds leurs seront préparés à leur moindre demande. La petite Jenny offrira, à un des PJ, n'importe quel mâle l'ayant aidé à se calmer, un lacet ensorcelé de cuir (un simple cordon de cuir pour le cou avec un emblème du soleil) que sa mère a fait pour elle. Elle dit au PJ qu'il lui apportera de la chance à tout moment ou le soleil brillera sur lui. Il ne fait rien bien sûr, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Après quelques jours la pluie s'arrête et les personnages peuvent continuer leur voyage. Personne dans la ville ne peut réellement les aider mais Oscar mentionne qu'un clan de nains réside soi-disant quelque part dans les montagnes, et peut-être qu'ils les aideront.

### Chapitre 9a : Une journée éreintante

Après plusieurs semaines dans les Montagnes perdues des Gobelins, les personnages se sont égarés. Ils n'ont vu aucun signe d'une quelconque existence civilisée et définitivement aucuns signes de leur destination depuis des jours. Ils grimpent une corniche escarpée, et alors qu'ils arrivent au sommet, ils sont heureux de trouver que le sommet de la montagne est plateau. Il y a quelques plantes qui poussent ici et les mouvements rocheux sont peu escarpés. Après quelques minutes d'explorations autour d'eux ils peuvent voir des mouvements à distance. En remarquant un chemin, ils peuvent distinguer un grand groupe d'individus (aucuns détails à cette distance). Le vent porte les sons de voix plaintives et d'occasionnelles demandes de pitié.

Alors que les personnages approchent, ils peuvent voir un groupe d'humanoïdes en lambeaux, approximativement 20, ils sont menacés par quelques gobelins avec des loups. Les assaillants semblent être une douzaine en tout, gobelins et loups, le nombre exact est de 15 gobelins et 11 loups. Le groupe en lambeaux s'est resserré pendant que les gobelins paraissent torturer ou tuer 1 des leurs. Un groupe de

4 gobelins ont entouré 1 nain au sol. Les gobelins ne détecteront pas les PJs jusqu'à ce qu'ils :

1. Fassent quelques bruits importants,
2. Attaque à distance,
3. Approche à 15 mètres.



Si les PJ's s'approche avant d'attaquer ils peuvent voir que le groupe en lambeaux paraît être essentiellement composé de nains qui inclut des enfants (5 mâles, 8 femmes, 6 enfants). Ils peuvent voir aussi que les gobelins forcent un mâle nain (un 6e) à se laisser couper la barbe avec un poignard. Sa barbe et la plupart de ses cheveux sont rasées, il est couvert de petites coupures et parfois crie de douleur.

Les gobelins sont armés d'épées courtes et de boucliers. Sept d'entre eux sont armés avec des arcs courts et 12 flèches. Les gobelins ne sont pas intéressés par un combat, aussitôt que deux d'entre eux sont blessés ou qu'un seul est tué ils fuiront sur les loups (des Worgs en réalité mais chut !). Le PJ's ne devrait pas être capable de les rattraper puisqu'ils sont à pied. S'ils y arrivent, les gobelins font demi-tour et se battent s'ils se retrouvent coincés, ou rendent les armes si aucun autre choix ne se présente.

Les nains pleureront de joie leur délivrance, ils embarrasseront les joueurs de leur gratitude. Et par d'autres pratiques comme baisers leurs chaussures ou l'ourlet de leur manteau, se prosterner devant eux, etc.. Cela prendra quelques minutes avant qu'ils ne puissent se composer un visage présentable suffisant pour parler avec le groupe de manière cohérente. Le nain qui a été rasé se présentera comme Regner du clan Poing de pierre.

Il remercie les personnages pour leur libération, ses joues deviendront rouges de honte alors qu'il leur demande s'ils possèdent peut-être de la nourriture pour les enfants. S'il est questionné, il affirme que les gobelins ont tout pris et que leurs barbes étaient la seule chose qu'il leur restait à prendre. Le groupe peut voir que beaucoup de nains sont affamés, blessés, malades, et habillés de guenilles.

Regner expliquera qu'ils essaient de rejoindre une ville humaine avant que les neiges hivernales ne les gèlent. Leurs maisons ont partout été prises et ils sont les seuls à avoir réussis à échapper à l'esclavage promis à leurs familles. Il raconte au groupe qu'« il y a 3 mois, ils vivaient sous terre, et un jour sans prévenir, de maudits Duergar ont percés un chemin dans leurs tunnels des niveaux inférieurs de la caverne qui était la maison de leur clan. Ils ont depuis menés une existence terrible, les Duergars étaient dirigés par une chose horrible : UNE grande boule, un globe hideux couverts d'yeux. Ces yeux ont tiré des rayons magiques qui ont tués ou blessés ceux qui se sont rebellés contre lui. »

**Note :** Prenez plaisir à regarder les visages surpris ou horrifiés de vos joueurs quand ils supposeront que la créature décrite est un spectateur.

Regner demandera soudainement l'aide des personnages. Il leur raconte que les gobelins reviendront et les détruiront définitivement, si le groupe peut les aider à arriver à un endroit sécurisé, ils leurs seraient éternellement reconnaissants. Il promettra tout ce qui lui paraît concevable: richesses, nourriture, cartes de la région, être leur guide, une servitude liée par contrat (lui-même), tout ce qui pourrait tenter les personnages.

A ce point, le problème est que le groupe est perdu et n'a aucune connaissance d'un endroit sûr. Regner demande s'ils peuvent les accompagner afin d'atteindre un lieu tranquille. Le groupe pensera probablement que c'est une mauvaise idée. Ils sont déjà perdus et probablement léger en provisions, et s'adjoindre un groupe de réfugiés en loques qui ne possède aucune nourriture, ni habillement chaud et aucune arme les ralentira considérablement.

La décision doit être prise rapidement. Pendant que le débat est en cours dans le groupe, un goblin approche portant un drapeau blanc ou un quelconque emblème pour demander une trêve. Si on lui permet de s'exprimer ou d'approcher prêt d'eux, le goblin s'exprimera dans un commun incertain, qui voudra dire « Le chef de guerre Davrus souhaite parler aux puissants guerriers ». Si les joueurs consentent à accepter des pourparlers, Davrus et 2 aides de camp viendront à la rencontre du groupe à un endroit un peu éloigné des nains. Davrus approchera un aventurier guerrier ou assimilé qui ne possède pas de pilosité faciale (barbe ou moustache), et si possible le plus petit. Après leur avoir fait des compliments sur leurs prouesses durant la bataille, Davrus explique que lui-même et ses guerriers ne souhaitent aucun mal au groupe MAIS ils doivent exterminer les nains et le groupe doit rester en dehors de cela ...

## Chapitre 9b : Négociations

Le chef de guerre goblin Davrus a expliqué au groupe que : « bien qu'il respecte leur puissance, les réfugiés nains doivent mourir ! Davrus avancement pour explication que ces nains sont une vermine pour tout le monde et qu'ils ne peuvent pas être autorisés à rester dans la région et encore moins à se développer pour troubler de nouveaux les gobelins ». Il affirme que l'histoire Gobeline leur dit que « Le mal vient des velus qui sont bien connus pour les problèmes qu'ils causent aux gobelins. Nous leur avons seulement permis de vivre loin parce qu'ils étaient trop faibles pour être une menace mais maintenant avec votre aide ils peuvent s'échapper pour se développer et cela ne doit pas être permis ».

Davrus écoute tranquillement tout ce que les joueurs ont à dire. S'ils consentent à rendre les nains alors il sera heureux de donner l'ordre à ses gobelins de les



massacrer et souhaitera au groupe un bon voyage. Les PJs lui répondront vraisemblablement par la négative. Davrus demandera s'ils projettent de protéger les nains. Quand ils lui diront oui alors il les informera qu'ils entreprendront de tuer prochainement les nains et il regrette déjà toute blessure que ses gobelins pourraient causer aux « puissant guerriers ». Il essaiera de partir à ce moment et braillera à distance qu'ils feront de leur mieux pour ne pas viser le groupe.

Davrus et sa force partiront, ou ses lieutenant si Davrus est tué par le groupe pendant les négociations. Les nains sont désormais désespérés et Regner demandera encore au groupe de les protéger des gobelins. Si on lui montre les cartes fournies par Charilus, il affirmera « qu'il peut plus ou moins les guider à travers la région. »

**Note:** En vérité il peut pratiquement guider les joueurs au bon endroit, cependant Regner dira n'importe pour sauver la vie de son clan.

Les joueurs ont actuellement un dilemme. Les PJs doivent se débrouiller avec les moyens du bord pour protéger et nourrir les nains et eux-mêmes. Leurs ressources sont limitées, la région montagneuse est habitée de petits arbres et de petits taillis et de peu d'autre chose. A nos aventuriers de faire le jeu mais avec les fortes pluies et l'hiver qui approche, rien de très abondant. Ils seront aussi obligés de se déplacer à la vitesse du membre le plus lent - dans ce cas à celle des enfants nains à moitié affamés. Vitesse de déplacement de 3 à 5 mètres par round. Ainsi les chevaux sont pratiquement inutiles dans ce difficile terrain escarpé de montagne.

Plusieurs heures passeront avant que les gobelins n'essayent quelque chose. Ils utiliseront leur worgs pour envoyer de petits groupes pour devancer les PJs pendant que des éclaireurs suivront le groupe et regarderont quels préparatifs ils font. Après la tombée de la nuit se produira la première attaque.

### Chapitre 9c : Combats à la lumière des lampes

Les personnages sont devenus les protecteurs d'un groupe de réfugiés Nains en haillons. Après plusieurs heures de voyage ils auront à installer le camp. Trouvez quelles méthodes les personnages projettent de prendre pour se protéger eux et les 20 nains, comment se coucher, la nourriture, les veilles, etc...

Six gobelins attendent un signal de leurs camarades situés approximativement à 800 mètres derrière le groupe. Deux gobelins iront en reconnaissance approximativement à 200-300 mètres de distance du camp dans la zone où le groupe est situé. Quand ils remarqueront qu'un maximum des membres, du groupe, dorment, l'un d'eux rampera pour alerter les autres restés à l'arrière. Dès leur arrivée, les 6 gobelins

entreprendront d'entrer furtivement dans le camp des joueurs. Leur méthode sera de maîtriser rapidement la garde, donc de le mettre hors d'usage avant qu'il ne donne l'alarme. Ils couperont alors les gorges de tous les nains présents et partiront silencieusement. Bien sûr, ils rateront misérablement. Les PJs peuvent avoir prévu des sorts d'alarmes, ou faire semblant de dormir, ou avoir 2 gardes ou plus. 6 gobelins se montreront complètement incapables de subjuguier même un seul PJ avant qu'il ne donne l'alarme. Les gobelins entreprendront de détalier si la moindre alarme est donnée, mais il est improbable qu'ils réussissent à s'enfuir. Les 2 éclaireurs partiront et entreprendront de retourner vers leur campement principal pour expliquer leur premier échec.

Plus aucunes d'attaques n'aura lieu ce soir; maintenez l'ambiance et les joueurs sur leurs gardes. Sons bizarres et froissements dans les buissons, un nain réveillé par un cauchemar qui hurle " L'OEIL! L'OEIL "! Tout cela devrait contribuer à une sensation de paranoïa et à un manque de sommeil pour tous les membres du groupe.

Le jour suivant apporte une menace de pluie. Les cieux sont d'un gris uniforme et menacent de pleuvoir à tout moment. Cela se maintient jusqu'à midi jusqu'à ce qu'une forte pluie envoie le groupe à la recherche d'un abri. Un petit surplomb fournit un léger refuge mais tout le monde doit rester debout afin que tous profitent de l'abri. La pluie continue pendant une heure.

L'humeur est à la déprime, les membres du groupe et les nains se retrouvent les uns sur les autres pour éviter la pluie. Face à cela tous les nains n'offrent aucune plainte, ayant déjà enduré bien pire depuis plusieurs semaines. Tout groupement d'animaux se dispersera sous la pluie à moins qu'un peu de magie ne soit utilisée pour les contenir.

Après 45 minutes, une flèche arrivera de nulle part à travers la pluie pour frapper un nain choisi au hasard ! Deux archers gobelins ont trouvé le groupe. Ils se sont cachés parmi quelques grands rochers et avec la pluie importante, ils sont pratiquement invisibles au groupe. Les nains seront pris de panique et s'éparpilleront alors qu'une deuxième flèche est tirée sur une cible aléatoire. Les joueurs auront un problème à régler, les nains fuient sous une pluie opaque, ils ne peuvent pas voir les archers et le surplomb les oblige à s'asseoir en canard. S'ils sont approchés par les membres du groupe, ils entreprendront de s'échapper plutôt que d'engager le combat.

**Note:** Prendre les gobelins comme prisonniers n'aidera pas beaucoup, les groupes d'individus ne savent pas vraiment ce que les autres groupes préparent. Ils peuvent dire au groupe que plusieurs groupes de gobelins avec des worgs ont été envoyés en avant du



groupe, et que leur troupe principale de 50 individus se situe approximativement à 2 jours derrière le groupe.



#### Chapitre 9d : L'embuscade

Le groupe a souffert en raison d'une autre attaque des gobelins. Après qu'ils aient traités le problème des archers gobelins ils doivent se regrouper avec les nains. En plus des blessures causées par les archers, une des naines souffre d'une cheville cassée suite à la ruée furieuse pour s'échapper du surplomb. Les sorts cléricaux peuvent guérir la cassure mais elle sera encore tendre et une béquille faite mains doit être conçue ou peut-être un animal doit être préparé pour porter la naine blessée. Plus aucune attaque ne se produira pendant la journée, ni le soir quand le groupe campera.

Le jour suivant, pendant que le groupe traverse une région dégagée et plate, 3 gobelins commencent à lancer des pierres à l'abri d'un grand rocher plat. Ils sont approximativement à 30 mètres à gauche du groupe. Ces gobelins sont justes une diversion, ils lancent quelques pierres et entreprennent d'attirer les joueurs vers les rochers. La véritable attaque vient après que les joueurs se soient déplacés vers les rochers, alors 5 gobelins s'extirperont de leur cachette dans les buissons approximativement à 10 mètres à droite du groupe de nains. Ce second groupe attaque directement les nains les plus proches jusqu'à ce qu'ils soient tués ou soient engagés par les joueurs.

Il est presque certain qu'il y aura des victimes parmi les nains. Les gobelins ne se soucient pas de savoir s'ils visent des adultes ou des enfants pourvu que les

nains soient tués. Une fois l'attaque contre les nains terminée, ils pleureront leurs morts pendant un petit moment, alors Regner ou un autre nain affirmera tristement : « Nous devons continuer afin que leur mort ne soit pas inutile pour ceux restés vivants ».

A ce moment de la partie vous êtes libre d'ajouter de petites attaques de votre propre cru. Les gobelins sont découragés et ne possèdent seulement que 2 vrais plans pour arriver à leur fin.

#### Chapitre 9e : Le guet

Le groupe a souffert de plusieurs attaques à cause d'un petit groupe de gobelins. Les joueurs vont être frustrés car protéger les nains est plus difficile que de se protéger soi-même. Il est donc temps de rendre les choses plus ardues.

Deux jours vont se passer sans attaques. Les nains sont de peu d'aide pour le groupe, excepté «Regner». La plupart des autres nains sont complètement abattus et ne possèdent plus d'espoir de survie. Regner essaiera de motiver ses troupes, peut-être avec une chanson ou un conte nains. Il peut demander à un des joueurs, en particulier un barde, s'il à une histoire qui remonterait le moral de ses gens.

**Note:** Ce serait peut-être le bon moment pour accentuer la lourdeur de la situation critique des nains et construire une sympathie naissante entre les joueurs et les nains. Jouez et décrivez l'état misérable dans laquelle ils sont, créez quelques tentatives des nains pour aider les joueurs par des tâches domestiques, et les plus petits enfants peuvent solliciter un héros ou peut-être qu'ils ont seulement besoin de quelqu'un pour leur tenir la main. Tout PJ nain perçoit cela trois fois plus fortement; maintenant retournons à notre histoire.

Deux jours se sont donc passés sans attaques. Le groupe arrive dans une région où le terrain est très rocheux et escarpé, quelques escalades seront à effectuées. Les nains (exténués de leur pauvre existence) vont au devant de problème pour grimper vers le haut de montagnes aux reliefs chaotiques. Regner informera le groupe que les contourner leur rajoutera au moins 1 semaine avant de reprendre leur chemin. Il est possible pour les personnages d'utiliser des sorts de lévitation ou de vol pour faciliter leur montée. Les joueurs intelligents partiront auparavant en reconnaissance avec un personnage volant. Assurément, vers le sommet de ce flanc de montagne un groupe de 6 gobelins se sont installés des rocs afin de pouvoir causer une avalanche qui tomberait sur le groupe.

**Note:** Un personnage volant peut facilement détecter les gobelins, dans ce cas ils peuvent déclencher par



avance l'avalanche pour protéger le groupe, ou bien une boule de feu peut aussi bien faire l'affaire. En tout cas si un glissement de terrain se produit, les joueurs auront 3 rounds pour trouver une façon de protéger leur personne et les nains avant d'être touchés. Tous nains attrapés par l'avalanche sera vraisemblablement tués. Les membres du groupe prendront 4d10 points de dégât, Réflexe DD 15 pour 1/2 dégâts.

Si les joueurs ne font aucune reconnaissance ou ne font aucun effort pour protéger les nains ils en perdront la plupart si ce n'est tous. Si vous souhaitez être miséricordieux vous pouvez en laisser vivre quelques-uns qui auraient survécus par une chance incommensurable.

### Chapitre 9f : Un dernier truc à essayer

Le groupe, et avec heureusement quelques nains, viennent juste de survivre à une tentative d'avalanche des gobelins. Questionner les éventuels prisonniers ne révélera rien que les joueurs ne savent déjà. Les gobelins sont maintenant désespérés, ils croient que la magie des joueurs est trop forte pour lutter. Ils ont seulement une dernière tactique à essayer et une dernière ruse si l'avalanche n'a pas fonctionné. Après la montée du roc Regner informera le groupe qu'ils sont presque hors des territoires habituels des gobelins. Il pense que la région sur la carte des joueurs est seulement distante d'une semaine et que la terre se situe à une altitude plus élevée que les régions précédentes. Les Nains restants sont trop effrayés et trop démoralisés pour se sentir enthousiasmés par cette nouvelle. Ils sont certains que les gobelins les suivront jusqu'à ce qu'ils soient tous mort.

Le jour se passera sans incident. Davrus, ou son remplacement, est en train de forcer ses cavaliers worgs à dépasser les joueurs afin de placer une dernière embuscade. Ses gobelins restant ne seront pas capables de rattraper le groupe avant qu'ils ne s'échappent. Il a envoyé des coureurs vers sa tribu pour les prévenir de la fuite possible des nains. Le jour suivant les joueurs détecteront un groupe d'approximativement 30 gobelins à une distance importante au sud. Ce sont les forces restantes de Davrus. Le groupe peut se dire qu'ils sont à au moins 2 ou 3 kilomètres en arrière.

Approximativement vers 1 heure de l'après midi aura lieu l'attaque de Davrus. Un groupe de gobelins monté sur des worgs chevauchera avec le soleil dans le dos. Il y a 6 worgs, chacun transporte 2 gobelins. Le premier goblin est armé avec une lance mal dégrossie, le deuxième goblin sautera quand le worg s'approchera près du groupe. Les gobelins montés se tiendront après la « dépose » à distance pour éviter les effets des sorts mais essaieront d'engager les personnages

pendant que les gobelins à pied iront s'occuper des nains. 3 rounds après un deuxième groupe de gobelins montés eux aussi sur des worgs (6 worgs avec 1 goblin chacun) s'approchera par la direction opposée. Ces gobelins entreprendront d'attraper un nain tout en restant monté. Ils tenteront vraisemblablement d'attraper des enfants ou des blessés. Ces cavaliers ne s'arrêteront pas pour combattre à moins qu'ils soient incapables d'attraper une victime. S'ils attrapent un nain ils ne s'arrêteront qu'à une grande distance du combat afin de pouvoir tuer leur victime.

Cela devrait se terminer en une mêlée très confuse. Le premier groupe de cavaliers worg refusera de stopper et de lutter et se déplacera constamment pour garder l'attention des joueurs et éviter de présenter une cible facile ; et pour éventuellement faire une charge par derrière sur un joueur. Les gobelins qui sautent de leur worgs entreront en combat en entreprenant de distraire les joueurs ou d'assassiner les nains sans protection. Le dernier groupe de cavaliers présentera un vrai problème pour les joueurs qui n'ont pas assez de mobilité pour attraper un worg en course. Plusieurs choses doivent rester à l'esprit pour cette bagarre : La première est que les attaques à distance peuvent avoir une chance de toucher un nain captif et la deuxième que les gobelins luttent dans ce combat sans tenter de fuir ou de rendre les armes. Ils sont persuadés qu'ils font ceci pour la survie de leur tribu.

Tous cavaliers worg qui s'échappent avec une victime peuvent éventuellement revenir une deuxième fois, mais ils ont été avisés qu'ils devaient se retrouver à approximativement 400 mètres en avant du groupe.

Si le groupe réussit ici, alors Davrus sera forcé d'admettre son échec. Il demande des pourparlers environ 1 heure plus tard. Il est accompagné de 2 gobelins, et tous survivants formant la dernière mission. S'il lui est permis de vivre assez longtemps, il courbe sa tête en signe de défaite et leur dit qu'il laisse les nains s'en aller sans attaque supplémentaire. « Trop de mes guerriers sont morts pour continuer cette bataille », affirme-t-il avec un haussement d'épaules. Il entreprend de flatter les joueurs avec l'éloge de leur prouesse et de leur habileté pendant cette bataille. Il leur offre alors des cadeaux pour refroidir leur colère contre ses soldats. Ses 2 assistants leurs présentent 3 colliers avec des lanières en cuir et de petites pierres colorées peintes des emblèmes gobelins. Ils sont évalués à 5 Po chacun. Il leur offre aussi un baril de vin Aleate. Préparé à base des champignons que ses gens cultivent. Il leur dit qu'il est très fort et est connu pour donner des visions.

**Note :** Le vin est empoisonné, c'est la dernière tentative de Davrus. Il espère que les joueurs seront empoisonnés, alors les Nains mourront sans l'aide possible des joueurs (Vu qu'il vient des gobelins, faites faire aux Nains des tirages s'ils en boivent ou non). Les



sorts de détections du poison ou peut-être de détection du mensonge révéleront ses intentions. Si les joueurs le laissent vivre à partir de ce moment là, il ne leur souhaite vraiment que du bien et avec un air de défaite part vers le sud rejoindre ses troupes.

Les joueurs n'auront plus aucun problème de Davrus, et en effet, les colliers leurs donneront un bonus au marchandage et en négociations avec les autres gobelins qu'ils pourront rencontrer par la suite. Si les Nains sont tout le mort avant cela, Davrus n'ennuiera pas plus les joueurs estimant que son travail est terminé.

Maintenant tous ce que les joueurs ont à faire est de découvrir un nouveau foyer pour leurs amis en lambeaux...

### Chapitre 10a : Problème de carte

Les personnages ont finalement laissé la tribu Gobelins des briseurs d'os derrière eux. Si tout va bien, Regner et quelques membres de son clan ont également survécu. Ils ont finalement atteint le secteur que Charilus les avait envoyé rejoindre. Leur carte indique qu'ils sont près d'une chaîne de montagnes appelées « Les Lutteuses » et qu'ils doivent y rechercher un tombeau souterrain, un temple, ou un complexe de grottes pour localiser le prochain masque.

Malheureusement les Lutteuses sont une série de crêtes de montagne qui culmine en 1 sommet. Le sommet ressemble à 2 hommes en luttant. Le groupe se rend compte rapidement que la zone qu'il recherche est immense et pourrait prendre des mois à trouver, sans assistance magique.

Regner sera heureux de se rendre volontaire avec son peuple pour aider les joueurs s'ils souhaitent continuer la recherche d'un nouveau lieu de résidence pour ses gens. « Peut-être », dit-il « que nous pourrions trouver une maison dans cette chaîne de montagne que vous devez fouiller ».

Les joueurs essayeront probablement d'employer la magie pour résoudre leur problème. Ils sont extrêmement peu susceptibles de trouver quelque chose de cette façon. Les divinations magiques n'indiqueront rien de plus que ce qu'une inspiration divine pourra leur donner tel que « De l'aide est donné à ceux qui s'aident eux mêmes ».

Accordez aux joueurs un certain temps pour réfléchir à des méthodes pour : investir les montagnes, se diviser en groupes de recherche, créer une base pour se reposer et trouver de la nourriture et de l'eau.

**Note :** S'ils ne semblent pas inclinés à faire ceci pour eux-mêmes vous pouvez le faire suggérer par Regner. Il possède une compétence en survie pour ce type de terrain et peut faire des suggestions pour trouver de la

nourriture pour les siens et un endroit sûr, afin de créer une base.

### Chapitre 10b : risque d'avalanche

Les joueurs ont commencé à explorer la chaîne de montagnes connue sous le nom des lutteurs depuis plusieurs jours. Ils ont du trouver un abri, de la nourriture, et de l'eau avant de commencer leur recherche du tombeau souterrain.

Les nains fournissent de l'aide au groupe; ils peuvent donner quelques astuces pour la recherche, l'escalade, et tous types d'aides en général. Une chose à noter est que cette chaîne de montagnes est assez désolée, pratiquement aucun être intelligent ne réside ici.

Quelques rencontres errantes pourraient se produire mais ce sera avec des animaux/monstres qui seront la plupart du temps motivés par la faim ou l'instinct territorial. Après quelques jours de recherche, et éventuellement pour la recherche d'un meilleur abri, un groupe de recherche sera attaqué.

La groupe de recherche qui est attaquée devrait être constitué de joueurs ou de suivants.

Alors qu'il fouille la montagne un grand rocher s'écrasera près du groupe, ou si vous préférez, frappez les PJ's avec le plus de Pv pour des dégâts appropriés.

Une vision normale n'indiquera pas immédiatement qui l'a jetée sur eux mais détecter l'invisible ou attendre le prochain le révélera. Les rochers viennent du prêtre géant des pierres « Crusht ». Il est actuellement camouflé contre les roches mais sera révélé quand il jettera le prochain rocher et hurlera un avertissement au groupe en géant : « partez de cet endroit ou soyez détruit ! » Après le jet d'un 2eme rocher, Crusht menacera d'en jeter plus si le groupe montre des signes de velléité ou avance vers lui. Les seules options sont :

**1. Retraite :** S'ils font cela, Crusht les observera pour s'assurer qu'ils ne reviennent pas sur leurs pas, mais il ne les attaquera plus.

**2. Attaque :** Crusht se défendra avec tous les sorts à sa disposition. Il ne souhaite cependant pas mourir et s'il apparaît qu'il puisse perdre, il jettera le sort « fusion dans la pierre » et s'enfuira. Par la suite, il guérira ses blessures et conjurera un élémentaire de terre. L'élémentaire le servira sans y être obligé et séjournera jusqu'à ce qu'il accomplisse sa tâche. Il jettera des sorts pour protéger l'élémentaire et ira attaquer le campement du groupe de nuit pendant qu'ils se reposent, si possible il l'aidera avec des jets de rochers inscrits du sort « Glyphe de garde » ou autres sorts.

**3. Diplomatie :** Si les joueurs peuvent communiquer avec Crusht (il parle le géant et le nain) il peut être raisonné. Il informera le groupe qu'ils se tiennent sur une terre sacrée et qu'ils doivent partir immédiatement



ou il les considérera comme des ennemis. S'ils lui parlent d'un tombeau souterrain, il dira qu'il n'en connaît pas mais il sait quelque chose à propos de « trous dans la terre où de plus petites créatures sont connus pour y courir ».

Il informe le groupe de 3 sites possibles, à vérifier, mais il ne peut pas dire ce qui peut occuper ces lieux. Avec ses directions le groupe pourra trouver les 3 cavernes dans un temps assez court.

**Note :** Sans les directions fournies par Crusht les joueurs doivent explorer la chaîne de montagne jusqu'à ce qu'ils tombent dessus par le plus grand des hasards.

**Crusht, géant des Pierres** male prêtre N°7

N° 15 ; Taille L (3,74 m)

Dés de vie : 14d8+56 + 7d8+28

PdV 173

Initiative : +1 (+1 Dex)

Vitesse de déplacement : 12

Classe d'armure : 21 (+1 Dex, -1 taille, +11 Naturelle)

Attaque de base/lutte : +24/+19/+14 en mêlée, +14/+9/+4 à distance

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Jets de sauvegarde : Vigueur +18, Réflexe +7, Volonté +12 ; AL N ; Caractéristiques : For 32, Dex 13, 19 Con 10, Sag 17, Cha 11.

Langues parlées : Géant, Nain.

Compétences et dons: Escalade +13, concentration

+10, diplomatie +9, Discrétion +6, saut +13,

perception auditive +3, déplacement silencieux +1,

détection +6, Maîtrise des cordes +4 ; Magie de

guerre, [Attaques réflexes], Création de baguettes

magiques, Extension de portée, [Tir à bout portant],

[Attaque en puissance], [Tir de précision].

Capacité spéciale : Une fois par jour voyage dans la pierre pendant 7 rounds maximum (semblables à la capacité des Xorns et des élémentaires de la terre) et convocation des élémentaire de la terre (exige un rituel d'une heure pour être réalisé)

Domaines d'ecclésiastique : Force, terre.

Sorts de prêtre par jour : 6/5+1/4+1/3+1/1+1.

Liste de sorts :

1er : bénédiction, faveur divine, bouclier entropique, brume de dissimulation, convocation de monstres I (x2)

2eme : aide, force de taureau, ralentissement du poison, ramollissement de la terre et de la pierre, fracassement.

3ème : dissipation de la magie, prière, communication avec les morts façonnage de la pierre

4ème : pierres acérées, arme magique supérieure.

Combat : Les géants des pierres combattent de loin chaque fois que c'est possible, mais si le combat rapproché devient inévitable, ils font plus que se

défendre à l'aide de leurs grandes massues taillées à même la roche.

Leur tactique favorite consiste à rester immobile pour se fondre dans le décor, puis à noyer leurs adversaires surpris sous un déluge de rochers.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 54 mètres. Ils jettent leurs rochers à deux mains.

Réception de rochers (Ext). Les géants des pierres bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs jets de réception de rocher.

Compétences. \* Tout géant des pierres bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion dans les zones rocailleuses.

Crusht accomplit sa retraite sainte ; la montagne appelée les lutteurs est connue pour être un endroit saint où le dieu des géants a pu avoir vécu ici avec son peuple. Il communité actuellement avec la montagne et ne souhaite aucune interférence « des petits peuples » comme il la indiqué.

Il combattra pour les repousser au loin mais s'ils essayent de mener des pourparlers, il cessera suffisamment longtemps pour découvrir ce qu'ils souhaitent et pour les prévenir. Crusht ne souhaite pas spécialement que le groupe quitte la montagne mais il veut qu'ils quittent cette zone parce qu'il pense que ce lieu est l'antique lieu de son peuple.

Si Crusht est forcé à se battre, il utilisera des rochers comme arme de lancer et ses sorts de manière offensive. S'il est convaincu qu'il perdra la bataille, alors il usera de sa capacité de déplacement dans la pierre pour fuir par la sol de la montagne. Par la suite, il se guérira lui-même et utilisera ses sort pour espionner le groupe, ceci afin de conjurer un élémentaire et il les attaquera dans leur campement espérant les prendre par surprise.

En jouant le rôle de Crusht rappelez-vous qu'il peut être raisonné, il tend à faire des jugements trop rapides et doit alors être interpellé pour voir l'autre côté des choses. Si les joueurs le convainquent qu'ils ne lui veulent aucun mal, alors il parlera plus librement. S'ils répondent avec violence à ses pauvres tentatives d'avertissement de jets de rochers pour les éloigner, alors il sera convaincu qu'ils sont ici pour violer sa terre sainte.

Crusht ne porte aucun trésor sur lui. Il a entrepris ce voyage en raison d'un vœu personnel et n'acceptera aucune aide ou or du groupe.

**Chapitre 10c : 3 Cavernes et un seul chemin**

A partir de ce moment les joueurs ont soit le choix d'errer sans but pendant des semaines voir des mois, ou bien d'obtenir les directions du prêtre géant de



pierre Crusht. D'une façon ou d'une autre, ils trouvent finalement 3 zones possibles qui peuvent contenir le tombeau caché correspondant à leur mission.

**Note:** La caverne #1 fut explorée par un groupe d'exploration Drows, qui furent tous tués et mangés par le behir qui vit ici.

La caverne #2 a, par le passé, contenu un basilic mais cette créature a été détruite par les Drows bien que l'un des leurs soit mort et soit depuis revenu à la vie comme mort vivant.

La caverne #3 est peu utilisée, mais toujours gardé, c'est la porte du monde Drow vers l'extérieur.

**Caverne #1 :** Cette grotte est une crevasse avec une grande caverne qui s'ouvre en son côté. La crevasse fait approximativement 60 mètres de long ; sa largeur varie de 6 à 15 mètres suivant les endroits. Elle est assez profonde, soit 40 mètres au fond bien qu'un nain ou un grimpeur habile puisse trouver une zone qui fasse seulement 30 mètres de fond. Évidemment, cordes et pitons sont nécessaires à moins que le groupe ait des sorts pour voler ou léviter chacun en bas. Alors qu'ils descendent par un des côtés, dites à un des joueurs au hasard qu'il repère un objet coloré bleuâtre coincé entre 2 roches. S'ils étudient l'objet, ils découvriront une écaille, comme celle d'un lézard ou d'un dragon.

**Note :** A ce moment, préparez vous pour une longue discussion du groupe et de lentes préparations, les joueurs s'excitent facilement quand ils pensent que vous allez leur jeter un dragon en pâture (ou le contraire). Grimacez juste ce qu'il faut et ne dites rien s'ils pensent que c'en est un, laissez les mijoter.

L'escalade ou le vol pour atteindre le fond se fait sans incident. Une fois qu'ils atteignent le fond ils découvrent quelques écailles supplémentaires et quelques marques évidentes de traces qui indiqueraient un corps sinueux ou une longue queue semblable à un serpent. L'entrée de la caverne fait 12 mètres de hauts, sur 15 mètres de large et seulement un mètre de large sur les extrémités. En outre le groupe notera des os animaux présents près de l'entrée de la caverne, tous très bien mâchés. Une fois que les joueurs sont entrés, faites leur jeter une perception auditive sur 15, ceux qui le réussissent entendront quelque chose qui ressemble à un fort reniflement let ne seront pas étonnés. Pour le reste du groupe ils entendent un fort hurlement soudain, des cliquetis contre la roche et voient une grande tête de reptile bleue (un behir: DdV: 101) qui émergent et souffle un cône d'électricité. Ceux qui ont entendu le reniflement peuvent agir dans le round de surprise, les autres peuvent attendre d'être transformés en toast grillé.

Après avoir soufflé, le behir émergera de la grotte et attaquera, une fois que ses jambes supplémentaires seront aperçues par les joueurs, ils découvriront la vérité. La créature combattra sauvagement et ne partira en retraite que si elle est ramenée à 1/3 de ses points de vie. Le behir essaiera de se sauver dans sa caverne ou, avec sa capacité d'escalade rapide, de grimper vers le haut du côté du ravin comme un serpent et tentera de se cacher sous quelques grands rochers. S'il se sauve il ne reviendra pas avant que les joueurs abandonnent le secteur.

À l'intérieur de la caverne se trouve un nid fait à partir d'os d'animaux et de débris. Une recherche complète est de peu d'intérêt. Dans le nid, il y a de vieux restes d'humanoïdes de toutes sortes. Ils sont trop grand pour des halflings, des gnomes, ou des kobolds mais ils peuvent être de n'importe quelles autres races. Tous leur équipements s'est désagrégés avec le temps, faire un jet pour trouver l'épée courte qui se trouve coincée dans une fente derrière le nid. (DD 25 pour la trouver avec un jet de fouille ou de détection de la magie.) Cette épée est l'éventreuse de lignée, une arme des elfes noirs.

**Caverne #2 :** L'entrée de cette caverne se trouve plus haut sur les pentes d'une des montagnes voisines. Le groupe pourra repérer cette caverne à quelques centaines de mètres de distance. Elle ressemble à une longue fente verticale d'environ 20 mètres de hauteur mais de seulement 6 mètres de large. Si le groupe en est proche de nuit, ils peuvent voir le vol d'une bande de grandes chauves souris s'en extraire juste après le crépuscule. Quand le groupe approche de la caverne, ils apercevront plusieurs statues, elles ressemblent aux animaux des environs, bien que l'une d'entre elle soit un orque, et une autre une chauve souris qui semble s'être cassée après avoir été jetée au sol ou peut-être en tombant.

**Note :** Bien, les joueurs pensent maintenant à un basilic \ gorgone \ méduse. Soyez préparé à une planification et/ou à une préparation. Une fois de plus, ayez un sourire tranquille et attendez les pour décider de votre ligne de conduite.

Leurs investigations sur les statues leur montreront des sculptures trop parfaites et l'orque semble recroquevillé dans la crainte, tenant un baluchon devant lui. En outre quelques unes des statues sont recouvertes du guano des chauves-souris. A 8 mètres au fond, se trouve une entrée de caverne à 3 mètres de haut de 1 mètre de large; le groupe peut avoir besoin d'aider les membres les plus petits pour rentrer à l'intérieur. Une fois qu'ils sont entrés dans la fente ils noteront que faire de la lumière est nécessaire puisque celle du soleil n'y pénètre pas en raison de l'angle par



rapport à ce dernier, et au aux autres montagnes qui en gênent l'accès.

L'intérieur est très peu large mais apparaît s'ouvrir au loin. Le sol est lisse à cause du guano et des centaines de petits milles pattes et de coléoptères rampants aux pieds des personnages, il est aussi difficile de respirer en raison de la puanteur. 45 mètres plus loin, le couloir s'ouvre sur une grande caverne naturelle. Il y a une marche d'environ 2 mètres pour redescendre sur le sol.



On peut noter presque immédiatement que les chauves-souris vivent dans cette partie éloignées de toute lumière. À moins que le groupe ne vienne à la caverne de nuit, ils y trouveront 200 chauves-souris normales ainsi que 5 énormes chauves-souris (DV, 1 Att : 1, Dégâts 1d3). Tout type de lumière réveillera les chauves-souris. Les énormes chauves-souris attaqueront directement le groupe par des attaques en plongée, tandis que les chauves-souris plus petites ne causeront que des dégâts fortuits ou accidentels ainsi que l'arrêt des sorts des mages ou des prêtres (ou autres lanceurs de sorts).

Ces effets devraient être simulés ainsi : chaque membre du groupe présent dans la caverne subira 1 point de dégâts pour chaque 100 chauve-souris et les jeteurs de sorts devront faire un jet de difficulté (DD 25) pour arriver à jeter un sort.

La meilleure manière de détruire les plus petites chauves-souris serait avec des sorts de zones ou un sort de silence pour voiler leur capacité d'écholocation ou bien de la fumée pour les pousser hors de la caverne.

Une fois que les chauves-souris plus grandes sont sous contrôle, un nouvel évènement se produit. Un guerrier Elf noir, abandonné par ses camarades, et massacré par un basilic vivant ici il y a fort longtemps, et son esprit attend depuis pour se venger de toute forme de vie.

Une fois qu'il a perçu les membres du groupe (les êtres vivants intelligents), il retourne dans son cadavre et l'anime afin de les détruire.

Se levant soudainement du guano profond de 60 centimètres apparaît une vision terrifiante. Une figure squelettique, ses os couverts de guano, de miasmes et de la vermine qui grouille sur le sol. Ses yeux brillent d'une lumière bleue profane alors qu'il attaque le groupe. Il est l'équivalent d'un Nécrophage mais avec les PV au maximum, il est également tourné comme ayant 1 niveau de plus. Toute personne frappée par ses griffes encrassées sera définitivement infecté par

une maladie de décomposition. Celle ci devra être traitée par des moyens magiques ou elle tuera le personnage blessé après une période courte mais horrible de souffrance. Une fois ces menaces éradiquées, le groupe peut fouiller la salle, mais ils ne trouveront rien de valeur, seulement les longs restes délabrés du basilic couvert d'ordures. Rappelez aux membres du groupe qui passent trop le temps ici que la maladie rode – et rappeler leur aussi que les enfants ne jouent jamais dans le guano !

### Chapitre 10d : Toc, toc (entrez ?)

Le groupe a exploré à ce jour les cavernes 1 et 2, mais si vous préférez faites les directement arriver ici.

**Note :** cette zone est une entrée inutilisée des Drows. Les elfes noirs postés ici y ont été envoyés pour expier une faute ou pour des considérations politiques. Alors qu'ils souhaitaient attaquer le groupe, mais une fois que leur chef est conscient de leur présence, elle va essayer de négocier afin de découvrir leur but et, chose importante pour elle, voir ce qu'elle peut y gagner dans cette affaire. Si le groupe ne souhaite pas discuter alors la Drow n'aura d'autre choix que de combattre le groupe. À la différence d'autres situations, faire une alliance ici pourrait être mortel puisque la Drow trahira le groupe dès qu'il sera au plus faible ou bien au moment adéquat.

La caverne #3 est la plus éloignée de leur itinéraire et également la plus difficile à atteindre. Elle se trouve derrière les montagnes et près de plusieurs falaises excessivement traîtresses. Il est à noter qu'un petit regroupement d'arbres se trouve près de la caverne et poussent habilement le long de la falaise. L'entrée de caverne est immédiatement différente à la vue des joueurs puisque la pierre est notamment travaillée. L'entrée fait 5 mètres de hauts et 6 mètres de large; il n'y a cependant aucun signe de passage. L'intérieur de la caverne ressemble à un long tunnel s'enfonçant dans la terre d'une légère pente. Dès que les joueurs créeront de la lumière, les gardes qui observent cette entrée les repèreront.

Le passage fait ici approximativement 65 mètres de long avant d'atteindre les défenses de la pièce #1. Si le groupe emploie une source de lumière alors ils seront repérés à une distance de 30 mètres à moins qu'il ne fasse nuit à la surface, dans ce cas ils seront repérés immédiatement lors de leur entrée dans le tunnel.

Lisez les plans et les explications du Complexe des Elfes Noirs avant de faire jouer cette partie du scénario. Nous vous attendons .....

Vous êtes revenu ? Ok continuons.



**Réactions des elfes :** Quand les elfes aperçoivent le groupe, un des leurs part donner l'alerte tandis que les autres attaquent avec leur arbalète empoisonnée. Le garde reviendra 2 rounds plus tard puis 3 gardes et 1 officier arriveront 2 rounds après lui. Ils continueront de bloquer les aventuriers et empêcheront quiconque de passer le mur. Ils emploieront leurs sorts de ténèbres pour gêner le groupe. Ils n'ont aucuns scrupules à gaspiller des projectiles en tirant dans l'obscurité en espérant des tirs chanceux. Tous les gardes restants arrivent 5 rounds plus tard. 2 autres arriveront de l'autre poste de garde pour les soutenir tandis que le reste et les 2 officiers viennent du poste principal. Le capitaine prend 3 rounds supplémentaires pour mettre son armure et traîner le magicien Durgaan à elle dans la zone de combat. Le capitaine essaiera de savoir qui attaque les soldats derrière le mur. Elle essaiera d'appeler au cessez-le-feu à ce moment. Si le groupe lui en laisse la possibilité, elle lui demandera la raison de sa présence et fera des excuses concernant ses gardes agressifs, tous cela naturellement à l'abri du mur.

Si le groupe ne souhaite pas discuter ou négocier, les elfes noirs les attaqueront de nouveau. Si le groupe n'ouvre pas de brèche dans le mur et met du temps à se regrouper alors Durgaan sera forcé de mener une attaque contre le groupe par le passage secret, que Sheltan scellera de nouveau dès qu'il l'auront passé !

Il prendra la moitié des guerriers et officiers Drows restants et tentera d'attirer le groupe dans un guet-apens. Il se servira de son sort d'invisibilité pour les aider afin d'arriver à ses fins. Rappelez-vous que Durgaan est un lâche et qu'il ne laissera, si possible, personne s'approcher de lui. Il créera une porte dimensionnelle dès qu'IL décidera que l'incursion est un échec, même si il doit laisser toutes ses troupes derrière lui.

Retour sur l'option diplomatique : Si les joueurs parlent aimablement, Sheltan expliquera qu'ils sont ici pour empêcher les invasions du monde extérieur qui fait que ses troupes sont plutôt réactives à toutes intrusions. Elle demandera au groupe de déclarer ce qu'ils viennent faire ici pour déterminer si elle peut ou non leur accorder le passage.

### **Chapitre 10e : Danse avec les Elfes noirs**

A ce point de l'aventure, le groupe doit : soit décider de combattre les elfes gardant le complexe souterrain, soit parlementer avec eux.

Sheltan a demandé à connaître les raisons du groupe pour souhaiter traverser les tunnels. Elle sait que ces montagnes sont inhabitées et qu'ils doivent être ici pour une bonne raison.

**Note :** le groupe peut décider de feindre de coopérer le temps de traverser les tunnels après le mur, puis de les attaquer. Si le groupe répond par des demi-vérités... Mais Sheltan est préparée à ce type d'intervention. Elle a avec elle les sorts de « Durgaan » comme l'invisibilité ou ses sorts défensifs. Les elfes noirs sont les maîtres de la trahison et imagine toujours cette possibilité même lorsque rien de tel n'est prévisible.

Si le groupe semble à moitié véridique au sujet de ses intentions alors Sheltan y montrera un certain intérêt. Elle posera des questions jusqu'à elles se fatiguent de les solliciter.

Sheltan annoncera qu'elle peut les aider à localiser ce qu'ils cherchent, puisqu'elle a fait tracer sur des cartes les abords inconnus et explorés. Elle insinuera avoir trouvé toutes sortes de tombeaux ou d'énormes trésors mais elle dit, « mes cartes peuvent vous donner une ou deux indications que la vôtre ne possède pas ». Pour sa coopération et les laisser passer Sheltan dira au groupe qu'elle veut un pourcentage de tout trésor quel qu'il soit. Elle ne croira pas qu'il n'y ait aucun trésor puisque le groupe n'a évidemment pas voyagé et fait un si long chemin pour rien. Elle est certaine qu'ils sont ici pour une quelque chose de grande valeur.

Si le groupe n'accepte pas son aide elle leur offrira de les laisser passer pour un dessous de table, celui que vous inventerez conviendra parfaitement, 200 PO feront très bien l'affaire. Elle accepte seulement un dessous de table en dehors de la vue des gardes. Elle a l'intention de découvrir ce que cherche le groupe, ayez une idée avec quel personnage et de quoi elle peut commercer, puis elle les suit dans l'obscurité du complexe ainsi elle pourra les attirer dans un guet-apens après que le groupe ou le (les) personnage soit affaibli ou bien pendant un repos.

Si le groupe vient pacifiquement, les personnages verront Sheltan et la moitié de ses guerriers et officiers elfe noirs. Le reste des troupes attend dans la zone principale en cas d'attaque. Durgaan sera invisible et positionné près de Sheltan.

A ce moment de la situation, les options se limitent à 3 choix :

**1. Le groupe attaque :** Les elfes noirs ne sont pas vraiment surpris et le combat se déroule normalement ; Sheltan hurlera un ordre pour que les autres guerriers du secteur principal la rejoignent.

**2. Le groupe paye** le dessous de table mais ne souhaite pas coopérer : Sheltan les étudiera pendant un court laps de temps ; si le groupe semble très faible, elle les attaque alors qu'ils approchent de la sortie sud. S'ils ne sont pas faible, elle leur souhaitera bonne chance et les fera suivre à longues distances par 2 éclaireurs que Durgaan aura rendus invisible. Un de



ces éclaireurs fera son rapport approximativement toutes les 2 heures. En même temps Sheltan préparera de quoi les accueillir chaudement, pour attaquer le groupe après qu'ils aient découvert la chose pour laquelle ils sont venus.

**3. Le groupe coopère** avec les elfes noirs : Sheltan possédant les cartes des recherches de Durgaan, elle les comparera avec celles des joueurs. Elle proposera de la nourriture et des boissons durant ce travail, le processus de comparaison et de vérification des cartes prendra environ 2 heures. Quelques contradictions seront notées et Durgaan fera écrire quelques symboles sur la carte des joueurs, qui correspondent à des inscriptions et expliquera que ce sont des marqueurs pour aider les voyageurs dans le complexe. Durgaan restera invisible et communiquera ses résultats à un officier que ce dernier chuchotera à Sheltan. Une fois les indications notifiées, que tout le monde s'est restauré et est près à lever le camp Sheltan emmènera avec elle la moitié de ses troupes pour accompagner le groupe. Le reste de la troupe menée par Durgaan suivra environ 4 heures plus tard.

## Chapitre 10f : Le tombeau

Le groupe a quitté l'avant-poste des Elfes noirs et est parti à la recherche du tombeau. S'ils sont accompagnés des elfes noirs, le voyage prendra environ 7 heures de marche. Si le groupe a détruit l'avant-poste, trouvé les cartes et les notes de Durgaan, ils mettront alors 2 jours de recherches dans les tunnels avant de découvrir un symbole correspondant à la carte originale de Durgaan. Si le groupe a payé un pot de vin à la drow et refusé son aide ils vont errer dans l'obscurité pendant 5 jours avant de trouver un symbole sur un coup de chance. Note : Si les personnages voyagent avec les elfes noirs ils trouveront tout les éléments nécessaires à leur progression, mais Sheltan sera un compagnon de voyage acariâtre et inconfortable. Les elfes noirs parlent seulement leur propre langage et chuchotent entre eux. Ils préparent leur propre nourriture et n'en offrent pas au groupe. Sheltan semble tout à fait amicale même si elle est un peu revêche, elle essaiera d'extorquer des informations au groupe pour savoir quoi prévoir au cas où, et quel trésor pourrait être trouvé, et bien sûr ce qu'est leur réelle mission.

### Le tombeau :

**1. L'entrée :** Ce chemin est un petit tunnel latéral qui mène à l'entrée du tombeau. Le long des murs se trouvent des marques qui rappellent des symboles de mal, de danger ou de magie dangereuse. Tous ces symboles sont d'un style très ancien, les joueurs ne les reconnaissent pas puisqu'ils sont tirés de langues éteintes depuis des siècles.

**2. La porte :** N'est pas vraiment une porte mais mur coulissant en pierre. Quelqu'un a scellé le tunnel sans intention de l'ouvrir par la suite. La magie va se révéler nécessaire, tel un sort de façonnage de la pierre ou de transmutation de la pierre en boue, ou 30 heures-homme pour creuser la pierre qui scelle l'entrée. Quand l'ouverture est finalement créée un glyphe de garde positionné de l'autre côté sera déclenché et un très grand élémentaire de terre (PdV : 174) MM1 sera convoqué. L'élémentaire tentera de détruire tous ceux qui sont présent et de sceller de nouveau le tunnel. Puis il attendra juste à l'intérieur de l'entrée.

**Note :** L'élémentaire poursuivra des cibles mais seulement celle dans son champ de vision.

**3. Premier vestibule :** Une fois l'élémentaire détruit, les joueurs peuvent explorer le tombeau plus profondément. Plus avant, ils voient un vestibule de pierre travaillée. Sur les murs droits et gauches se trouvent des peintures décolorées racontant l'histoire d'une race d'hommes lézard comme étant de puissants êtres maniant la magie. N'importe qui lié à un masque de pouvoir entend plus ou moins quelque chose dans son esprit indiquant le mot « Teng ». Ils se rendront compte que ce nom est le nom de la race des lézards et qu'ils ont pu avoir un rapport avec la création des masques. Le vestibule s'étend sur 8 mètres avant d'atteindre la pièce 4.

**4. Premières alcôves :** Quand le groupe atteint ce point ils apercevront une paire d'alcôves sur la droite et la gauche. Ces alcôves sont occupées par une paire de statues qui ressemblent au lézard vu sur les peintures. Ces statues sont actuellement parfaitement normales. Aucune magie ne peut en être détectée. Les statues ressemblent à un lézard nu qui semble posséder des écailles, un dos strié et 6 doigts (il semblerait un pouce supplémentaire). Les têtes de la statue ressemblent à des dinosaures carnivores tels des vélociraptors. Les statues ne sont pas vivantes et si elles sont endommagées, elles le resteront. Elles font partie d'un vaste piège qui aura lieu plus tard.

**5. Deuxième vestibule :** Au delà des alcôves se trouve un autre vestibule semblable au premier. Mais quelque peu différent pour 2 raisons. Il y a une plaque de pression qui traverse ce vestibule. Cette plaque fait 5 mètres par 3, et s'enfonce de 15 cm quand on marche dessus. Elle déclenche un mécanisme à ressort qui projette des dards des murs et du plafond. Heureusement pour les joueurs un certain nombre de ressorts ont échoué bien qu'ils aient été préservés par magie. Des 60 dards qui sont censés être tirés seulement 10+1d10 partent réellement. Les dards ont +10 pour toucher et font chacun 1d6 de dégâts. La plupart des PJ souffriront des malus du à la surprise, et les dards toucheront aléatoirement n'importe qui dans



cette section du couloir (détection DD 20, désamorçage/sabotage DD 20). Le piège peut fonctionner de nouveau si l'on appuie encore sur la plaque de pression.

Ici, les peintures sur les murs gauches et droites, montre un Teng se levant pour dominer tout son peuple. Le nom Xoth s'introduit de force dans l'esprit des porteurs de masque avec une étrange ferveur. Les peintures continuent d'expliquer une conspiration des magiciens de Teng qui anéantissent Xoth mais qui le sont également dans ce processus de destruction.

**6.** Seconde série d'alcôves : Ces alcôves ressemblent aux premières avec 2 statues de lézards. La seule différence est que ces statues semblent représenter des femelles. Ces statues sont la source d'un puissant piège magique. Dès que quelqu'un traverse la zone entre les statues une petite perle rouge tombe de la bouche de la statue de gauche et éclate comme une boule de feu de 7d6 (DD 17). Un round plus tard la statue de droite laisse également tomber une perle qui éclate. Un round après 2 esprits élémentaires sont appelés pour habiter les autres statues dans les premières alcôves. Les statues partent alors à l'attaque de tous ceux qui se trouvent dans le tombeau, probablement par derrière. De nouveau un round passera et puis les 2 statues femelles seront elles aussi habitées et elles attaqueront également le groupe. Les Gardiens du tombeau attaqueront tous les membres du groupe ou les elfes noirs aléatoirement. Toute statue qui aurait été complètement détruites ne pourra plus jamais attaquer.

**7.** Troisième vestibule : Après que les statues soient détruites, le groupe peut continuer. Au delà des alcôves se trouve un vestibule sans particularité menant à une porte en pierre. Il y a une porte secrète sur le côté gauche (Fouille DD25). Un bloc de pierre poussé près du fond du couloir déclenche l'ouverture du mur. La porte est sans particularité mais elle est piégée par un piège à feu (1D4+7 DD 17 sur Réflexe pour demi dégât, DD 29 sur fouille et désamorçage /sabotage). Ce pourrait être une tentative un peu incertaine pour se débarrasser des gardiens et du piège.

**Note :** Un sort de détection de la magie détectera ce piège facilement, comme la trappe piégée.

**8.** Le faux tombeau : Au delà de la porte le groupe peut distinguer une grande salle (12x12 m). Dans la partie du fond on peut voir un grand sarcophage long de 2 mètres sur une plateforme de pierre noire de 60 cm de haut. Sur les deux murs de côté, perpendiculaires au sarcophage, se trouve de vieilles fresques défraîchies de deux lézards Teng guerriers. Sur le mur du fond derrière le sarcophage on peut voir une peinture montrant une sorte d'esprit Teng observant des offrandes. Sur le plancher juste à l'intérieur du dormant de la porte se trouve un piège

magique. Si quelque chose passe le seuil, il déclenche une foudre (7d6, DD 29) qui démarre de la porte et traversera le couloir. Une fois ce piège passé le groupe est libre d'explorer la chambre. Elle ne contient rien d'autre. La peinture sur le mur du fond semble curieusement dérangeante mais seule de la magie d'abjuration peut y être détectée. La peinture est un spectre (PdV : 52) emprisonné dans un sort modifié d'emprisonnement. Il est incapable de faire du mal sous cette forme jusqu'à ce qu'il soit libéré.

Le sarcophage et la plateforme ne rayonnent d'aucune magie. Le sarcophage est actuellement verrouillé (DD 20) et nécessitera un jet de vigueur (DD 25) pour le déplacer. À l'intérieur se trouve un squelette couvert en bijoux et à moitié recouvert par des morceaux d'or. La magie rayonne sur TOUT le squelette. Dès qu'un bijou ou l'or est touché, le spectre est libéré et attaque tous les intrus présent dans la chambre. En même temps le squelette s'anime (PdV : 6) comme un squelette moyen simple bien qu'il ait les bijoux magiques pour l'aider. Mais il est susceptible de faire paniquer les PJs et il attaque. Tandis que l'action se passe, un round plus tard, 2 âmes en peines (PdV : 38) sortent des fresques et attaque également. Quand ces créatures ont été éradiquées, le trésor du squelette et celui du cercueil peuvent être examinés. Il y a 3.000 PO dans le cercueil et le squelette porte plusieurs bijoux dont certains sont magiques.

Trésor : Un anneau avec une bande en or gravés de symboles en platine (un anneau +2 de protection).

Un large anneau argenté montée d'une turquoise, non magique mais d'une valeur de 250 PO.

Une double chaîne en or entrelacée avec de petits rubis placés tout le long du collier (collier d'étranglement). Une simple couronne faite d'argent avec des spirales gravé à l'eau-forte sur sa surface (Heaume de compréhension des langues et de lecture de la magie, 6 charges pour une durée de 1 heure chacune, le mot de commande pour l'activer est « Kackcha »).

Un masque d'or recouvrant totalement le visage décoré de motif représentant une bête en train de grogner dessiné sur toute sa surface. De grands grenats rouges sont placés sur le masque pour représenter les yeux. La magie du masque rayonne très fortement. Une fois porté le masque fournit au porteur une vision nocturne à 40 mètres (comme les elfes noirs) et la capacité ne pas respirer. Le porteur apercevra également un mot de commande inscrit à l'intérieur, évident seulement à celui qui porte le masque. Si le porteur dit le mot de commande alors qu'il porte le masque, l'âme du porteur se dessinera dans le masque, quittant son corps pour le laisser sans vie. Il est possible de sauver quelqu'un qui a été victime du masque. Placez simplement le masque à



l'arrière de son corps et jetez un sort de dissipation de la magie. L'âme reviendra dans le corps sans problème. Les PJs ne sauront pas ceci sans quelques recherches ou l'utilisation de sorts.

**9. Le vrai tombeau :** Une fois qu'ils ont ouvert la porte secrète ils apercevront un court passage se dirigeant vers l'ouest. Le passage est long de 6 m avant de s'ouvrir sur une salle. La salle est circulaire et fait approximativement 8 m de diamètre, elle est sans particularité excepté un simple cercueil en pierre de 3 m de long sur 1,5 m de large. Si les joueurs approchent le cercueil, l'occupant sentira leur approche et propulsera le couvercle. Le couvercle ira voler au loin et une créature haute de 3 mètres ressemblant aux statues des Teng se positionnera devant le groupe. C'est Ssslhack, la liche Teng. Ssslhack est évidemment un mort vivant, nu, il porte un masque jaune pâle entouré de plumes et d'ornement de différentes sortes d'oiseaux. C'est le vrai Masque de Transmutation. La créature ne dira pas un mot mais attaquera au mieux de ses capacités. Il ne suivra pas ceux qui se sauveraient de la chambre mortuaire mais attendra pour voir s'ils reviennent et en profitera pour jeter des sorts défensifs en attendant. Une fois que la créature défaite le masque peut être récupéré de son cadavre décomposé. Il n'y a aucun autre trésor dans la salle. Si les Drows ont accompagné le groupe, Sheltan (ou un officier survivant) décidera d'attaquer une fois que le complexe entier SEMBLERA avoir été entièrement exploré. Si simplement une partie des elfes noirs suivaient le groupe, ils attendront de les attirer dans un guet-apens en dehors du tombeau. Sinon ils attendront que 8 heures se soient passés avant de s'aventurer à l'intérieur, ils enverront s'aventurer discrètement un éclaireur invisibles pour découvrir où le groupe pourrait se cacher ou être mort.

### Chapitre 11a : Et maintenant quoi?

Puisque le tombeau Teng n'a révélée aucune information concernant les autres masques ou même leur création, la disparition de Charilus, et le manque d'indices pour savoir où chercher oblige le groupe à se débrouiller par lui mêmes. La seule chose qu'ils savent est qu'Omar est allé à la recherche de l'emplacement des fouilles dirigée par Shar. Heureusement pour eux cela suffira. Probablement que les PJs seront assez réfléchis pour supposer qu'Omar retournera à Harken; s'ils oublient, vous pourriez les aider en leur rappelant leur ami et sa dernière mission. Dé toute manière, ils devront s'arrêter à Joyaux pour récupérer des provisions pour le voyage du retour.

Pendant que les PJs étaient occupés ailleurs, Omar a exploré le site de fouille et est retourné à Harken. Après quelques investigations, Omar a supputé que quelque chose de fâcheux est arrivé à Charilus et aux PJs. Avec un peu d'argent et la faveur d'un ami prêtre,

il a découvert l'emplacement du groupe par magie assez facilement, souvenez-vous de la broche en ivoire. Tout cela se produit après que le groupe ait décidé où aller après la visite de la tombe Teng.

Suivant par où les PJs voyagent, retournant à Harken ou s'arrêtant à Joyaux, Omar les rencontrera là. S'ils reviennent à Harken sans passer par Joyaux, ils devront chercher et récupérer de la nourriture. Probablement épuisé et affamé en arrivant à Harken d'un voyage si long. Leur voyage de retour du tombeau sera tranquille, mis à part l'embuscade des Drows, mais maintenant que les PJs ont la moitié des masques sa puissance s'accroît. Chaque masque qui peut influencer son propriétaire en fera maintenant un peu plus. Ce sera généralement des phénomènes mineurs qui ne changent pas drastiquement une situation mais peuvent l'attirer dans une direction différente. Cet évènement affecte seulement le PJ pendant qu'il le porte, il n'y a aucun jet de sauvegarde.

#### Exemples :

Masque d'Abjuration : l'utilisateur deviendra plus méfiant et prudent des rencontres avec les inconnus.

Masque d'évocation : l'utilisateur sera plus hostile envers les autres.

Masque de Nécromancie : l'utilisateur sera indifférent des événements ou de la mort des autres, y compris des innocents.

Prévoyez la situation la plus appropriée pour qu'elle s'applique aux masques que les PJs ont découverts. Finalement, ils sont seulement utiles pour ramener Koth et seront plutôt une gêne.

Après s'être rencontré avec Omar soit à Joyaux soit à Harken, Omar essaiera de persuader le groupe de prendre un peu de temps, s'asseoir, manger, et savourer une boisson à l'auberge pour qu'ils puissent assembler leurs informations. Il exprimera sa tristesse de la perte de Charilus et son soulagement de savoir le groupe vivant. Omar connaît la vraie raison de la disparition de Charilus mais ne le révélera pas au groupe. S'ils demandent comment Omar a retrouvé le groupe, il dira simplement : "quelques sorts de divinations, c'était assez facile en fait" et en reste là.

Omar informera le groupe de ses conclusions au sujet du site de fouille qu'il a effectué pendant ce temps là.

En utilisant le Masque de la Divination, Shar et son groupe, ont découvert l'emplacement du Masque de l'Illusion.

**Omar expliquera:** « Ils ont louées beaucoup de mains pour creuser la terre et rechercher le masque. Je ne suis pas sûr de quoi ou qui ils espèrent trouver. Ils ont aussi des patrouilles autour de la zone pour éjecter les intrus. Charilus était préoccupé par le fait



qu'avec le masque de la divination ils pourraient retrouver tous les masques restants, apparemment cela semble vrai. »

Omar révélera alors une carte qu'il a faite pendant qu'il explorait la région. C'est à 5 jours de voyage à cheval au sud d'Harken dans la Forêt Gémissante. Omar explique que la forêt est connue à cause du type d'arbres qui poussent là. Un arbre particulier pousse dans la forêt et possède diverses cavités qui créent des sons grave quand le vent passe dedans, et donnent ainsi son nom à la forêt. Par nuit venteuse la forêt peut faire peur même au plus intrépide des guerriers. Beaucoup de personnes ne s'y aventurent pas surtout à cause des superstitions.

Omar suggérera que le groupe devrait peut-être passer une bonne nuit de repos et partir au matin. Si le groupe souhaite partir maintenant il n'en débattrà pas. Si le groupe est à Joyaux ils devront retourner à Harken pour récupérer suffisamment de chevaux pour le voyage. Omar précisera qu'il ne sait pas combien de temps cela prendra pour que Shar récupère le prochain masque, peut être est ce déjà fait, mais qu'elle est allé sur le site de fouille il y a environ une semaine.

Depuis ce temps, Noirépine ayant placé son cadeau en possession de PJs, il les a traqués par magie. Si les PJs se sont débarrassés de la broche en ivoire et ont décidé de rester pour la nuit à Joyaux alors Noirépine essaiera de récupérer les masques que les PJs possèdent. Si les PJs ont découvert une façon de se débarrasser de la broche maudite ou ont voyagé directement sur Harken alors Noirépine les suivra depuis cette ville à pied pour tenter une embuscade ou s'approprier les masques.

Le vol et la course de Noirépine: Les vauriens entreront dans Le Verre à Pied Orné de bijoux après que les PJs se soient endormis. 2 restent en bas et récupèrent le registre pour connaître la chambre dans laquelle les PJs sont. Après le choc initial de l'intrusion pour l'aubergiste et les roturiers, qui protestent, un des hommes menacera l'aubergiste pour qu'ils se tiennent tranquille et le vacarme s'arrêtera rapidement. Les 8 autres iront en haut et sécuriseront les portes des chambres des PJs pour les maintenir fermées. Les autres choisiront les portes des PJ possédant un masque, un à la fois, pour une ruée rapide et saisie du masque. Ils essaieront de tenir et de frapper le PJ jusqu'à l'inconscience si le PJ se réveille. S'ils sont menacés d'une arme ou de sortilèges, ils se défendront. L'idée est de maintenir les portes fermées des autres et d'assaillir chaque PJ seul afin de voler plus facilement les masques. Si les PJs sont tous dans une chambre ou par deux les hommes s'occuperont du ou des plus faibles du groupe ou du deuxième PJs d'abord en utilisant un homme par personne pour maintenir les autres portes des PJs

fermées. Si les PJs sont tous dans une chambre, une ruée massive sur les PJs se produira pendant que quelques hommes attendront afin d'aller chercher pendant la confusion « leurs » masques.

Sans tenir compte de la rencontre si à un moment quelconque la vie du Noirépine est menacée il fuira avec ou sans les masques. Si les PJs réussissent à vaincre tous les hommes et à ne pas perdre de masques ils trouveront une note plantée par une dague sur la porte de l'auberge déclarant la chose suivante :

« Je ne vous sous-estimerai pas une deuxième fois, donnez moi les masques et aucune vie ne sera plus menacée » Signé : Noirépine.

**Vauriens**, 10 humains - Guerrier N°3  
Humain mâle Gue3 : N° 3 ; Taille M (1,75 m) ; DdV 3d10+3 ; PdV 28 ; Init +2 (+2 Dex) ; Vitesse 9 m, CA 12 (+2 Dex) ; Attaque de mêlée +7, ou à distance +5 ; Sauv Vig +4, Ref +3, Vol -1; Al: N; For 17, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 7, Cha 11.  
Langue Parlée : Commun.  
Compétences et Dons : Escalade +5, Renseignement +2, Discrétion +2, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +2, Équitation +4, Fouille +1, Détection +1, Maniement des armes Exotiques (arbalète à répétition), Combat Monté, Tir à bout portant, Attaque en Puissance, Arme de prédilection (Épée longue).  
EQ : Épée longue, cotte de mail, dague, bouclier, 5 Po.

### Chapitre 11b : La Forêt Gémissante

Après que le groupe se soit reposé et réapprovisionné, il se prépare pour se rendre vers le site de fouille. Omar les mènera sur place et offrira de garder le campement pendant qu'ils explorent l'emplacement du site. Durant le voyage sur le site de fouille et à travers la Forêt Gémissante Omar les informera sur le fonctionnement du camp des fouilles, du nombre, des soldats, des travailleurs et des patrouilles, pour préparer au mieux le groupe à toute rencontre.

Traverser la forêt ne sera pas un problème pour les PJs, mais comme son nom implique que la forêt génère beaucoup de sons dérangeants et inhabituels... Chaque nuit les vents peuvent changer (d6 : 1-2 pas de vents, 3-4 modérément venteux, 5-6 très venteux). Pendant les nuits modérément venteuses ou très venteuses, les arbres résonneront d'un son grave à chaque brise qui passe entre les troncs, comme si la forêt geignait. Si le groupe démarre un feu, il y aura 3 chances sur 6 d'attirer par hasard des animaux curieux.

Ils n'attaqueront pas, mais ils devraient être utilisés pour mettre un peu de crainte au groupe car les



animaux les observeront à distance respectable se déplaçant de branches en branches ou à travers les hautes herbes et les buissons. Si les membres de groupe vont dormir, un des animaux essaiera de voler de la nourriture du camp, voir Manuel des monstres. Les membres de groupe peuvent percevoir l'approche des animaux en faisant un jet de perception auditive (Nuit sans vent DD 10, nuit venteuse DD 15, nuit très venteuse DD 20). Traverser la forêt ombragée devrait prendre environ 5 jours jusqu'à la zone des fouilles.

La 3ème nuit après une longue journée, les membres du groupe rencontreront une très belle clairière au milieu de la forêt dans laquelle ils peuvent camper. Elle se trouve dans une zone énormément boisée et n'est pas visible sauf si vous vous en approchez. Chaque PJ a seulement besoin de faire un jet de détection (DD 5) pour en remarquer l'entrée. Une fois trouvé par un PJ, Omar s'exclamera : « Je n'ai pas dû faire attention à cette clairière la dernière fois que je suis passé ici, elle semble un bon endroit pour camper. »



Puis il ira faire un tour pour la découvrir et en faire le tour. Sous ses frondaisons, le ciel est caché à 90 %. Il y a des arbres fruitiers et un petit étang d'eau claire (environ 11m x 8m), avec quelques petits poissons, rempli par un ruisseau proche. Le sol est couvert d'une herbe douce et très confortable. Un druide trouverait cet endroit très réconfortant. Un druide ou un ranger pourront dire que l'eau est propre et les fruits comestibles.

La raison pour laquelle cet endroit semble être un tel paradis est que les hauteurs des arbres sont habitées par une immense Liane chasserresse intelligente (voir ci dessous ou le MM.) La Liane chasserresse fut placée ici il y a plusieurs décennies par un druide pervers nommé Norex du Lierre Noir. Norex trouva dans la Forêt Gémissante une place parfaite pour se cacher du monde. Norex se consacra de façon permanente à éradiquer toute intrusion par des étrangers dans la forêt. Pendant les années à rester dans cette forêt,

Norex a développé un sort pour modifier la nature des arbres gémissants qui habitent la forêt. Il a utilisé ce sort pour changer la cavité des troncs d'arbre, ils gémissaient donc plus fort et feraient fuir tout intrus. Il planta aussi de plus en plus d'arbres modifiés pour renforcer la réputation de la forêt.

Norex a fait l'erreur de tuer le fils d'un noble qui était dans la forêt avec ses amis. Ils faisaient ce que tous garçons font, se suspendant dans les arbres, jouant, riant, et cassant des branches pour feindre des combats à l'épée. Quelques-uns des enfants se sont enfuis et on racontés au seigneur de ces terres ce qui s'était produit. Le lendemain un groupe de nobles (guerriers et mages) fouillaient la forêt pour débusquer le responsable. Ils se battirent contre Norex dans la forêt pendant 4 jours avant de découvrir finalement sa clairière. Ici Norex fit son dernier combat et perdit. Son corps tué, l'esprit de Norex se transféra dans la Liane chasserresse de la clairière.

Les nobles crurent qu'avec la mort du druide, ils seraient tranquilles pour la nuit à venir, et de dormir dans la clairière. Il va de soi qu'ils ne se réveillèrent jamais. Chaque noble fut étranglé par la Liane chasserresse pendant qu'ils dormaient. Tués par Norex définitivement emprisonné dans la Liane chasserresse mais conscient de tout ce qui se passait autour de lui.

La Liane chasserresse attaquera seulement quand le groupe dormira. Elle frappe d'abord ceux qui montent la garde en essayant de les étrangler pour qu'ils ne crient pas. Les membres du groupe qui dorment doivent faire un jet de perception auditive (DD 20) pour être réveillés par le bruit. Si la personne étranglée réussit à faire un bruit quelconque suffisamment fort pendant qu'il est étranglé, les joueurs peuvent ajouter un modificateur de circonstance de +6 à chaque round pour se réveiller. Si la Liane chasserresse est tuée l'esprit de Norex apparaîtra, pendant 1 minute flottant au dessus du groupe, l'air furieux et déformé par la haine. Faisant complètement partie de la plante, cela l'a rendu fou au fil des ans et n'a seulement fait qu'alimenter sa haine pour les autres. Après une minute il disparaîtra. Il n'attaquera pas et ne pourra pas non plus être détruit.

Si les personnages du groupe creusent suffisamment profondément (2,5 m) dans l'herbe de la clairière, ils trouveront des restes d'animaux et ceux du groupe de nobles. Une épée longue en argent ornée de pierres précieuses sera trouvée portant le sceau de la maison noble qui gouverne ces terres. Si elle est rendue aux seigneurs les PJs seront récompensés de 1000 Po.

### Chapitre 11c: Le site des fouilles

En quittant la Forêt Gémissante les PJs trouveront facilement la zone de l'emplacement des fouilles avec l'aide d'Omar. Avant que le groupe n'arrive sur place,



ils pourraient rencontrer une patrouille. Shar a mis quatre patrouilles de 8 hommes pour encadrer le périmètre du site pour décourager les intrus d'observer ce que son groupe est en train de faire. Les patrouilles sont chargées d'observer ceux qui passent près de la zone et de les faire fuir ou de les écarter avec vigueur seulement si nécessaire, en d'autres mots s'ils deviennent trop proches. La patrouille est aussi chargée d'alerter le reste du camp si les intrus connaissent le lieu des fouilles ou si les intrus sont le groupe. Shar a expliquée aux patrouilles de faire très attention aux PJs.

Le groupe a 50 % de « chance » de rencontrer une patrouille durant la journée et 25 % pendant la nuit, jouez la surprise normalement. Si la patrouille repère le groupe, le chef de la patrouille soufflera dans une petite corne qui alertera le camp que des intrus sont proche du site et armés. Au 4ème round de combat 2 autres patrouilles les rejoindront. Au 5ème round la dernière patrouille rejoindra aussi le combat. Si la patrouille a perdue la moitié de ses membres, est tué ou mis hors de combat, et qu'il lui semble qu'elle perd le combat, ses derniers membres fuiront. Si une patrouille est éliminée avant qu'une autre patrouille arrive, le groupe a la possibilité normale de rencontrer chaque autre patrouille comme notifié ci-dessus. Si le groupe se dissimule, cette possibilité peut être réduite à la discrétion du MD.

**Patrouille**, 7 humains GUE N°2, 1 humain GUE N°5 (4 patrouilles)

Chef, Gue5 humain mâle : N° 5 ; Taille M (1,77 m) ; DdV 5d10+5 ; PdV 34 ; Init +4 (+4 Science de l'initiative) ; Vit 9 m ; CA 10 ; Attaque de mêlée +9 ou +6 à distance ; Sauv Vig +5, Ref +1, Vol +1 ; AL : N ; For 17, Dex 11, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 10.

Langages Parlés : Commun, Elfe.

Compétences et Dons : Renseignement +2, Dressage +6, Discrétion +2, Langage secret +1, Intimidation +6, Saut +7, Perception auditive +0, Déplacement silencieux +0, Détection +0, Sens de la nature +3 ; Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du combat à main nue, attaque en Puissance, Arme de prédilection (Épée longue), Arme de prédilection (Arc long).

EQ : petite cor, épée longue, cotte de maille, dague, bouclier, arc long, 20 flèches 5 Po.

**Humain** mâle Gue2 : N° 2 ; Taille M (1,74 m) ; DdV 2d10+3 ; PdV 23 ; Init +1 (+1 Dex) ; Vit 9 m ; CA 16 (+1 Dex, armure +5) ; Attaquez de mêlée +5, ou à distance +3 ; Sauv Vig +3, Ref +1, Vol +0 ; AL : N ; For 14, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 11.

Langage Parlé : Commun.

Compétences et Dons : Escalade +5, Renseignement +2, Discrétion +2, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +2, Équitation +4, Fouille +1,

Détection +1, Maniement des armes Exotiques (arbalète à répétition), combat Monté, Tir à bout portant, attaque en Puissance, Arme de prédilection (Épée longue),

EQ : épée longue, cotte de maille, dague, 5 Po.

Peut importe l'issue vis-à-vis des patrouilles, les PJs investiront le site de fouilles, soit en essayant d'attaquer le camp, soit en se faulant à l'intérieur, soit pour négocier avec Shar. Si elle est alertée de leur présence par une patrouille elle essaiera de les capturer par la force en journée en utilisant autant d'hommes du camp que possible ainsi que ses mercenaires. L'idée est d'attraper les PJs. Si la rencontre se passe de nuit elle mettra en place un piège pour s'emparer des PJs alors qu'ils se faulent à l'intérieur. Rappelez-vous que si Shar est consciente que les PJs sont dans le coin, elle saura tout de ce qu'ils font, souvenez-vous qu'elle possède le masque de la divination. Sauf si les PJs ont pris des mesures pour bloquer ce qui lui permettra de les surprendre dans une embuscade.

Une fois capturés, elle prendra les masques aux PJs et prendra Elan et Omar en otage dans une partie différente du camp, tente #3. Ils seront attachés et bâillonnés tous les deux. Sachant qu'elle a récupéré ce qu'elle souhaitait des PJs, elle discutera librement de tout avec eux, sauf de celui pour qui elle travaille. Elle expliquera que le masque de la divination avait commencé à révéler l'emplacement du masque de l'évocation ces derniers jours. "Le masque de la divination semble m'avoir donné cette information de son propre chef, je ne l'ai pas activé à dessein pour récupérer l'information. Je me demandais ou pouvait ce trouver l'endroit ou réside le masque de feu quand c'est arrivé. De ce que le masque de la divination m'a laissait apparemment entendre et assez étrangement le masque de feu n'est pas trop éloigné d'ici. C'est bien le bon terme le concernant, n'est ce pas" ? Elle demandera au PJ magicien, « Le feu vient-il de la magie d'évocation ? Est-ce le Masque de feu ? » Elle continuera, « C'est approprié, apparemment c'est un visage de démon rouge. »

Elle expliquera aux PJs qu'ils ont trouvés une caverne dans la zone de fouille et que les PJs doivent y descendre pour récupérer le masque de l'illusion. Si les PJs protestent, elle expliquera qu'ils sont plus expérimentés que les 2 hommes qu'elle a perdus dans les pièges du lieu. Elle est consciente qu'elle a besoin de ses hommes pour surveiller les PJs et maintenir l'ordre. Elle sait aussi que le groupe est remplaçable. Si besoin est elle menacera d'assassiner Elan et Omar si le groupe ne fait pas ce qu'elle veut, et elle le fera.

Si par hasard les PJs défont Shar le reste des travailleurs et des mercenaires du site de fouilles iront voir ailleurs car leur employeur ne peut plus les payer.



Les PJs auront la zone des fouilles et le masque de la divination juste pour eux.

Dans le camp il y a 6 autres chefs de patrouille et 48 hommes armés comme noté ci-dessus. Il y a aussi 20 mineurs engagés. Les travailleurs fuiront le combat ou se rendront si ils sont confrontés car ils ne souhaitent ni mourir ni lutter.

**1. Tente Principale :** Shar et ses maraudeurs dorment dedans. Elle jouit du 1/3 de la tente pour elle. Grug, Marne, Reavis, et Proth dorment dans le reste de la tente. Shar garde ses affaires dans un coffre qui est piégé avec du gaz empoisonné (Vig DD : 20, Sauvegarde ratée : paralysé, Sauvegarde réussie : violente toux qui alerte les autres) Le piège nécessite un DD 35 pour être désamorcé. Les autres ont leur propre coffre dont eux chacun possède sa clé. Proth est un nouveau membre du groupe de Shar qu'elle a recruté le long du chemin pour remplacer son ancien prêtre.

**2. Les Quartiers de Fantasma :** Phantasme a requis ses propres quartiers et Shar a répondu à sa demande. Même s'il fait partie de son groupe elle le trouve encore inquiétant par moments. La tente est ornée de divers rideaux de couleurs scintillantes différentes : bleu, rouge, jaune, et vert. Chacun de ceux-ci sont conçus pour jouer de petites illusions pour ceux qui regardent à travers ou essaient de les traverser. Différentes figures semblent bouger et changer en entrant dans la tente parmi les ombres du à la lueur de la chandelle et des rideaux. Fantasma fait cela pour dissuader les malvenus ou tromper ceux qui lui voudraient du tort. Il y a 5 zones différentes dans la tente même. Les PJs essayant de trouver leur chemin à travers la tente doivent faire un jet de sauvegarde ou être hébété dans les rideaux (Vol DD : 25) et avoir seulement une chance sur 5 de trouver par hasard le rideau correcte derrière lequel Fantasma se trouve. S'ils réussissent le jet de sauvegarde ils peuvent trouver Fantasma sous 2 rounds.

**3. Tente des Provisions et Prison :** C'est normalement la pièce des provisions mais elle est aussi celle où Elan et Omar seront emprisonnés si le groupe est fait prisonnier. Phantasme saupoudrera une poussière de non détection (comme le sort) dans la tente, les PJs ne pourront donc pas les trouver. Les deux PNJs seront derrière une série de caisses et tonneaux pour les cacher des yeux.

## Chapitre 11d: Le Donjon

Les cavernes dans lesquels les PJs entreront est sous le contrôle du Masque de l'Illusion. Ce masque puissant possède sa propre intelligence. Seulement ceux dignes de comprendre ses capacités peuvent l'utiliser. Celui qui veut le posséder doit vaincre le masque avant de le porter.

La carte indique seulement la grotte dans laquelle le masque réside. C'est une partie d'une région souterraine profonde. Un tunnel caché mène plus profondément dans les souterrains et vous pouvez éventuellement l'utiliser comme une aventure supplémentaire. La caverne est elle-même une illusion que le masque a créé afin de ne pas être trouvé. A l'aide du Livre du Maître vous devriez créer le souterrain avec quelques pièges et des créatures pour engager et mettre au défi les PJs. Soyez sûr que le souterrain que vous créez correspond à la zone ouverte de la grotte.

L'idée est que les PJs réalisent que la caverne entière est une illusion. Aidez vous du Livre du Maître pour parsemer des indices afin de faire comprendre aux PJs ce fait. Le premier fourni est déjà que le masque qu'ils poursuivent est celui-ci avec de puissants pouvoirs d'illusion. À la fin, quelqu'un verra la réalité de la grotte et aidera les autres à douter de l'illusion.

### Indication à donner aux joueurs :

1. En plaçant des monstres dans les cavernes qui ne devraient pas normalement se trouver ensemble, des orques menés par un dragon par exemple.
2. Quand les PJs rencontrent un groupe de créatures dont l'aspect est identiques par l'armure, les armes, les vêtements, ou même l'apparence.
3. Des choses comme le manque d'empreintes dans un vieux couloir poussiéreux que les PJs ont parcourus et fréquenté avec des monstres.
4. Salles et chambre changeant de directions ou de formes.
5. Des choses subtiles qu'ils devraient trouver dans une caverne qu'ils ne trouvent pas ici. Une zone perdue, sans aucun système de ventilation pour l'air, ou aucune puanteur infecte.
6. Des créatures apparaissant mystérieusement derrière le groupe sans raison.
7. Des pièges qui semblent connaître tous leurs les mouvements.
8. Des choses en place sans raison. Par exemple un jeu d'échec au milieu d'une chambre vide.
9. Une quantité de monstres innombrables et aucune tanière pour eux.
10. Si un joueur meurt il n'aura ni blessures ni dégât. Il meurt des illusions affectant son esprit. Cela s'applique aussi aux deux cadavres qui seront trouvés qui étaient les hommes de Shar.

Utiliser seulement les types de pièges ci-dessous les aidera peut-être, afin que les PJs réalisent que le donjon entier n'existe pas.

### Utilisez ces pièges pour les illusions :

1. aiguille de poison (Vig DD 17 ou mort)
2. piège à gaz (Vig DD 17, ou paralysé)
3. fosse piégée (Vig DD 17, 6 mètres de profondeur avec des pieux faisant 5d6 de dégâts)



4. piège à lance (Vig DD 17, 2d8 de dégât) cf. GdM 3.5 p115.

5. piège à feu (Vig DD 17, boule de feu de 6d6)

6. piège de foudre (Vig DD 17, éclair de 6d6)

**1. L'Entrée :** C'est l'entrée vers la caverne. Elle ressemble pour les PJs à une entrée de donjon avec 2 portes simples en pierre immenses et fermées (illusions). Elles sont piégées avec un piège de foudre comme noté ci-dessus.

**2. La Grotte :** C'est ici que l'illusion du donjon essaiera d'assassiner les PJs.

**3. Le Masque de l'Illusion et sa Compagnie :** La seule partie du donjon qui est réel est où le masque se trouve. C'est aussi la tanière d'un mâle et d'une femelle basilic (PV : 50, 52) Voir MM. Il y a longtemps quand cette grotte était ouverte vers l'extérieur, une petite secousse sismique s'est produite, détruisant la sortie vers l'extérieur et effondrant un mur naturel intérieur révélant le monde souterrain. Les basilics perdirent leur lien avec l'extérieur pour trouver une nouvelle nourriture dans le monde souterrain. Deux éclaireurs drow enquêtant sur le tremblement récent et inconscient des nouveaux habitants tombèrent sur ces créatures. Un fut pétrifié instantanément. L'autre drow dans un effort pour se sauver trébuchait sur le corps de pierre de son ami. Les deux tombèrent complètement avec le corps du 2e drow amortissant la chute de la statue de pierre. Le drow écrasé avait, à l'époque, le masque de l'illusion en sa possession et fut tué instantanément avant de servir de nourriture pour les grands lézards.

### Chapitre 12a: Tout ça pour rien #1

À ce point de l'aventure, il y a plusieurs issues possibles. Soit les PJs ont vaincu Shar et ils ont les masques soit Shar possède les masques.

Voici les deux possibilités.

**Situation actuelle de l'Histoire :** Shar a mit le Masque de la Divination sous ses vêtements autour de son cou à tout instant depuis qu'elle la prit aux PJs. Elle Seule connaît ce secret. Elle possède un double du masque recouvert d'une fausse aura magique. Elle a placé ce faux dans son coffre personnel piégé avec les autres masques. Avec le masque de la divination elle peut toujours retrouver les autres masques s'ils venaient à être volés. Tous les autres masques à ce point de la partie sont entre les mains du baron Ganth. Il a consacré beaucoup de moyens pour retrouver l'ensemble des masques. Shar a détecté le masque suivant tout près parce que Ganth a mis en place un piège pour elle à l'extérieur de l'emplacement du site de fouille. Noirépine a traqué le groupe qui l'a mené à Shar.

**POSSIBILITÉ #1 :** Les PJs retrouvent le Masque de l'Illusion pour Shar : Après que les PJs retrouvent le masque de l'illusion, Shar sécurise tous les masques, paye les mineurs, et quitte l'emplacement du site de fouille. La première chose que Shar fera est de mettre le nouveau masque trouvé dans son coffre (elle possède la seule clé) et de placer une douzaine de gardes autour de sa tente et de son coffre. Elle racontera alors à Proth de régler les travailleurs et les gardes restants du camp. Elle ira là où les PJs se trouve et les avisera qu'ils sont libres de partir.

Lorsqu'on l'interroge à propos d'Elan et d'Omar elle leur racontera qu'ils sont sains et saufs quelque part dans le camp. Elle leur dira de les trouver par eux mêmes. Cela lui laisse un peu de temps pour quitter le camp.

Si les PJs la menacent ou l'attaquent ici elle criera à la 1ère occasion "tuer les prisonniers" et elle les combattra. Ses acolytes et ses gardes supplémentaires arriveront dans les 6 rounds. Shar se battra défensivement jusqu'à leur arrivée. Shar n'hésitera pas à tuer tous les PJs si elle se sent menacée.

En imaginant que Shar n'est pas attaquée, elle se rendra à sa tente et trouvera les deux gardes protégeant le coffre endormis et le coffre disparu. Elle appellera tous les Maraudeurs à sa tente pour retrouver le coffre. Même les PJs seront appelés ici. En tant que MJ je vous suggère que vous appeliez tous les Maraudeurs par leur nom à la tente sauf Phantasme. Pendant les rounds de Shar dans le camp, Phantasme s'est occupé de son propre départ, a endormi les gardes, et a volé le coffre en utilisant des sorts et des illusions. Shar commencera par réunir un groupe pour rechercher Phantasme. Elle laissera de nouveau partir les PJs sauf s'ils gênent ses efforts.

Si les PJs ne partent pas à la recherche de Phantasme alors Shar retournera au camp, finira son paquetage et quittera le camp. Elle poursuivra les masques pour son propre compte à moins qu'elle ne soit questionnée ou arrêté. Si les PJs laissent tout cela se produire alors ils sont libres de faire leur propre choix.

Malheureusement pour Phantasme il courra vers les ennuis en s'échappant à travers les bois. Noirépine et ses hommes ont suivi les PJs jusqu'au camp et ont maintenu une surveillance étroite de ce qui s'y passe.

Noirépine et ses hommes tendront une embuscade à Phantasme dans la forêt. Les PJs devraient considérer par eux-mêmes d'essayer de trouver Phantasme ou d'aider Shar à le rechercher. Finalement les deux trouveront ce qui reste de lui. Faites que les PJs et Shar trouvent le lieu de l'embuscade à 2 minutes d'intervalle.



### Lisez ceci aux PJs:

"Vous arrivez dans une petite clairière au milieu des arbres. Au centre de cette clairière vous trouvez les vêtements de Phantasme, transpercés et découpés. Les vêtements de l'étrange mage semblent avoir souffert d'au moins une douzaine de blessures bien que du sang ou son cadavre ne puissent être trouvés. Autour des vêtements du mage sont étendus cinq cadavres de soldats armés. Aucun d'eux ne possède de blessure physique ou de plaie sur son corps. Seuls leurs visages confirment leur décès, déformés et crispés par l'horreur. Il semble qu'ils aient littéralement été effrayés par la mort. Grâce aux traces sur le sol on peut apercevoir une lutte d'au moins douze autres hommes avec le mage. Un grand creux rectangulaire apparaît dans la terre près des vestiges de Phantasme où l'on a fait tomber le coffre. Dans le creux se trouve une note avec la propre dague de Phantasme plantée dedans. "Toutes bonnes choses viennent à ceux qui savent attendre." Signé Noirépine.

Quand Shar arrive sur les lieux du dernier combat de Phantasme, la fureur de cette trahison sera vraiment visible. Elle ne concentrera pas sa colère sur les PJs puisque ce n'était pas leur faute mais si elle est provoquée elle peut mettre un coup de poing à l'un d'eux. Tout PJ avec la possibilité de pistage pourra authentifier le combat, et le nombre d'hommes impliqués.

### Chapitre 12b: Tout ça pour rien #2

**POSSIBILITÉ #2 :** Les PJs Retrouvent le Masque de l'Illusion eux mêmes : Shar peut être morte ou vivante dans cette situation. Si elle et son groupe ont été tués par les PJs ils possèdent alors tous les masques. S'ils partent avec seulement le masque de l'illusion alors le baron Ganth attaquera le camp et tendra une embuscade aux PJs en même temps. À la fin il possèdera tous les masques ou la plupart d'entre eux.

Après que les PJs aient quitté le camp ils seront discrètement suivis par Noirépine et ses hommes. Noirépine enverra un de ses hommes en éclaireur vers l'armée du Baron, ils peuvent donc mettre en place un piège pour capturer les PJs. Même si les masques sont soi-disant indestructibles le Baron Ganth ne prend pas de risque et ordonne à son armée de coincer et de saisir les PJs. Cela se passera comme le MJ le souhaitera. Les magiciens ci-dessous font partie de l'armée de Ganth avec 300 hommes pour tendre une embuscade aux PJs. Plusieurs des sorts des mages sont prévus d'être utilisés pour immobiliser les PJs. Si besoin est, utilisez plus de jeteurs de sorts et de ruses pour vous assurer que les PJs soit mis hors de combat, frappez-les jusqu'à l'inconscience.

### Brazke, humain mâle Mag7

Magiciens, Mag7 humain mâle : FP7 ; Taille M (1,74 m) ; DV 7d4+14 ; PdV 36 ; Init +1 (+1 Dex) ; Vit 9m ; CA 11 (+1 Dex) ; Attaque de mêlée +2, ou +4 à distance ; SV Vig +4, Ref +3, Vol +7 ; AL : N; For 9, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag10, Cha 11.

Équipement : Dagues, robes, cape, Bâton d'immobilisation (12 charges, au 10e niveau)

Langages Parlé : Commun

Habilités et exploits : Concentration +12, Artisanat +11, Déguisement +1, Discrétion +1, Langage secret +1, Connaissance (mystère) +13, Connaissance (Histoire de Xoth) +11, Perception auditive +0, Déplacement silencieux +1, Équitation +6, Scrutation +3, Détection +0 ; Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Augmentation d'intensité, Volonté de Fer, [Écriture de parchemins], Talent (Connaissance (mystère))

Sorts de Mage Connus (4/5/4/2/1) :

0 : Tous.

1er : changement d'apparence, Feuille morte, Identification, Armure de Mage, Projectile Magique, Bouclier, Décharge électrique, Pattes d'araignée.

2e : Guérison de la cécité/surdité, Flou, Déblocage, Lévitacion, Convocation de Monstre II, Toile.

3e : Dissipation de la Magie, Boule de feu, Immobilisation, Cercle magique contre le Mal, Lenteur, Nuage Puant.

4e : Charme monstre, Invisibilité améliorée, Métamorphose provoquée, Mur de Feu, Mur de Glace.

### Trimbeue, humain mâle Mag7

**Karim**, humain mâle Mag7 : Taille M (1,76 m); DV 7d4+7 ; PdV 27 ; Init +3 (+3 Dex) ; Vit 9m. ; CA 13 (+3 Dex) ; Attaque de mêlée +4, ou à distance +6 ; SV Vig +3, Ref +5, Vol +6 ; AL N ; For 12, Dex 16, Con 13, Int 18, Sag 13, Cha 8.

Équipement : Bâton, Robes, Gemme de Vision (1 charge)

Langages Parlé : Commun, Orque

Habilités et exploits : Alchimie +12, Estimation +5, Bluff +2, Discrétion +3, Intimidation +2, Connaissance +13, Connaissance (religion) +13, Perception auditive +1, Déplacement silencieux +3, Crochetage +5, Profession +8, scrutation +10, Détection +5 ; Quintessence des sorts, Augmentation d'intensité, Incantation rapide [Écriture de parchemins], Efficacité des sorts accrue, sort à incantation statique.

Sorts de Mage Connus (4/5/4/3/2) :

0e : Tous

1er : Changement d'apparence, Charme personne, Agrandissement, Identification, Armure de Mage, Projectile Magique, Bouclier, Décharge électrique, Image silencieuse, Sommeil, Pattes d'araignée.

2e : Cécité/Surdité, Invisibilité, Déblocage, Détection de l'Invisibilité, Convocation de Monstre II, Toile.

3e : Tentacules Noirs d'Evard, Boule de feu, Rapidité, Immobilisation de personne, Lenteur, Nuage nauséabond.



4e : Confusion, Invisibilité suprême, Métamorphose provoquée, Mur de Feu.

**Ulek**, humain mâle Mag7

**Svatt**, humain mâle Mag7 : FP 7 ; Taille M 1,80 m) ; DV 7d4+21 ; PV 44 ; Init +2 (+2 Dex) ; Vit 9m ; CA 12 (+2 Dex) ; Attaque de mêlée +5, ou à distance +5 ; SV Vig +5, Ref +4, Vol +7 ; AL N; For 15, Dex 15, Con 17, Int 18, Sag 14, Cha 14.

Équipement : Bâton, robes

Langages Parlé : Commun, Gnome, Elfe

Habilités et exploits : Alchimie +13, Artisanat +13, Discrétion +2, Connaissance +14 (histoire), Connaissance (magie) +14, Connaissance (religion) +13, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +2, Profession +9, Scrutation +16, Détection +2 ; Extension d'effet, Prestige, Incantation rapide, [Écriture de parchemins], Talent (scrutation), Sort à incantation statique.

Sorts de Mage Connus (4/5/4/3/2) :

0 : Tous.

1er : Charme personne, Contact glacial, Couleurs dansantes, Feuille morte, Identification, Projectile magique, Brume de dissimulation, Bouclier.

2e : Modification d'apparence, Lévitacion, Flèche Acide de Melf, Image miroir, Fou rire de Tasha, Toile.

3e : Dissipation de la Magie, Boule de feu, Sphère d'Invisibilité, Lenteur, Nuage nauséabond. Convocation de Monstre III.

4e : Désespoir Foudroyant\*, Terreur, Globe d'Invulnérabilité, Convocation de Monstre IV, Mur de Glace.

\*Désespoir Foudroyant (Crushing Despair)

Niveau : Barde (3), Ensorceleur (4), Magicien (4)

Niveau inné : 4

École : Enchantement

La cible subit -2 de pénalité en Attaque, Jets de sauvegarde, d'attributs, de compétence et aux dégâts.

**300 soldats**, humain mâle Gue1

Soldats, Gue1 humain mâle : FP 1 ; Taille M (1,75 m de moyenne) ; DdV 1d8+1 ; PdV 8 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 9 m. ; CA 16 (+1 Dex, Cotte de mailles) ; Attaque de mêlée +3 (Arme de prédilection +1, Base +1, For +1), ou +2 à distance (Base +1, Dex +1); (épée longue 1d8 +1, arbalète 1d8) SV Vig +3 (Base +2, Con +1), Ref +1 (Base +0, Dex +1), Vol +0 (Base +0) ; AL : N; For 12 (+1), Dex 12 (+1), Con 12 (+1), Int 11 (0), Sag 10 (0), Cha 10 (+0).

Habilités et exploits : Discrétion +2 (+1 Maîtrise +1 Dex), Intimidation +4 (Maîtrise +4), Perception auditive +0, Déplacement silencieux +1 (+1 Dex), Équitation +3 (Maîtrise +2, +1 Dex), Détection +0 ; Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative.

EQ : cotte de mailles, dague, épée longue, arbalète légère, 20 carreaux.

Après que les PJs soient « dominés » ils seront attachés et enchaînés les uns aux autres, les jeteurs de sorts seront bâillonnés, et tous seront étroitement gardés, ils ne pourront donc s'échapper. 3 Mages et 25 soldats seront assignés à leur garde. Les PJs ont assez de chaîne pour marcher au mieux à 1/4 de leur vitesse normale. S'ils essayent de s'échapper les gardes et les mages ne se gêneront pas pour les tuer. Les PJs sont bien sûr dépouillés de leurs biens.

Dès que le dernier des PJs est réveillé une des gardes les quittera. Dans les 3 minutes suivantes un homme de noblesse entrera dans la tente gardant ses distances contre toute tentative pour sa vie. Le masque de l'abjuration autour de son cou Il se présente comme Horatius Ganth, Baron des terres de Ganth. « J'étais un bel idiot de rechercher chaque masque. Je dépensais des ressources et des hommes à leur recherche ainsi qu'à la votre. Je réalisais finalement que tout ce que je devais faire était de vous suivre vous. Vous trouveriez éventuellement les masques et je vous les prendrais tous. C'est UN désastre pour vous. Vous êtes ingénieux, intelligent, et plein des surprises, des qualités que je trouve en ma personne. J'aimerais que vous travailliez pour moi, mais vous et moi savons que ce n'est pas possible. Le Baron soupire : « la seule chose qu'il m'est laissée de penser est de savoir que faire de vous. Je suppose que la seule chose que je puisse faire est de vous laisser partir. » Avec cela le Baron quitte la tente.

Si on lui pose des questions, il répondra poliment racontant seulement la vérité quand cela le sert. Après quelques questions il dira qu'il a d'autres devoirs ailleurs et partira.

En vérité le Baron ne souhaite pas laisser vivre les PJs. Environ 20 minutes après que le Baron les ait quitté, 3 mages et 15 hommes escorteront poliment les PJs à une clairière et ils leur raconteront que le Baron veut s'assurer qu'ils partent dans la direction opposée à son armée. Ils ne libéreront pas les PJs tout de suite mais leur demanderont de commencer à marcher et ils les surveilleront jusqu'à ce qu'ils soient en dehors du site. En forêt, à l'autre bout d'une clairière ils sortiront leur clé pour les libérer de leur chaîne.

Quand les PJs se seront éloignés d'environ 15 mètres n'importe quel mage du groupe entendra scander un sortilège de boule de feu par les 3 magiciens. Donnez une demi-action aux PJs pour réagir à la menace d'être triplement explosés, pas de sauvegarde. Bien sûr il n'y a aucune action qui ils puissent considérer afin d'empêcher leur décès. Après qu'ils aient fait leurs actions lisez leur ce passage :

« Les trois magiciens déclenchent leur sortilège de feu à l'unisson. Trois petites perles apparaissent de leurs mains et commencent à s'envoler vers vous.



En sachant que votre fin est proche, la crainte et la frustration prennent places rapidement en sachant qu'il n'y a rien que vous ne puissiez faire pour empêcher ce décès...

Seule un miracle peut maintenant vous sauver.... Aussi rapidement que sont apparu les perles de feu aussi rapidement elles s'arrêtent. Les perles du feu explosent à quelques mètres des mages et des soldats.

Les cris de brûlures des d'hommes atteignent vos oreilles alors que vous regardez l'impossible qui semble s'être produit, un miracle. »

### Chapitre 12c: Le retour de Charilus

À ce moment là, un vieil homme sortira d'une partie boisée de la forêt vers la clairière se plaignant des broussailles et de branches le frappant au visage, c'est Charilus. « Tout ce travail et vous finissez par perdre les masques » ! Il paraît très contrarié puis il jette un coup d'œil à tout le monde. Il continue de se plaindre de la façon dont les PJs ont perdus les masques et de tout ce temps perdu alors qu'il dépensait le sien pour essayer d'en gagner. Après quelques secondes Elan sautera dans les bras de son père et l'étreindra d'un regard reconnaissant qu'il soit vivant. Charilus arrête rapidement de se plaindre et embrasse sa fille en retour. Finalement Il se calme.

#### Charilus et l'issue #2 quand les PJs ont été capturé par le Baron Ganth :

Charilus surveillait les PJs de très loin quand il réalisa qu'ils quittaient le camp avec les masques. Il les rattrapait après qu'ils aient été capturés. Il utilisa un sort d'invisibilité pour rester proche en essayant de trouver un endroit pour les sauver. Il savait qu'il ne pourrait pas mettre hors d'état tous ces hommes et 3 magiciens avec un seul sortilège. Il pourrait en blesser ou en tuer quelques-uns mais au final il perdrait, il attendit donc. Dès que Charilus entendit les 3 magiciens discuter à savoir comment ils allaient exécuter les PJs il chercha comment supprimer tous les hommes et les magiciens avec un seul sort. Juste avant que les boules de feu apparaissent Charilus jeta un mur de force, de très loin, entre les magiciens et les PJs. Puisqu'un mur de force est invisible et qu'une boule de feu explose quand elles rentrent en contact avec quelque chose de solide... vous comprenez ce qui se produisait. Si les 3 boules de feu n'avaient pas détruit le groupe, Charilus aurait jeté les siens au prochain round. Si vous voulez vous pouvez l'ajouter au scénario pour plus d'effet.

Si on a tendu une embuscade à Shar dans son camp Charilus indiquera qu'elle se repose près d'un des arbres. Il l'a trouvée à demi-morte pendant la bataille et l'a traîné en sécurité. Le reste des Maraudeurs est morts. Après l'avoir soignée légèrement il réalisa qu'elle possédait le masque de la divination sur elle.

Puisque le masque s'était partagé avec elle, elle seule pourrait l'utiliser très rapidement. Il décida d'amener Shar avec lui pour sauver le groupe. Shar est actuellement très blessé et il ne lui reste que 5 PV. Shar insistera pour aller avec le groupe pour retrouver les masques.

Si Shar et les Maraudeurs sont vivants (Sauf Phantasme qui subtilisa les masques et fut tué) alors ils tenteront de retrouver les masques à moins que les PJs les convainquent d'une façon ou d'une autre. Si Shar est morte alors le Baron possèdera tous les masques et leur tâche sera beaucoup plus difficile pour vaincre Xoth.

Si les PJs se renseignent sur le décès de Charilus après la rencontre avec Xoth il expliquera que la puissance de sa propre magie et la magie des masques ont probablement permis à Xoth de se reformer et de les rechercher. Il décidait se cacher pendant ses recherches supplémentaires sur les masques tout en se tenant à l'écart des PJs. Mais maintenant que tous (ou presque tous) les masques se trouvent en possession du Baron, il n'a plus besoin de rester caché. Charilus a découvert plus d'information sur les masques. Il connaît le sort « d'entrave » nécessaire pour former les masques et ramener Xoth sous forme mortelle. Il ne connaît pas le phylactère dans le masque de Transmutation.

Maintenant les PJs doivent empêcher le sort « d'entrave » d'être accompli ou ils devront affronter Xoth dans sa forme humaine. Le sort « d'entrave » rendra Xoth de retour à la vie et mettra l'âme du Baron dans le phylactère.

Quand vous jouez Shar souvenez-vous de ses buts et de sa mission. Utilisez-la avec jugement pour justifier ses actions. Il y a seulement deux possibilités. Elle est seule et veut aller avec les PJs pour retrouver les masques ou elle et ses Maraudeurs qui ont perdu les masques les retrouveront seul. Jouez-la en conséquence selon comment les PJs agissent avec elle. À la fin, les PJs devraient essayer d'inclure Shar dans leurs plans. Cela ne les aidera qu'à la fin. Les PJs trouveront qu'il y a encore deux des chariots du Baron resté en base arrière au camp. Dix soldats les gardent et attendent l'arrivée du groupe envoyé pour s'occuper des PJs. Dans ce chariot se trouve leur équipement.



### Chapitre 13a: La destinée de Xoth

Alors qu'ils poursuivent les masques, il faut savoir que le Baron Ganth a commencé à bâtir une forteresse cachée dans la montagne pour mener son nouvel empire. C'est aussi dans ce lieu que le sort « d'entrave » sera complété, loin des yeux indiscrets et d'éventuels gêneurs. Malheureusement il ne réalise pas que ce sera le nouvel empire de Xoth, et non le sien. Xoth a presque terminé son contrôle sur l'esprit du Baron à ce jour. Par un seul mot, Xoth peut faire du Baron sa marionnette.



Après avoir acquit les masques, le Baron Ganth se hâte donc de rejoindre sa forteresse secrète avec seulement un couple de garde et laisse l'armée derrière lui. Dès son arrivée, il se débarrasse de tous les ouvriers encore présent sur place, ne laissant pas de témoins, ou apparemment pas. Xoth sait qu'avec ses nouveaux pouvoirs il peut terminer la forteresse par lui même. Le temps est venu d'accomplir le sort « d'entrave », de redevenir entier, et de recréer son empire perdu.

Le sort « d'entrave » est en lui-même très particulier. Il fut essentiellement créé pour s'assurer que ramener Xoth serait très compliqué et difficile. Le sort doit être accompli pendant certains jours du mois quand les dieux de la renaissance et de la magie sont en période favorable dans le ciel. Pour la campagne le délai se situe dans 2 semaines; Charilus sait cela.

Les PJs doivent maintenant trouver Xoth avant qu'il ne termine le sort « d'entrave ». Dans la plupart des cas ils supposeront que Ganth voyage avec son armée pour rentrer chez lui. Avec surprise ils découvriront que Ganth est introuvable. Comme DM vous devez suivre précisément le fil du temps. Les PJs ont 14 jours pour empêcher le Baron de terminer le rituel d'entrave. Ils doivent trouver des informations quant à son emplacement. Vous trouverez ci-dessous les différentes façons de retrouver Xoth pour les PJs.

1. En Utilisant le Masque de la Divination les PJs peuvent trouver la région de la forteresse qui les mènera à Xoth.

2. Divers sorts de divination concèderont un indice du lieu ou se situe Ganth. A discrétion du DM. Les propositions doivent permettre de mener les PJs aux informations leurs permettant de trouver Ganth, mais pas la forteresse elle même.

3. Les PJs peuvent poursuivre l'armée et récupérer des informations de sa part. Quelques-uns des acolytes les plus proches de Xoth ont eu des échos de la forteresse et savent que son emplacement s'étend dans une chaîne de montagnes dans le royaume. Aux PJs de se débrouiller pour récupérer des infos.

4. Grâce aux ouvriers de la forteresse qui ont échappés aux sorts de Ganth, ils connaissent l'emplacement exact de la forteresse. Ces NPJs pourraient être trouvés près de la forteresse et quittant la région. Tout au plus 2 travailleurs NPJs ont échappés à la colère de Ganth.

5. Revenir à la ville principale du royaume du Baron révélera des informations concernant une compagnie utilisées pour recruter des ouvriers pour bâtir la forteresse. Une direction générale peut être fournie vers laquelle les ouvriers s'en allaient. Ainsi que les types d'équipements emportés. Un nain ou un PJ avec la compétence maçonnerie identifiera quelques-uns des outils comme servant à déterrer et tailler des roches, ainsi que pour affouiller les montagnes.

6. Suivre leurs traces est possible mais il est nécessaire de faire un excellent jet de dés pour déterminer leur direction exacte.

**Si le Baron Ganth a tous les masques :** Si les PJs ne trouvent pas Ganth à temps alors Ganth terminera le sort « d'entrave » et fera revenir Xoth. Tout ce que fût le Baron Ganth est maintenant détruit, seul Xoth sera existant à son niveau précédent. De base, Il ignorera les PJs à partir de ce moment, et poursuivra ses plans. Si les PJs arrivent à la forteresse après que le temps ait expiré, ne faite pas revenir Xoth, mais prenez en compte sa personnalité.

Si les PJs trouvent Ganth alors le temps passé dictera la puissance des forces du Baron à la forteresse. Plus le temps aura passé plus il possèdera de forces à la forteresse pour arrêter les PJs. Ajuster convenablement les créatures sur ce dernier point à la discrétion du DM.

**Si le Baron Ganth possède tous les masques sauf le Masque de Divination :** Il supposera que les PJs partiront à sa recherche et il les attendra de pied ferme dans sa forteresse. Il enverra Noirépine pour mener les PJs à la forteresse secrète afin de les détruire, bien sur ce sera un piège. Plus longtemps les PJs mettront à le trouver Ganth plus la dernière rencontre sera difficile contre lui qui aura eu le temps pour se préparer et agrandir ses forces. Mais si à la 4e semaine il n'a aucun signe des PJs, Ganth deviendra



impatience et poursuivra les PJ lui-même. Il n'hésitera pas à assassiner les PJ s'il les trouve.

### Chapitre 13b: La destinée de Xoth, 2ème partie

La forteresse de Xoth est bâtie afin de ne pas être découverte. Xoth souhaite mener son nouvel empire depuis le royaume de Ganth mais même le meilleur des plans est enclin à l'imprévu. La forteresse dans la montagne fournit donc un emplacement secondaire au cas où ses plans échoueraient. Elle est blottie entre deux montagnes, à l'heure actuelle seuls les murs extérieurs du bastion sont visibles. Jusqu'ici, c'est tout ce qui a été bâti. Il n'y a aucune porte, aucune douve, et aucun garde. Seule une grande entrée vers une grotte peut être aperçue à 60 mètres de distance à la base de la montagne.

Les grottes possèdent des plafonds d'une hauteur variables entre 7,5 et 9 mètres et les alcôves de 30 cm de profondeurs à 2,1 mètres de hauteurs. Ces alcôves furent creusées par des nains pour leurs besoins de mineurs. Vous pouvez régulièrement positionner 2 à 3 alcôves tous les 4 carreaux.

**1. Grotte Simple :** C'est une entrée de grotte naturelle très large. Le sol est fait de boues et de roches et possède quelque partie verdâtre. Une inscription en bois écrite en nain prévient que l'entrée de la grotte de gauche est dangereuse "danger d'effondrement". Une odeur de rassis sort de l'entrée de la grotte. Après examen (DD 18 Pistage) un PJ peut voir que des traces entrent et sortent de l'entrée. L'inscription est appuyée contre la roche. Dans l'alcôve située à 6 mètres vit un Léopard voltaïque. Elle essaiera de rester cachée en recouvrant son nid composé de 6 oeufs. Elle n'attaquera pas sauf si elle est provoquée.

**2. Moisissure Monstrueuse :** L'ouverture à l'entrée de la pièce 2, à la fin du couloir qui mène vers la zone trois, est couverte de moisissure brune. Seule une sente de 20 cm de large est dégagée au centre du chemin de 60 m de long. Les PJ auront du mal à découvrir la moisissure alors qu'ils abordent le virage conduisant à cette zone (DD 23 Détection). Si le 1er personnage ne repère pas la moisissure brune, ils seront tous exposés pendant un round à ses effets. La moisissure s'étire jusqu'au plafond. Toute boule de feu jetée dans cette zone obligera la moisissure à se rétracter pour finir par couvrir la zone du chemin et de la grotte empêchant tout mouvement. Dans le centre de la caverne se trouve une grande forme humanoïde qui est une partie de la moisissure.

**3. Terrain des Trolls :** Dans cette pièce il y a beaucoup de rochers disséminés (1,2 à 2 m de diamètre), d'os, et une légère odeur de viande avariée. 7 trolls habitent le coin. Ils utiliseront les rochers pour se cacher et tendre une embuscade au groupe. Si le groupe fait du

bruit ou jette un sort pour détruire la moisissure de la zone 2 les trolls seront alertés. Plusieurs trolls ont déjà perdu leurs vies dans la moisissure, une longue mort de torture à cause de leur capacité de régénération. Ils ont découvert comment ne pas être affectés par la moisissure brune. Puisqu'ils sont des créatures à sang froid, les trolls ont appris à retenir leur souffle (n'expirant pas d'air chaud) pendant qu'ils se déplacent avec précaution dans la sente pour éviter d'être consommés par la moisissure dans la zone 2. Ils ont l'habitude d'en ressentir la fraîcheur mais la moisissure ne les affecte pas

**4. Dévastée :** La grotte est semée d'équipements miniers superflus cassés, de tonneaux détruits, de caisses brisées, de vêtements en lambeaux, et autres articles inutiles. Derrière, à 12 m de la chambre, se trouve un trou profond de 6 mètres. En bas on peut trouver les corps d'anciens mineurs et les os d'autres diverses créatures. L'odeur augmente alors que le groupe se rapproche du trou.

**5. Terrains des Trolls :** Cette zone est la même que la région 3 sauf qu'ici les trolls n'attendent pas les personnages. Il y a 9 trolls habitant dans cette grotte. Le troll le plus gros tient une clé en fer.

**6. Eaux Sombres :** La grotte est presque complètement remplie d'une eau trouble et sombre. La grotte s'enfonce progressivement jusqu'à une profondeur de 1,35 mètres en son centre sur 6 mètres de long alors que les bords s'enfoncent seulement de 90 cm. Puis les bords s'enfoncent de 1,35 m alors que son centre remonte à 90 cm de profondeurs. Dans la partie la plus profonde de l'eau sur les bords profonds de 1,35 m « vivent » 12 Faucheurs d'Os. Ils attaquent seulement les créatures qui passent à 70 cm d'eux. Ainsi la zone de 3 m au centre de l'eau est protégée des attaques des morts vivants. Ils sont immobiles et indiscernables allongés dans l'eau, sauf par moyens magiques.

**7. Prison :** Alors que cette grotte s'ouvre, une barrière de fer de 5 mètres de haut bloque tous mouvements vers la partie plus importante. Il y a une porte de fer fermée et verrouillée par une chaîne et une serrure complexe (DD 23). Le sommet de chaque dent de la barrière de fer sont de métal recourbés vers l'intérieur pour empêcher l'évasion des prisonniers (DD 28 sur escalade, si raté 2d6 de dégât et empalé pour 1d6 par round jusqu'à ce que le joueur soit dégagé des pointes). Cette prison est semée de paille sale et possèdent 3 bols vides. Un jeune homme d'une vingtaine d'années est maintenu ici. Il est légèrement sous-alimenté mais semble en bonne forme. Son nom est Jared. Il était un des travailleurs aidant à bâtir les murs de la forteresse. Il ne connaît rien du reste de la région et il sait seulement que Ganth a assassiné tous les autres travailleurs, l'a endormi, et qu'il s'est réveillé ici. Il est effrayé et veut rentrer chez lui mais il ne



partira pas sans que le groupe l'escorte. Le jeune homme entendait les bruits des trolls et d'autres sons horribles dans les cavernes.

**8. La Grande Chute :** C'est une inclinaison de 45 degrés qui descend dans une partie plus basse de la grotte. De petites plantes poussent ici et dans cette partie des grottes. Tout druide ou ranger l'identifiera comme de la mousse. Elle s'est étendue sur les murs de la caverne et dans la descente. La mousse est extrêmement glissante et empêche toute personne de remonter.

**9 a et 9b. L'Embuscade :** Dans chacune de ces grandes cavernes se trouvent une cinquantaine de niches d'environ 90 cm de diamètre et de 2 m de profondeur chacune. Chaque niche semble laisser apparaître les restes squelettiques de guerriers habillés seulement de leur casque et quelques-uns du haut de leur armure variant du cuir à la cotte de mail. Chaque squelette est assis ou pelotonné dans sa niche, immobile. Dans chacune des grottes 9a et 9b les niches les plus éloignées et les plus grandes, sont fermées par un grand bouclier de laiton circulaire. Les boucliers possèdent l'insigne d'un œil flamboyant. Les boucliers de ces niches sont situés à 3 mètres du sol. Au centre de chaque caverne se trouvent trois bâtons noués ensemble par des lanières de cuir formant un trépied. Sur chaque trépied est placée une sphère de verre de 8 cm de diamètre émettant la lumière d'un sort de lumière continue.

Ces chambres sont un piège géant. Si l'un des PJs entre dans les grottes à moins de 80 cm d'une niche le faucheur d'os revient à la vie et attaque. Aussitôt qu'une attaque à lieu tous les autres quittent leur niche et attaquent aussi. Alors que les faucheurs attaquent ils renverseront le trépied pour briser la sphère de lumière continue. Cela mettra la zone entière dans le noir. Derrière chaque bouclier de laiton se trouve un faucheur d'os plus grand. Le faucheur d'os plus grand éjectera le bouclier de laiton le laissant retentir sur le sol. Le bruit du bouclier sera entendu par toutes les créatures du complexe. Tout faucheur d'os dans l'eau de la zone 6 rejoindra le combat dans les 10. Les faucheurs d'os dans la grotte opposée, 9 a ou 9b, se joindront au combat dans les 3-4 rounds. En 9 a il y a 12 faucheurs d'os et 2 grands faucheurs d'os, en 9b il y a 14 faucheurs d'os et 2 grands faucheurs d'os. Le son de gong des boucliers de laiton devrait alerter le Baron de la présence de PJs.

### Chapitre 13c: La chambre de Xoth

**10. La fin des grottes :** Cette zone est une grande salle carrée de 24x24 mètres faite de la main de l'homme. Les murs de la cave semblent avoir été étayés et renforcés par des briques de pierre sombres qui bordent tous les murs. De légers gravats se

trouvent au centre de la chambre et le sol est couvert de poussière de pierre en plusieurs endroits. Sur le plafond se trouve une grande ouverture circulaire de 9 m de diamètre. Les murs de l'ouverture sont aussi renforcés par la même pierre sombre qui couvre les murs. L'ouverture monte sur un peu plus de 30 m. Si les PJs regardent dans l'ouverture, ils peuvent voir un rougeoiement sombre au sommet venant d'une source de lumière non définissable.



DnDadventure  
Créé avec Dungeon Crafter

**11. Chambre de Xoth :** L'ouverture révèle une grande pièce circulaire de 12 m de diamètre, et de 6 m de haut. Les hautes étagères de livre bordent la moitié sud de la salle. Les étagères sont remplies par des livres de tous genres allant de la magie à l'histoire. Un grand cercle de convocation se situe au nord de la chambre ainsi que quelques pièces de mobilier. Apparemment l'ouverture continue vers le haut mais elle est bloquée par une énorme poutre de bois rougeoyante supportant le plafond. La poutre est maintenue en place par un étais en bois de 10 cm d'épaisseur de l'autre côté. La grande poutre en bois fait environ 30 cm de largeur et est emboîtée au plafond par deux attaches de métal. Un nain ou un personnage avec connaissance en architecture et ingénierie sait que la poutre a besoin d'un support plus important pour qu'elle ne casse pas. Dans la portion méridionale de la chambre il y a une section obstruée par des étagères. C'est l'endroit où le Baron dort. Il y a un tunnel circulaire de 30 cm de diamètre dans le mur méridional qui mène vers le haut au dehors vers une falaise vers le flan de la montagne.

Le Baron ne possèdera aucun gardien dans la chambre, il créa les Faucheurs d'Os mais il ne se sent pas à l'aise avec eux à proximité. Si il sait que les PJs viennent il attendra jusqu'à ce qu'ils soient en haut du centre de la cheminée et utilisent alors les sorts du masque pour faire lâcher la poutre en bois maintenu par les étais. Cette force oblige la poutre à se casser la faisant lâcher 2 tonnes de pierre qui s'effondre sur les PJs (DD 30 Réflexe, un jet inférieur à 30 indique que le PJ ne s'est pas sauvegarder et prends 1d6 de dégâts des rochers s'effondrant par points en dessous de 30, un 1 naturel tue instantanément le PJ). Les rochers



obstrueront entièrement l'ouverture de la pièce 10. Les PJs ont 1 round pour agir avant que la poutre ne cède et que les rochers chutent.

Le Baron possède toujours une ampoule d'état gazeux sur lui pour s'évader. S'il sent qu'il perd la bataille il consommera le contenu de la fiole et s'échappera par la cheminée de 30 cm de diamètre sous état gazeux (arrivée sur un surplomb au milieu d'une falaise).

Le Baron utilisera les Masques pour arrêter les PJ. Xoth réalisera la situation et avec la proximité du dernier masque il aura la possibilité d'activer 2-3 de ses capacités tout de suite par son propre volonté. Le Baron aura plusieurs sortes de différents sorts de protection et de d'amélioration de capacité pour se protéger des dégâts. Utilisez les sorts des masques pour invoquer des monstres et jetez des sorts sur les adversaires pour essayer de tuer les PJs. Utiliser le niveau de sorts comme un mage de 7e niveau pour la volonté de Xoth à travers les Masques. Les masques continueront de jeter des sorts 2 rounds après que le Baron soit mort dans la tentative d'assassiner les intrus. Après cela ils arrêteront de fonctionner puisqu'ils escomptent un porteur vivant. Les PJs peuvent alors prendre les masques et les donner à Charilus pour les détruire.

Si le Baron a tous les masques mais qu'il n'a pas terminé le « sort d'entrave » alors considérez que tous les masques sont en mesure de jeter des sorts comme un mage de niveau 12. Le Baron aura continuellement de nombreux sorts défensifs à sa disposition. Étant donné que le baron est faible, les sorts compenseront cela.

**Le surplomb :** Cette falaise fait plus de 160 mètres de haut surplombant la base de la montagne. Il n'y a aucun chemin pour monter la falaise depuis le surplomb, mais il est possible de le descendre. Il y a un petit tunnel de 30 cm, qui a magiquement été creusé en utilisant des sorts, qui mène dans la pièce 11. Le Baron a placé ici un petit coffre contenant du matériel d'escalade, ainsi qu'un cor de dévastation (Voir Guide du Maître). Si le Baron s'échappe à travers le tunnel il utilisera le cor de dévastation pour détruire le tunnel entier et ainsi coincer les PJs, en soufflant à droite du puits. Puis il utilisera le matériel d'escalade ou les masques pour s'échapper.

Le Baron dans la forteresse : Comme DM vous devez déterminer si le Baron Ganth est conscient ou non conscient de la présence de PJs.

### Chapitre 13d: Bataille contre le temps

Le Baron est totalement inconscient de leur présence: Les PJs sont à la forteresse dans 10 jours sans l'aide de Noirépine et évitent la pièce 9 piégée alors il est possible que les PJs passe inaperçu dans la pièce 11 sauf s'ils font beaucoup de bruit. Durant la 1ère semaine aucune force supplémentaire ne se trouvera dans la forteresse. Lisez le texte concernant cette

forteresse comme notifiée. Cette situation est aussi possible si le Baron a tous les masques mais n'a pas jeté le sort d'entrave parce que la bonne date n'est pas arrivée à terme. Il ignorera tout le reste en attendant de fusionner avec tous les masques. Il les expérimentera, les utilisera, et se préparera au rituel (sort d'entrave). Il ne convoquera pas de troupes sur place. La forteresse restera dans le même état, inachevée.

**Le Baron les attend :** Si Noirépine les mène dans la forteresse, ou s'ils arrivent entre les jours 11 à 14 et que les PJs possèdent le Masque de la Divination le Baron sera préparé. A l'approche de la fin des 2 semaines, il les attendra car il est près à achever le rituel. Tous les trolls seront en état d'alerte pour l'arrivée de PJs. Le Baron aura creusé un creux de 5X1 m le long du mur septentrional de la pièce 11 pour voir ce qui s'y passe en bas. L'ouverture sera couverte par une illusion permanente de roche, créée par Ganth et le Masque de l'Illusion. Lui seul est conscient de cela. 10 soldats seront stationnés en dehors. Un soldat aura un cor et soufflera dedans si des ennuis se produisent afin que les autres soient avertis du danger présent. Il y a une porte sur les murs extérieures, une petite tente de 3 m pour le stockage des provisions, et plusieurs autres tentes pour les soldats. Une tente de 9 m a aussi été bâtie pour que le Baron accueille des invités. Elle est élégamment meublée.

### 1 Chef, 9 soldats

**Chef :** Gue 4 : FP 4 ; Taille M ; DV 4d10+8 ; PV 28 ; Init +0 ; Vit 9 m, CA 15 ; Attaque de mêlée +7 ou à distance +4; (épée longue 1d8+4, dague 1d4+2) SV Vig +7, Ref +1, Vol +1 ; AL NM ; For 15, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons : Science de l'orientation +1, Détection 0, Natation +3 ; Science de l'initiative, Combat à 2 Armes, Ambidextrie, Spécialisation martiale (épée longue), Arme de prédilection (épée longue).

EQ : cotte de mailles, épée longue, poignard.

**Soldats :** Humain Gue 2 : FP 2 ; Taille M (1,80 m) ; DV 2d10 ; PV 13 ; Init +1 (+1 Dex) ; Vit 9 m., CA 11 (+1 Dex) ; Attaque de mêlée +3, ou à distance +3 ; SV Vig +3, Ref +1, Vol +0 ; Al : N ; For 13, Dex 12, Con 11, Int 11, Sag 11, Cha 6.

Habiletés et Exploits : Premiers secours +1, Discrétion +3, Perception auditive +0, Déplacement silencieux +1, Détection +0, Acrobatie +2, Sens de la nature +2; Combat en aveugle, Attaques reflexes, Attaques en puissance, Arme en main.

EQ : cotte de mailles, épée longue, bouclier moyen.

**Semaine 3 et au-delà le Baron sera préparé pour tout visiteur :** 3 constructions en bois seront maintenant présentes et une construction en sous sol le long des côtés occidentaux et orientaux dans les murs de la forteresse. Des douves auront été creusées



et remplis avec des pointes et un rebord très difficile pour accéder aux murs de la forteresse (DD 30 escalade). La base de la forteresse est en travaux à l'arrière de la montagne. Maintenant il y a 4 chefs et 46 soldats. Souvenez-vous qu'actuellement le Baron recherche les PJs.

### Chapitre final: Rencontre finale et au-delà



Il n'existe qu'une fin à l'histoire que j'ai écrite pour les Masques du Destin. Il y a plusieurs chemins qu'un DM peut prendre pour en maîtriser son apogée et conclure la campagne, et ainsi laisser la campagne dans le mystère, ou la continuer sous une autre forme. Voici quelques autres dénouements possibles.

**#1.** Faites que le Baron Ganth soit impossible à tuer alors qu'il possède tous/presque tous les masques. Pour cette raison le pouvoir de Xoth à travers lui est trop grand et la magie des masques trop puissante. Charilus réalisera cela et avertira les PJs. La seule possibilité que les PJs aient ce situe juste après que le rituel (sort d'entrave) soit finalisé et que Xoth devienne entier. Les masques deviendront non magiques et feront tomber tous les sorts en fonction sur le corps du Baron. Xoth apparaîtra à travers le corps du Baron et consommera la magie des masques lui fournissant ainsi quelques sorts. Xoth sera alors vulnérable aux attaques. Jouez Xoth intelligemment, son but est maintenant de s'échapper. Le nombre de sorts qu'il a mémorisé est au choix du DM. Je suggère d'utiliser une quantité modeste de sorts mémorisés, mais suffisamment pour combattre et s'évader.

**#2.** Les PJs échouent pour arriver avant que le sort d'entrave ne soit complet, et Xoth est entier. Xoth n'a pas eu assez de temps pour se reposer complètement et possède seulement des sorts allant jusqu'au 6ème niveau. Rehaussez le niveau de la chambre avec des faucheurs d'os pour un exaltant dernier combat. Si les PJs sont inconscients de la présence de la gemme du phylactère du Masque de l'abjuration alors, quand Xoth sera vaincu, son essence se retirera dans la gemme, traiter ce sort comme un sort de possession Xoth

prendra plus tard le corps du prisonnier de la pièce 7 et partira tranquillement.

**#3.** Les PJs vainquent le Baron et récupèrent les masques. Charilus avait tort dans le fait qu'un sort était nécessaire pour libérer Xoth. Tous les masques présents dans les mains d'une personne seule peuvent ramener son âme dans le monde des vivants. Les masques deviendront non magiques toute la nuit. Xoth essaiera alors de posséder l'esprit le plus faible afin de pouvoir s'échapper sain et sauf, avec le prisonnier de la pièce 7. Ce contrôle durera plusieurs heures et ce passera pendant un moment de repos.

**#4.** Avec tous les masques dans la même pièce, Xoth peut utiliser le pouvoir des masques et envoyer son essence dans la gemme de phylactère du Masque d'abjuration au milieu du combat avec le Baron. Il prendra l'esprit d'une personne plus tard, comme le prisonnier de la pièce 7. Considérez la gemme de phylactère comme un sort de possession.

**#5.** Laissez le Baron terminer le sort d'entrave et Xoth prendre la fuite lors d'un dernier combat. Cela ouvrira une porte pour une campagne, à suivre, de plus haut niveau.

---

J'espère que vous avez aimé la Campagne des Masques autant nous avons aimé l'écrire. Ce fut très difficile de trouver un dénouement pour cette campagne ou nous voulions vous montrer tous les dénouements auxquels nous pensions. Cette façon de procéder donne de la flexibilité au DM de gérer les événements à venir. Cela tient compte de la possibilité des PJs de faillir et de ne pas terminer par un dénouement heureux. Pour cette campagne, la fin la plus probable sera le duel avec le Baron. Des dénouements alternatifs que je mentionnais ci-dessus, mon préféré est le #2. Cela permet un dernier combat captivant ainsi qu'à Xoth de partir pour une 2ème campagne de niveau supérieur. C'est mon avis personnel, si vous pouvez réussir à terminer par ce dénouement. Il sera, je pense, gratifiant pour les PJs de gagner après une lutte si longue, et seront pourtant chagrinés quand ils découvriront la vérité... que Xoth réussisse à s'enfuir.

Nous ne sommes pas sûrs de faire d'autres campagnes car cela demande beaucoup de temps et de réflexions. Pour toute question ou des erreurs envoyer moi, s'il vous plaît, un courrier électronique (Note de Syrinity).

**FIN**



## 4. Bestiaire

### Rencontre 2E

#### Squelette Homme-lézard

##### Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 2d12 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m).

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Dons : Science de l'initiative

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : quelconque

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 3 DV (taille M), 4-6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

#### Naga gardien squelette

##### Aberration de taille G

Dés de vie : 4d8+4 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+1

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 2d6+7)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : vision dans le noir (18 m), mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant),

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 19, Int 16, Sag 19, Cha 18

Compétences : Art de la magie +11, Bluff +13, Concentration +9, Déguisement +4, Détection +8,

Diplomatie +3, Intimidation +5, Perception auditive +8, Psychologie +13

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Esquive, Vigilance.



##### Combat:

Le naga squelette possède moins de sort que son homologue fait de chair, mais il conserve une partie des capacités de son vivant. Comme on le trouve toujours dans un repaire dont il connaît le moindre recoin, il peut s'arranger pour que la plupart des combats se déroulent où et quand il le souhaite.

Exemple de sorts connus (3/2/1; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

**0** – Tous

**1er** Détection du Chaos/du Mal, Détection des vivants, Frayeur, Invisibilité pour les morts-vivants, Malédiction de l'eau (M) - Créé de l'eau m audite, Perception de la vie.

**2e** –Préservation des morts, Profanation.



## Rencontre 3A

### Zombi pestilent (homme du peuple humain)

#### Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12+4

Initiative : -1 (DEX)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 11 (-1 Dextérité, +2 naturelle)

Attaque de base : +3

Attaque : 1d8 coup (+2 Force)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m.

Attaques spéciales : maladie (Peste)

Défenses spéciales : Mort-vivant standard

Particularités : limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +0, Vol +4 (Chez un PNJ ou un PJ, bonus de base aux sauvegarde : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV et Vol 1/2 DV + 2).

Caractéristiques : For 15, Dex 08, Con -, Int -, Sag 10, Cha 01 (Chez un PNJ ou un PJ, la Force d'un zombi augmente de +2, sa Dextérité baisse de -2, il n'a pas de valeurs de Constitution et d'Intelligence, sa Sagesse passe à 10 et son Charisme tombe à 1).

Compétences : Un zombi n'a pas de compétences.

Dons : Un zombi perd tous les dons de la créature de base et acquiert Robustesse.

Environnement. Quelconque et souterrains.

Organisation sociale : Quelconque.

Facteur de puissance : 1

Trésor : Aucun.

Alignement : neutre

Évolution possible : Comme la créature de base, mais doublez les dés de vie (20 maximum), ou « — » si celle-ci évolue par une classe de personnage.

Ajustement de niveau : —



**Capacités Spéciales** : Toute personne recevant des dégâts d'un Zombi pestilent doit faire un jet de vigueur ou attraper la peste (DD15).

**Mort-vivant** : Immunisé aux effets affectant l'esprit, au poison, au sommeil, à la paralysie, étourdissement et maladie. Ils ne sont pas soumis au coup critique, aux dégâts temporaires, dégâts de capacité, à l'absorption d'énergie, et aux décès par des dégâts excessifs.

Les zombis pestilents ne peuvent faire qu'une action partielle.

**Limité à une seule action (Ext)**. Les zombis ont de mauvais réflexes et ne peuvent exécuter qu'une action de mouvement ou d'attaque par round. Il a donc le choix entre attaquer et se déplacer, et ne peut faire les deux que s'il charge.

Le zombi est un cadavre animé par magie noire. En raison de son absence d'intelligence, il ne peut obéir qu'aux instructions simplistes, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette pièce ».

Les Zombis pestilents sont créés par des prêtres mauvais au service de dieux de la maladie. Ils sont utilisés pour propager la maladie et répandre la terreur. Les zombis pestilents créent d'autres zombis pestilents à travers cette virulente maladie qu'ils diffusent. Ceux qui meurent à cause d'un zombi pestilent en deviennent un, 1 jour après leur mort. Les zombis pestilents peuvent être transformés en zombis normaux en leur lançant un sort de guérison des maladies.

#### Création d'un zombi :

L'archétype acquis « zombi » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après la « créature de base »), pour peu qu'elle soit dotée d'un squelette et qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant.

**Taille et type**. Le type de la créature devient mort-vivant. Il conserve tout sous-type qu'il possède déjà, sauf si celui-ci relève d'un alignement ou d'une espèce. Il n'acquiert pas le sous-type altéré. Sauf indication contraire, il conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base.

**Dés de vie**. Débarrassez-vous des dés de vie issus de niveaux de classe (mais gardez 1 DV minimum), doublez ceux qui restent et transformez-les en d12. Si la créature de base a plus de 10 dés de vie (sans compter ceux qui découlent de l'expérience), le sort animation des morts ne permet pas d'en faire un zombi.

Vitesse de déplacement. Si la créature de base vole, sa manœuvrabilité tombe à déplorable.

**Classe d'armure**. Le bonus d'armure naturelle augmente selon la taille du zombi.



## Rencontre 3B

### Garou pestilent (homme du peuple humain)

#### Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M

Dés de vie : 2d8+4.

Classe d'armure : 12 (+2 DEX).

Vitesse de déplacement : 9 mètres.

Initiative : +2; +4 (DEX +2, Science de l'initiative +4).

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m.

Attaque de base/lutte : +3/+3.

Attaque à outrance : +4/+4/+3.

Dégâts : 1d4/1d4/1d6 (+2 FOR).

Attaques Spéciale : maladie.

Défense Spéciale : DD 15 pour être touché.

Particularités : empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne.

Caractéristiques : FOR 14 , INT 10, SAG 10 , DEX 15 , CON 15 , CHA 10.

Compétences/Dons : Discrétion +3, Perception auditive +14,

Déplacement silencieux +4, Fouille +8, Détection +14, Sens de la nature +0. Sous forme de loup, le loup-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Résistance à la Magie : non.

Taille : 1,5 - 1,8 mètres.

Alignement : Chaotique Mauvais.

Jets de sauvegarde : Vigueur +7, Réflexe +5, Volonté +2.

Facteur de puissance : 4.

Trésor : Sans, ou ce qu'il avait sur lui lors de la transformation.

Évolution possible : Non

Ajustement de Niveau : -



Les garous pestilents sont issus d'une malédiction singulière produite à travers le monde apportés par certains prêtres particulièrement «bénis». Ceux-ci sont des prêtres appartenant à un Dieu de maladie et des poisons.

Ces pauvres créatures sont créées à travers une maladie rapide & provisoire de lycanthropie. La maladie est introduite dans la nourriture ou la boisson grâce à un sort modifié de «purification de l'eau et de la nourriture».

Les Garous pestilents ne vivent que pour tuer et se nourrir. Cependant, ils sont liés pour servir celui qui les a créés. Quel que soit intelligence qu'ils avaient, ils n'en ont plus et ils opèrent sur un mode très proche des animaux. Ils attaqueront n'importe qui sur leur chemin, se retirant d'un combat seulement quand une douleur trop importante se substituera à leur instinct de tueur.

**Note:** A la différence des loups-garous normaux, les Garous pestilents ne reprennent pas leur forme humaine après leur mort, et ne peuvent prendre une forme hybride.

**Capacités spéciales:** Le Garou pestilent peut bondir de 6 mètres vers l'avant et 3 mètres en hauteur sans élan. Ils ont un sens exceptionnel de l'odorat, aussi une personne mordus par un Garou pestilent peut être infecté si il ne fait pas de jet de Constitution à -1 pour chaque point de dégât reçu. Sinon, ils sont conformes au loup-garou MM1 p221.

**Défenses spéciales :** Les Garou pestilent possèdent les mêmes défenses que les Loups-garous avec un DD 15.

#### Combat

Sous forme animale, le loup-garou peut faire tomber son adversaire comme n'importe quel loup. Sous forme hybride, il utilise généralement ses armes naturelles, même s'il lui est possible de se servir d'une arme manufacturée et de sa morsure en guise d'attaque secondaire.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un loup-garou sous forme animale qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact et ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup-garou.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordus par un loup-garou sous forme animale doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les loups (Ext).** Communication avec les loups et les loups sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les loups et les loups sanguinaires.

**Transformation (Sur).** Le loup-garou peut prendre la forme d'un loup.



## Rencontre 4B

### Castilus Le Fielon

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M**

Dés de vie : 8d8 +16

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 mètres, Escalade 3 mètres.

Classe d'armure : 20 (+17 Naturelle, +3 DEX)

Attaque : 2 ou 4

Attaque à outrance : +8/+8/+3/+3 (+4 FOR) ou 2 attaques et 2 défenses.

Dégâts : 1d6 (+4 FOR)

Espace occupé/allonge : 1,5m/1,5m

Attaques spéciales : télépathie et convocation

Défenses spéciales : Régénération 2 Pv & Arme + 1 pour toucher ou DD 15 +1

Compétences : Concentration +14, Discrétion +9, Connaissance (toutes) +12,

Perception auditive +13, Déplacement silencieux +13, Fouille +13, Psychologie +13,

Connaissance des sorts +12, Détection +12,

Dons : Attaques multiples, Attaque en puissance, Enchaînement.

Caractéristique : FOR 17, SAG 14, DEX 15, CONC 16 , CHA 12

Sauvegarde : Vigueur +9, Réflexe +8, Volonté +8

Résistance à la Magie : non

Taille : 2,05 m

Facteur de puissance : 13

Alignement : Chaotique Mauvais



Castilus a été appelé par le magicien Serek, qui régna sur la ville de « Bordterre ».

Le magicien désirait employer le démon pour augmenter sa propre puissance, mais il fit une erreur en le convoquant et le démon le tua.

Malheureusement pour Castilus, Serek avait correctement lancé certaine partie du sort et le démon fut emprisonné dans pièce qu'il occupait. Cependant, il pouvait atteindre l'extérieur avec ses sorts et ses capacités spéciales. Il utilisa ces dernières pour essayer de corrompre les personnes du château et de Bout du royaume, ainsi elles le libéreraient. Il échoua en cela et à la fin il parvint seulement à tuer ou à faire fuir tous les habitants de la ville. A l'heure actuelle, Castilus attend toujours dans le château, essayant de trouver une façon de se libérer. Quand quelqu'un arrive au château il saisit l'occasion de le manipuler pour se libérer. Pour faire ceci il emploiera ses pouvoirs de corruption ou sa capacité à appeler d'autres créatures pour l'effrayer. Il essaiera également de le piéger de telles sortes qu'ils acquiescent à ses demandes. S'il devient complètement frustré, il peut perdre patience et commencer à tuer.

**Capacités spéciales :** escalade, pouvoirs magiques à volonté (niveau 12 de jeteur de sorts) : ténèbres, profanation, détection du bien, détection de la magie, force spectrale, image miroir, télékinésie, téléportation sans erreur, (sauvegarde DD 11 + niveau du sort)

**Défenses spéciales :** Parade améliorée, régénération chaque round (2 Points de vie), caractéristique/immunités MM1 p 41

**Pouvoir :** Télépathie

**Convocation mineur :** En raison des propriétés de la salle de convocation, Castilus peut appeler des créatures n'importe où dans le château ou dans la ville de Bordterre. Employez la table ci-dessous. Les monstres peuvent être convoqués une seul fois par tour mais ils restent 3 tours.

Ainsi Castilus peut commander jusqu'à 3 groupes de créatures convoquées à la fois, il peut communiquer avec eux par télépathie à la même distance que les convocations.

**Table aléatoire de convocation de Démons de Castilus :** d10

1: Légions de l'enfer (Voir ci-dessous)

2: 1d3 Dretch MM1 p 50.

3: 1d4+1 Squelettes M MM1 p 232.

4: 1d4 Squelettes L MM1 p 232.

5: 1d4+1 Zombis M MM1 p 265.

6: 1d4 Zombis L MM1 p 265.

7: 1 Charognard rampant MM1 p 37.

8: 1 Quasit MM1 p 54.

9: 1d3 Mephits MM1 p 186.

10: 1 Molosse Satanique MM1 p 193.

**Parade améliorée :** Castilus ne combattra pas nécessairement avec ses 4 bras. Il peut faire une attaque double et se servir de ses 2 autres bras pour bloquer (c.à.d parer) jusqu'à 2 attaquants différents. (Ajouter +4 à sa C.A. contre 2 attaquants maximum si vous n'employez pas la parade)

**Aspect :** 2 mètres 04, pèsent 140 kilos. Corps humanoïde avec 4 bras. La tête ressemble à un chacal décomposé. Le corps lui-même est de couleur rouge parcheminée avec la peau écaillée, ses mains sont griffues avec des dents oranges vif près des coudes, aucune valeur réelle en combat à moins d'être agrippée.



## Rencontre 4B

### Légion de l'enfer

#### Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M

Dés de vie : 2d8+4.

Classe d'armure : 12 (+2 DEX).

Vitesse de déplacement : 9 mètres.

Initiative : +0

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m.

Attaque de base/lutte : +1/+1

Bonus d'attaque : +2

Dégâts : Par type d'arme (+3 FOR).

Attaques Spéciale : sans

Défense Spéciale : sans

Particularités : sans

Caractéristiques : FOR 16 , INT 11, SAG 10 , DEX 14 ,CON 14 , CHA 4.

Compétences/Dons : Détection +14, Fouille +8, Perception auditive +14.

Résistance à la Magie : non.

Taille : 1,5 - 1,8 mètres.

Alignement : Neutre Mauvais.

Jets de sauvegarde : Vigueur +2, Réflexe +2, Volonté +2.

Facteur de puissance : 1/2

Morale : 20

Trésor : Sans.

Évolution possible : Non

Ajustement de Niveau : -



**Note :** Leurs statistiques peuvent être modifiées de la manière que le MD souhaitera pour des légionnaires de plus haut niveau.

**Aspect :** Humain, mais des changements presque bestiaux sur leur visage. Leur peau prend une teinte rouge. De petites cornes apparaissent sur ceux qui furent les plus mauvais dans la vie.

Ces créatures sont des âmes torturées qui ont été condamnées à l'enfer pour leurs actes mauvais. Elles composent les armées des diables et des démons qui luttent pour s'amuser. Ces individus ont beaucoup perdu de leur identité, mais ont conservé leurs personnalités de base. Ils sont uniformément détestables, violent, et presque stupide de par leur changement. Ceux qui étaient plus puissants dans la vie ont conservé après la mort un peu de leur mémoire de leur vie. Ils possèdent encore leur classe, leur niveau, et un certain degré d'intellect, faisant d'eux les chefs des soldats. Pourtant ils sont condamnés à la même existence que le légionnaire le plus bas. Les légionnaires typiques peuvent être considérés comme des guerriers 2eme niveau et portent une épée, une armure, et un bouclier.

## Rencontre 5B

### Sahuagin

#### Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+4 corps à corps, 1d8+3) ; ou

arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+2 corps à corps,

1d4+1) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou

arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9

m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière,

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +6\*, Discrétion +6\*, Dressage +4\*, Équitation +3, Perception

auditive +6\*, Profession (chasseur) +1\*, Survie +1\*

Dons : Attaques multiples (S), Vigueur surhumaine

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (5-8), patrouille (11-20 plus 1 lieutenant de niveau 3 et 1-2 requins), bande (20-80)





plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 et 1 chef de niveau 4 tous les 20 adultes, ainsi que 1-2 requins) ou tribu (70-160 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 chef de niveau 4 tous les 40 adultes, 9 gardes de niveau 4, 1-4 sous-prêtresses de niveau 3-6, 1 prêtresse de niveau 7, 1 baron de niveau 6-8 et 5-8 requins)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

### Combat

Les sahuagins sont de redoutables combattants qui ne font jamais de quartier et n'en attendent pas davantage de leurs adversaires. Dans l'eau, ils se battent à l'aide de leurs pieds griffus et de leurs mains ou d'une arme. Au sein d'un groupe, la moitié d'entre eux possèdent un filet.

Lorsqu'ils attaquent les villages côtiers, ils s'aventurent à la surface par une nuit sans lune pour massacrer habitants et bétail. Ils s'attaquent également aux navires en se lançant à l'abordage de tous côtés, ne laissant que quelques-uns d'entre eux dans l'eau comme renforts ou pour achever les adversaires que ceux qui sont montés à bord jettent à la mer.

Frénésie sanglante. Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la classe d'armure. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

## Rencontre 6D

### Golem de pierre

**Créature artificielle de taille G**

Dés de vie : 14d10+30 (107 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +10/+23

Attaque : coup (+18 corps à corps, 2d10+9)

Attaque à outrance : 2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : lenteur

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 15-21 DV (taille G), 22-42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —



### Description

Un golem de pierre a un corps humanoïde entièrement en pierre.

Le golem de pierre mesure 2,70 mètres et pèse 1 tonne. Son corps de pierre grossièrement taillée peut avoir un aspect variable, selon les souhaits de son créateur. Par exemple, il peut donner l'impression de porter une cuirasse frappée d'un symbole particulier, ou avoir les bras couverts de motifs étranges.

### Combat

Extrêmement puissant et difficile à blesser, le golem de pierre est un redoutable adversaire.

Lenteur (Sur). Le golem de pierre peut utiliser ce pouvoir, semblable au sort lenteur, tous les 2 rounds par une action libre. L'effet a une portée de 3 mètres et une durée de 7 rounds, il est annulé par un jet de Volonté réussi (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Immunité contre la magie (Ext). Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de transmutation de la pierre en boue le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort lenteur) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde, tandis que transmutation de la boue en pierre lui permet de récupérer tous les points de vie perdus.

Sans modifier son organisme, transmutation de la pierre en chair annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pendant 1 round entier.

### Création

Le corps du golem est taillé à partir d'un bloc de roche dure (granit ou autre) d'un poids minimal de 1,5 tonne. La pierre doit être d'une qualité exceptionnelle et coûte 5 000 po. Sa fabrication nécessite un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (maçonnerie) de



DD 17.  
 NLS 14 ; Création de créature artificielle, niveau 14 de lanceur de sorts, quête, symbole d'étourdissement, zone d'antimagie ; Prix 90 000 po ; Coût 50 000 po + 3 400 PX.

## Rencontre 10F

### Liche

**Ssslhack** Liche Homme lézard

Niveau : 11, PV : 84 (DV: D12 = 11+ 1 de lézard)

Attaque : +10 (FOR +6)

Dégâts : griffe, griffe, morsure (1d4 +4 avec Force sur chacune + Drain d'énergie 1d8+5, sauvegarde DD 18 sur Vig pour 1/2) ou attaque de contact (Drain d'énergie 1d8 +5, sauvegarde DD 18 sur Vig pour 1/2)

CA : 22 (15 naturelle, +5 liche, DEX +2) RM : 15/+1

FOR : 17, INT : 20, SAG : 14, DEX : 14, CON : -, CHA : 14

Équipement : Aucun

Alignement : Neutre

Sauvegarde: Vigueur +3, Réflexe +5, Volonté +12

Armement : Bâton, dague. Voir les capacités spéciales de la Liche dans le Manuel des Monstres 1.

Compétences et Dons : Concentration +5, Artisanat +20, Discrétion +13, Connaissance +19, Connaissance (mystère) +20, Connaissance (religion) +20, Perception auditive +16, Déplacement silencieux +24, Scrutation +19, Fouille +16, Psychologie +10, Langue +3, Connaissance des sorts+19, Détection +19, Utilisation de corde +6.

Attaques multiples, Magie de guerre, Incantations rapides, Sorts à incantations silencieuse, Sorts à incantations statiques, Création d'objets merveilleux.



**Sorts** : (4/6/5/5/4/3/1):

0 : Signature magique, lumières dansantes, hébètement, détection de la magie, détection du poison, destruction de mort-vivant, illumination, son imaginaire, Lumière, manipulation à distance, réparation, ouverture/fermeture, Prestidigitation, rayon de givre, Lecture de la magie, Résistance.

1er : Mains brûlantes, Changement d'apparence, Charme-Personne, couleurs dansantes, détection des passages secrets, projectile magique, rayon affaiblissant, Bouclier, Image silencieuse.

2ème : Cécité/surdité, flou, Ténèbre, Baiser de la goule, Flèche acide de Melf, image imparfaite, Images Miroir, fracassement, main spectrale.

3ème : Déplacement, Dissipation de la magie, Boule de feu, immobilisation de personne, éclair, protection contre les énergies destructives, Ralentissement, convocation de monstres III.

4ème : Oeil du mage, Charme-Monstre, Tentacules noirs d'Evard, bouclier de feu, invisibilité suprême, métamorphose provoquée, Peau de pierre, Mur de glace.

5ème : Animation des morts, main interposée de Bigby, débilité, permanence, Téléportation.

6ème : prévoyance, Désintégration, rapidité de groupe.

L'alignement de Ssslhack est entièrement neutre. Il est le gardien du masque de Transmutation. Il veut le garder à tout prix pour lui, cherchant à détruire ceux qui veulent le lui voler. Bien qu'il soit le protecteur du masque il chasse ses proies avec intelligence et stratégie.

Ssslhack fut volontaire pour devenir une liche afin de pouvoir toujours le protéger. Il a créé les gardiens de tombeau où le masque de Transmutation réside. Il fut par le passé un puissant magicien possédant une dévotion absolu pour la destruction de Xoth. Son phylactère est l'une des gemmes sur le masque du changement. En raison de la puissante magie du masque, l'aura du phylactère ne sera pas vue par une *détection de la magie* bien qu'une faible trace de nécromancie puisse être détectée venant du masque (DD 25).

Ssslhack attaquera les voleurs du masque dès que possible, pour attaquer la nuit suivante. S'il échoue dans sa première tentative il emploiera la discrétion dans sa prochaine attaque d'une manière appropriée à défaire les possesseurs de l'objet volé. Il étudiera la tactique qu'ils ont employée contre lui et se préparera pour mieux combattre la prochaine rencontre même au point de s'aider d'objets magiques. S'il tombe dans la bataille, il peut même déplacer son âme dans un corps mort et continuer à combattre, en supposant que le masque soit dans la zone de l'escarmouche. Il poursuivra les voleurs jusque ce que l'une des deux parties soit détruite pour retrouver le masque. Il ne négociera pas, ne discutera pas, et n'aura aucune pitié pour les voleurs du masque. Il considère qu'ils peuvent être des agents de Xoth.



## Rencontre 10F

### Gardien de tombe Tseng

#### Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 9+18.

Classe d'armure : 20 (+2 DEX, +8 naturel).

Vitesse de déplacement : 6 mètres.

Initiative : +2 (DEX +2).

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m.

Attaque de base/lutte : griffes, morsure.

Attaque à outrance : +16, +16, +11.

Dégâts : griffes 2d6, morsure 1d8 (For +5)

Attaques Spéciale : voir le texte.

Défense Spéciale : Créature artificielle standard.

Particularités : -.

Caractéristiques : FOR 20 , INT 10 , SAG 10 , DEX 15 , CON 15 , CHA 10.

Compétences : Dissimulation +2, Perception auditive +5, Détection +5.

Dons : Attaques multiples, Attaque en puissance, Destruction d'armes, Enchaînement.

Résistance à la Magie : non.

Taille : 1,7 à 2,0 mètres.

Alignement : Neutre.

Jets de sauvegarde : Vigueur +710, Réflexe +5, Volonté +3.

Facteur de puissance : 9.

Trésor : Sans, ou ce qu'il avait sur lui lors de la transformation.

Évolution possible : Non

Ajustement de Niveau : -



**AS** : Si une attaque touche sur un 20 naturelle, la statue a saisi un membre (probablement un bras) qu'il continuera à broyer et maintenir, le personnage ne pourra pas l'utiliser à moins qu'il n'arrive à s'en sortir par un jet de sauvegarde (Force DD 20).

**DS** : ½ dégâts des armes tranchantes et perforantes. En outre puisque c'est une créature artificielle habitée par un esprit, les sorts mentaux n'ont aucun effet. L'esprit à l'intérieur peut être banni mais les joueurs ne doivent jamais savoir s'ils l'ont fait. Ces créatures artificielles possèdent un +2 additionnels sur leur jet de Vigueur.

Ils sont implacables et seule la destruction complète du gardien libérera l'élémentaire emprisonné à l'intérieur. Quand cela se produit il retourne immédiatement dans son plan d'origine.

## Rencontre 11A

### Colossale Liane chasserresse intelligente

#### Plante de taille Colossale (habituellement G)

Dés de vie : 15d8+30 (105 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +6 naturelle, +3 pour avoir naturellement grandie ici), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : coup (+9 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : 4 vrilles (+9 corps à corps, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (12 m avec sa liane ou vrille)

Attaques spéciales : constriction (1d6+7), enchevêtrement, étreinte

Particularités : camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle (9 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 20, Dex 10, Con 16, Int 12 (habituellement sans), Sag 18 (habituellement 13), Cha 9

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-16 DV (taille TG), 17-32 DV (taille Gig), 33+ DV (taille C)

Ajustement de niveau : -



La liane chasserresse est une plante semi mobile qui se procure l'engrais dont elle a besoin en plaçant les créatures qu'elle tue près de ses racines, où elles se décomposent.

Cette plante est constituée d'une liane principale, longue d'à peu près 6 mètres, et de vrilles, longues de 1,50 mètre, situées tous les 15 centimètres environ. Ces dernières portent des feuilles et l'été, elles produisent des fruits qui pourraient passer pour des grappes



de raisin. La liane est couverte d'une écorce noueuse qui lui donne l'aspect d'un pied de vigne géant. Son raisin a un goût très fort, mais beaucoup de gens pensent qu'il est toxique. On en tire un vin qui saoule très rapidement.

Bien qu'une liane chasserresse soit capable de se déplacer, elle est excessivement lente et ne le fait que si elle a absolument besoin de changer de territoire.

Une variété souterraine de la liane chasserresse pousse à proximité des eaux chaudes, cheminées de volcans et autres sources d'énergie thermique. Ses vrilles sont plus fines que celles de la plante de surface, et ses feuilles grises sont parsemées de traînées brunes, blanches ou argentées. Quand elle ne bouge pas, il est aisé de la prendre pour un dépôt minéral. Elle génère suffisamment de déchets pour permettre le développement de champignons, mousses et autre parasites, qui aident à la cacher.

### Combat

La liane chasserresse applique une tactique basique, mais éprouvée : elle reste immobile jusqu'à ce que son gibier passe à portée, puis se détend subitement. Elle utilise son pouvoir d'enchevêtrement pour piéger ses proies et pour gêner leur éventuelle contre-attaque.

Constriction (Ext). Une liane chasserresse inflige 1d6+7 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé.

Enchevêtrement (Sur). La liane chasserresse peut animer les plantes qui se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle par une action libre (jet de Réflexes DD 13 pour effet partiel). L'effet se poursuit jusqu'à la mort de la liane, à moins qu'elle ne décide d'y mettre un terme par une autre action libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse. Ce pouvoir est par ailleurs similaire au sort enchevêtrement (niveau 4 de lanceur de sorts).

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la plante doit réussir une attaque de coup. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Camouflage (Ext). Comme la liane chasserresse a l'air d'une plante comme les autres tant qu'elle reste immobile, il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Tout personnage maîtrisant les compétences Survie ou Connaissances (nature) peut se servir d'une de ces compétences à la place de Détection. Les nains peuvent utiliser leur faculté de connaissance de la pierre pour repérer une liane chasserresse souterraine.

Vision aveugle (Ext). Bien que ne possédant pas d'organes visuels, la liane chasserresse détecte les créatures distantes de 9 mètres ou moins à l'aide de son ouïe, de son odorat et des vibrations que le sol lui transmet.

## Rencontre 11D

### Basilic

#### Créature magique de taille M

Dés de vie : 6d10+12 (45 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 15, Dex 8, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Discrétion +0\*, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (3-6)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7-10 DV (taille M), 11-18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —



Le basilic est un monstre reptilien capable de pétrifier ses adversaires d'un seul regard. Généralement, son corps est d'un brun terne, sauf au niveau du ventre, qu'il a jaunâtre. Il a parfois une petite corne recourbée au-dessus du museau. À l'âge adulte, il atteint une longueur de 2 mètres, plus sa queue (laquelle fait généralement entre 1,50 mètre et 2 mètres). Il pèse aux alentours de 150 kg.

### Combat

Le basilic s'appuie sur son regard, ne mordant ses adversaires que s'ils arrivent au contact. Bien qu'équipé de huit pattes, il est assez lymphatique et dépense le moins d'énergie possible. Quiconque s'enfuit devant lui a de fortes chances de ne pas être poursuivi, ou alors sur une courte distance.

Ce monstre passe le plus clair de son temps immobile, à guetter ses proies (petits mammifères, oiseaux, reptiles et autres créatures similaires).



Regard pétrifiant (Sur). Victime transformée en pierre de façon permanente, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 13 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. \* La coloration terne du basilic et sa capacité à rester immobile des heures durant lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion en milieu naturel.

## Rencontre 13B

### Moisissure Brune :

Le Moisissure brune est trouvée dans des régions souterraines humides, comme les cavernes et les grottes. Elle est d'une couleur brun pâle à brun doré. La Moisissure se nourrit en absorbant de la chaleur, ainsi que de la chaleur des corps vivant ; où le Moisissure brune croît, la température est au-dessous de la moyenne. La lumière du soleil ou la lumière ultraviolette la tue.

Si une créature au sang chaud se trouve à moins de 1,5 mètres d'une Moisissure brune, la Moisissure draine la chaleur équivalent à 1d6 points de CON de sa victime, par round. Le drainage dure 1 heure. Un anneau de chaleur fournit une protection complète contre cette attaque. Le Moisissure brune croît instantanément en présence de chaleur. Si une torche est utilisée dans son voisinage, elle double de taille ; si de l'huile est utilisée, elle quadruple, et les sorts de type boule de feu la font croître de 8 fois sa taille. Le Moisissure brune ne peut se nourrir de sources de lumières froides (ex : lumière, lueur féerique, etc.). La seule magie qui l'affecte est désintégration (qui la détruit), les sorts affectant les plantes et le froid. Les tempêtes de glace ou les murs de glace les endorment pour 5d6 tours. Une baguette de tempête de grêle, un souffle de dragon blanc, ou un cône de froids la tue. La Moisissure brune n'affecte pas les créatures à sang froid comme les dragons blancs, loups arctiques, crapauds des glaces, etc.

## Rencontre 13B

### Faucheur d'os

#### Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 5d12 (PdV 32).

Classe d'armure : 19 (18 naturelle, +1 DEX).

Vitesse de déplacement : 9 mètres (10 cases).

Initiative : +6

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m.

Attaque de base/lutte : +6

Attaque à outrance : +6/+6

Dégâts : 2 griffes (1d8 +3).

Attaques Spéciale : -

Défense Spéciale : Réduction des dégâts (10/arme contendante), immunisé au froid, caractéristique des morts-vivants, renvoyé comme un mort-vivant de 9 dés de vie.

Particularités : -

Caractéristiques : FOR 17, INT -, SAG 10, DEX 13, CON -, CHA 01.

Compétences/Dons : Science de l'initiative, Attaque multiple.

Résistance à la Magie : non.

Taille : 1,8 à 2 mètres.

Alignement : Neutre Mauvais.

Jets de sauvegarde : Vigueur +1, Réflexe +3, Volonté +4.

Facteur de puissance : 3.

Trésor : Sans, ou ce qu'il avait sur lui lors de la transformation.

Évolution possible : Non

Ajustement de Niveau : -



Ces morts vivants ont été créés par Xoth lui-même pour protéger les sanctuaires intérieurs de sa forteresse quand il régnait sur son empire. La vérité concernant le sort employé pour créer ces créatures est s'une étrange ironie.

La rencontre de Xoth avec un prêtre mineur qui a réalisé pour lui un travail de création de squelettes mal fait l'avait tellement irrité qu'il a fondu les os du prêtre avec l'un de ses sorts les plus sadiques et observa sa mort avec délectation.

Pendant que le prêtre mourait, Xoth promit au saint homme que sa vie après la mort serait une vie de servitude. Xoth anima donc le cadavre du prêtre pour sa propre utilisation.

Xoth découvrit que certaines parties du corps du prêtre animé étaient physiquement bien plus solide que les squelettes normaux, dû aux os fondus qui causèrent sa mort.

Xoth décida de combiner les deux sorts, animation des morts et Fusion osseuse, pour créer Le Faucheur d'os. Plus tard il améliora le sort après avoir ajouté quelques protections supplémentaires pour en faire une créature encore plus solide et résistante.

**Ces squelettes sont formés de deux cadavres.** Les os sont fusionnés pour former un squelette plus dur et plus fort, plus résistant au renvoi des morts-vivants. Le seul inconvénient est qu'un faucheur d'os sur quatre fusionne incorrectement, créant ainsi un squelette déformé qui est définitivement sans valeur pour le combat.



## Rencontre 13B

### Grand Faucheur d'os

#### Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 7d12 (54 PdV)

Classe d'armure : 21 (naturelle, -1 taille, +1 Dex).

Vitesse de déplacement : 12 mètres (4 cases).

Initiative : +6

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m.

Attaque de base/lutte : +10

Attaque à outrance : +6/+6

Dégâts : 2 griffes (2d6 +9).

Attaques Spéciale : -

Défense Spéciale : Réduction des dégâts (10/arme contendante), immunisé au froid, caractéristique des morts-vivants, renvoyé comme un mort-vivant de 11 dés de vie.

Particularités : -

Caractéristiques : FOR 22, INT -, SAG 10, DEX 13, CON -, CHA 01.

Compétences/Dons : Science de l'initiative, Attaque multiple.

Résistance à la Magie : non.

Taille : 2,5 mètres.

Alignement : Neutre Mauvais.

Jets de sauvegarde : Vigueur +2, Réflexe +3, Volonté +5.

Facteur de puissance : 5.

Trésor : Sans, ou ce qu'il avait sur lui lors de la transformation.

Évolution possible : Non

Ajustement de Niveau : -

Ces morts vivants ont été créés par Xoth lui-même pour protéger les sanctuaires intérieurs de sa forteresse quand il régnait sur son empire. La vérité concernant le sort employé pour créer ces créatures est s'une étrange ironie.

Ces morts vivants ont été créés par Xoth lui-même pour protéger les sanctuaires intérieurs de sa forteresse quand il régnait sur son empire. La vérité concernant le sort employé pour créer ces créatures est s'une étrange ironie.

C'est une grande, plus forte version du faucheur d'os. Ce mort vivant nécessite des corps de créatures plus imposantes pour être créé.

La rencontre de Xoth avec un prêtre mineur qui a réalisé pour lui un travail de création de squelettes mal fait l'avait tellement irrité qu'il a fondu les os du prêtre avec l'un de ses sorts les plus sadiques et observa sa mort avec délectation.

Pendant que le prêtre mourait, Xoth promit au saint homme que sa vie après la mort serait une vie de servitude. Xoth anima donc le cadavre du prêtre pour sa propre utilisation.

Xoth découvrit que certaines parties du corps du prêtre animé était physiquement bien plus solide que les squelettes normaux, dû aux os fondus qui causèrent sa mort.

Xoth décida de combiner les deux sorts, animation des morts et Fusion osseuse, pour créer Le Faucheur d'os. Plus tard il améliora le sort après avoir ajouté quelques protections supplémentaires pour en faire une créature encore plus solide et résistante.

Ces squelettes sont formés de deux cadavres. Les os sont fusionnés pour former un squelette plus dur et plus fort, plus résistant au renvoi des morts-vivants. Le seul inconvénient est qu'un faucheur d'os sur quatre



## 5. Personnages non joueurs

Charilus				
<b>FOR</b>	13	<b>Magicien humain</b>		<b>Équipement :</b> bâton de surpuissance, 2 potions de soins intensifs, Robe de protection +2
<b>INT</b>	18	<b>Bon neutre</b>		
<b>SAG</b>	11	<b>Niveau : 10</b>		
<b>DEX</b>	13	<b>PV : 46</b>		
<b>CON</b>	15	<b>Compétence :</b> dague.		
<b>CHA</b>	08	<b>Spécial:</b> Il est en très bonne condition pour ses 60 ans.		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 16 (robe +2, DEX +1, dodge)		
<b>Vigueur</b>	+5	Touché : +6 (+1 FOR)		
<b>Réflexe</b>	+4	Dégâts : dague (1d4 +1 FOR), bâton (1d6 +1 FOR)		
<b>Volonté</b>	+7			
<b>Compétences et Dons</b>	Alchimie +13, Concentration +7, Connaissance (Arcane +13, Religion +5, Nature +3), Connaissance des sorts +13, Détection +5, Maîtrise des cordes +5, Estimation +5 Magie de guerre, Esquive, Souplesse du serpent, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Extension d'effet			
<b>Sorts</b> (4/5/5/4/3/2):	N°0 : signature magique, lumières dansantes, hébètement, Détection de la Magie, Détection du Poison, destruction de mort-vivants, illumination, son imaginaire, Lumière, manipulation à distance, Réparation, Ouverture/Fermeture, Prestidigitation, rayon de givre, Lecture de la Magie, Résistance. N°1 : Mains brûlantes, Charme Personne, Contact glacial, Hypnotisme, Identification, Armure de Mage, Missile magique, Bouclier, Image silencieuse, Patte d'araignée. N°2 : cécité/surdité, Flou, Invisibilité, déblocage, Lévitacion, Flèche acide de Melf, Images Miroirs, corde enchantée, Voir l'Invisibilité, Fracasement, Toile. N°3 : flèches enflammées, Boule de feu, Immobilisation de Personne, Éclair, Ralentissement. N°4 : Malédiction, Charme Monstre, invisibilité suprême, Peau de pierre, Mur de glace. N°5 : Domination, Fabrication, Mur de Force, Mur de Fer, Mur de Pierre.			

"Charilus le menaçant, Charilus à l'humour noire, quand ce vieil homme sourira-t-il..." Fred Engardien de l'Auberge de la Tête du Sanglier.

Charilus est un mage puissant qui s'est consacré pour l'académie à la poursuite des recherches pour découvrir les secrets des Masques du Destin.

Charilus s'est fait lui même, il est né de gens du peuple mais a lutté pour trouver sa place dans ce monde. Il a réussi dans la magie où là même ses professeurs ont supposé qu'il se raterait. Ses déboires et sa volonté pour réussir lui ont laissé peu de temps pour une vie sociale. Finalement il en est venu à réaliser ce qui en dépit de tout ses succès il détestait le plus, donner de l'attention à d'autres. Il voulait une vie simple qu'il avait ardemment souhaitée. Il s'est donc plus ou moins retiré. Il s'est retiré dans la vie d'un académicien.

Après un certain temps il se rendit compte que quelque chose lui manquait, de la compagnie. Il approcha ceci comme il a approché toutes choses, avec efficacité. Il a observé toutes les femmes locales pour en choisir une qui pourrait être la femme adéquate (c à d. une domestique) mais a trouvé qu'aucune ne pourrait supporter sa hargne ou sa nature exigeante. Une femme, Elsanore réussit à trouver un petit peu de chaleur et de bienveillance en lui pour l'épouser. Ils ont suivi leur chemin pendant beaucoup d'années et eurent 1 fils nommé Callan. Callan rejoignit l'église et devint un paladin. Charilus était fier des réalisations de son fils et se réprimandait pour ne pas avoir eu un enfant plus tôt.

Callan épousa finalement un autre paladin de son ordre. Quand l'Archi-Magi Xoth influença Charilus afin de percevoir la puissance des Masques du Destin, ce fut Callan et sa femme qui les cherchèrent en premier lieu.

Ils furent attirés dans un piège et tués par un inconnu, quelqu'un d'autre qui cherchait aussi à identifier les masques qu'ils avaient découverts, c'était il y a 13 années. Charilus a souhaité se venger mais savait que les masques étaient une grande menace pour tous ceux qui vivent. Maintenant, il chérit sa petite-fille car sa femme est elle aussi décédée, et occasionnellement s'il trouve quelques informations à propos des masques, il les donnera à Omar son apprenti ou peut-être au groupe.



<b>Dylan</b>				
<b>FOR</b>	13	<b>Guerrier humain</b>		<b>Équipement</b> : cotte de maille, bouclier, épée longue, dague, arbalète lourde.
<b>INT</b>	15	<b>Neutre mauvais</b>		
<b>SAG</b>	11	<b>Niveau</b> : 6		
<b>DEX</b>	16	<b>PV</b> : 42		
<b>CON</b>	13	<b>Compétences</b> : épée longue, dague, arbalète lourde.		
<b>CHA</b>	13	<b>Spécialisation</b> : épée longue X 2.		
<b>Sauvegarde:</b>				<b>CA</b> : 19 (cotte de maille, DEX +3, esquive +1)
<b>Vigueur</b>	+6	Touché : +7/+2 (+1 FOR)		
<b>Réflexe</b>	+5	Dégâts : dague (1d4 +1 FOR), épée longue (1d8 +1 FOR, +2 Spécialisation)		
<b>Volonté</b>	+2			
<b>Compétences et Dons</b>			Escalade +6, Saut +5, Dressage +4, Équitation +9, Natation +4, Intimidation +4, Psychologie +2. Spécialisation martiale, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînement, esquive, Combat à 2 armes, Ambidextrie.	

Dylan est un employé du Baron Ganth. Il a été chargé par le Baron de trouver les Masques du Destin. Dylan est le tyran typique. Le baron le paie bien, pour tuer, voler, et torturer. Il est pourtant parfois lâche. Bien sûr, il ne veut pas que quelqu'un apprenne ceci, il dissimule donc ses défauts par des menaces et des fanfaronnades.

<b>Davrus</b>				
<b>FOR</b>	13	<b>Guerrier Gobelin</b>		<b>Équipement</b> : Cuir, épée courte, hachette.
<b>INT</b>	13	<b>Loyal mauvais</b>		
<b>SAG</b>	12	<b>Niveau</b> : 4		
<b>DEX</b>	14	<b>PV</b> : 28		
<b>CON</b>	12	<b>Compétence</b> : épée courte, hachette, dague.		
<b>CHA</b>	14	<b>Langage</b> : goblin, nain, commun, NE LIT QUE LE NAIN		
<b>Sauvegarde:</b>				<b>CA</b> : 15 (cuir, +2 DEX, +1 Taille)
<b>Vigueur</b>	+5	Touché : +6 (+1 FOR, +1 Taille)		
<b>Réflexe</b>	+3	Dégâts : Hache d'arme (1d6 +1 FOR)		
<b>Volonté</b>	+2			
<b>Compétences et Dons</b>			Attaque sournoise +2, Escalade +5, Discrétion +6, Saut +5, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +6, Équitation +9, Psychologie +4, Détection+2. Arme en main, Robustesse.	

Davrus est le chef de la guerre d'un groupe de gobelins du clan des briseurs d'Os. Il est un chef dégourdi pour sa tribu, il croit fortement les mythes de sa tribu concernant les nains, les êtres humains, et les cheveux. Davrus essaiera de discuter avec tout non-nain dans le groupe. Il évitera de parler avec ceux possédant de la barbe et de la moustache depuis qu'il croit qu'ils ne peuvent pas être des personnes de confiance. IL évitera tout sorcier PRÉCISÉMENT avec des poils sur le visage.

Davrus et sa tribu respectent les puissants guerriers et les porteurs de magie. Son peuple a tourmenté des réfugiés nains (menés par Regner) pendant plusieurs semaines, Et ils leur ont laissé la vie car ils savaient qu'ils n'étaient pas une menace. Une fois que les PJs ont dit à Davrus qu'ils allaient aider les nains à récupérer leurs montagnes, il enverra des messagers vers sa tribu et aura décidé que les nains doivent être exterminés avant qu'ils n'aient une chance de se développer et peut-être de devenir une menace pour lui et son peuple.

Pour Davrus, organiser une stratégie, c'est se rappeler qu'il essaie de gagner le maximum avec le minimum de risque possible. Il sacrifiera son peuple si son plan le nécessite, par exemple il l'utilisera comme appât dans l'espoir de distraire un ennemi dangereux.

Dylan est un employé du Baron Ganth. Il a été chargé par le Baron de trouver les Masques du Destin. Dylan est le tyran typique. Le baron le paie bien, pour tuer, voler, et torturer. Il est pourtant parfois lâche. Bien sûr, il ne veut pas que quelqu'un apprenne ceci, il dissimule donc ses défauts par des menaces et des fanfaronnades.



<b>Edmund Vargas</b>			
<b>FOR</b>	-	<b>Magicien Humain</b>	<b>Équipement</b> : sans
<b>INT</b>	18	<b>Loyal Mauvais</b>	
<b>SAG</b>	12	<b>Niveau</b> : 10 mage (mage spectral)	
<b>DEX</b>	12	<b>PV</b> : 45	
<b>CON</b>	-	<b>Compétence</b> : dague et bâton.	
<b>CHA</b>	11	<b>Caractéristique</b> : sans	
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : 12 (+2 DEX)	
<b>Vigueur</b>	+3	<b>Touché</b> : +7 (+2 Capacité des morts vivants)	
<b>Réflexe</b>	+4	<b>Dégâts</b> : 1d8 (Contact glacial, +2 Capacité des mort vivant)	
<b>Volonté</b>	+8		
<b>Compétences et Dons</b>		Bluff +2, Contrefaçon +9,5, Connaissance (Mystère) +17, Connaissance des sorts +17, Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discrétion+18, Équilibre +3, Perception auditive +1, Psychologie +2, Renseignement +2, Scrutation +16. Attaques réflexes, Augmentation d'intensité, Combat en aveugle, Écriture de parchemins, Extension d'effets, Extension de portées, Incantation silencieuse, Incantation statique, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Vigilance.	
<b>Sorts (4/5/5/4/4/2):</b>		N°0 - Signature magique, Lumières dansantes, Hébètement, Détection de la Magie, Détection du Poison, Destruction des Morts vivants, Illumination, Son illusoire, Lumière, Manipulation à distance, Réparation, Ouverture/Fermeture, Prestidigitation, Rayon de Givre, Lecture de la Magie, Résistance. N°1 - Mains brûlantes, Toucher glacial, Feuille morte, Identification, Missiles Magiques, Monture, Bouclier, Sommeil, Servant invisible, Ventriloquie. N°2 - Cécité/Surdité, Flou, Flamme Continue, Lumière du jour, Invisibilité, Déblocage, Lévitacion, Flèche d'Acide de Melf, Détection de l'invisibilité, Vent de murmures. N°3 - Clignotement, Dissipation de la Magie, Boule de feu, Vol, Immobilisation. N°4 - Charme monstre, Mur de glace, Métamorphose, Bouclier de Feu, Mur de Feu. N°5 - Animation des morts, Brume mortelle, Cône de froid, Mur de pierre.	

#### Caractéristique du Mage spectrale:

Cette créature mort vivante est l'âme d'un sorcier de 7ème niveau au moins, mort avec une quête inachevée. Le mage spectral possède les particularités suivantes:

**Vitesse de déplacement** : vol 12m (parfaite) (9 cases)

**Dés de vie** : 8 minimum (comme dans la vie +1 DV)

**Initiative** : +4

**Attaque** : 1 (toucher glacial)

**Dégât par Attaque** : 1d8

**Particularités** : Sorts, Invisibilité.

**Particularités spéciales** : Mort-vivant, incorporel.

**Sorts** : Un mage spectral garde la capacité de lancer les sorts qu'il possédait de son vivant et n'a plus besoin de les mémoriser. Le niveau du Mage Spectral en tant que jeteur de sorts est de niveau 7 au minimum..

**Invisibilité** : Un mage spectral peut devenir invisible aussi longtemps qu'il le souhaite, l'invisibilité s'arrête lors d'une action hostile.

#### L'histoire de Vargas

Edmund Vargas fut un homme mauvais durant sa vie. Il prit le chemin de la sorcellerie pour accéder au pouvoir qu'il désirait. Ceux qui l'ont croisé sont morts dans d'atroces souffrances. Son ambition et son caractère impitoyable l'ont rendu infâme. Puis il est entré en possession de trois des Masques du Destin: nécromancie, invocation et enchantement. Il s'est lié avec le masque de nécromancie, puis il a cherché un moyen de contrôler les 3 masques et finit par trouver le lieu où étaient cachés les 5 autres masques.

Il céda finalement face au pouvoir du masque de nécromancie. Il commença à perdre tout intérêt pour le monde des hommes et chercha à accroître ses connaissances de la non vie. Cependant, Edmund possédait une grande force d'esprit et se rendit compte de ce qui se passait en lui, ainsi il prit connaissance de ce que fut l'Archi mage Xoth. Il se rendit compte que Xoth l'avait manipulé pour le trouver et le lier aux pouvoirs des masques, et ce que Xoth désirait de lui était qu'il retrouve tous les masques.

Edmund Vargas fut rempli de rage, il avait été un homme mauvais mais ses passions étaient fortes si ce n'est plus fortes que tout. Il résolu de se débarrasser de l'influence des masques et de Xoth. Il appareilla un bateau et entrepris de se rendre sur la terre de Edge, il savait qu'un temple sous-marin se situait près d'une petite ville qui appartenait aux infâmes Sahuagin. Il connaissait ces créatures pour être mauvaises mais savait qu'il pourrait négocier. Il pensait qu'un cimetière sous-marin pourrait être une place appropriée pour un des indestructibles masques. Il avait aussi besoin de récupérer la carte de l'Île de l'Éternelle Vigilance, il connaissait un cartographe de la terre de Edge qui pourrait lui fournir. Après cela, il prit la mer.

Après être arrivé au temple sous-marin et avoir négocié avec la haute prêtresse, elle pris possession du Masque d'Invocation et apprit à Vargas un sombre et puissant rituel qui lui permettrait d'accomplir sa volonté pour devenir Mort vivant.

Après son arrêt au temple sous-marin, Vargas instruisit son capitaine, avec la carte obtenue, de l'emplacement de l'île perdue, une île remplie de statues magiques. Ces statues gardaient un trésor qui fut volé il y a bien longtemps.

En arrivant sur l'île, Vargas passa les golems de la statue grâce à ses connaissances obtenues précédemment et trouva les



profondeurs du temple perdu. Il assassina l'équipage du bateau, le coula afin que personne ne puisse jamais s'échapper pour donner, à qui que ce soit, l'emplacement du temple. Il utilisa sa propre vie pour remettre le masque de nécromancie dans la pierre de l'autel du temple et accorder les golems de l'île à sa garde.

Après son sacrifice, il se transforma en un mage spectral en usant de l'ensemble de ses connaissances sur lui-même grâce au masque et à la connaissance gagné auprès de la prêtresse des Sahuagins. Maintenant il attend et garde l'ancre du masque. Sa vengeance sur Xoth restant son seul désir, sa seule motivation.

Elan				<b>Équipement :</b> cotte de maille, bouclier, masse, et une potion de super soin.	
<b>FOR</b>	11	<b>Prêtresse humaine</b>			
<b>INT</b>	13	<b>Bonne loyale</b>			
<b>SAG</b>	17	<b>Niveau : 4</b>			
<b>DEX</b>	15	<b>PV : 22</b>			
<b>CON</b>	13	<b>Compétence :</b> cotte de maille, bouclier, masse			
<b>CHA</b>	15				
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 18 (cotte de maille, bouclier, DEX +2)			
<b>Vigueur</b>	+3	Touché : +3			
<b>Réflexe</b>	+0	Dégâts : masse (1d8)			
<b>Volonté</b>	+2				
<b>Compétences et Dons</b>	Concentration +3, Premiers secours +5, Connaissances (religion) +4, Connaissance des sorts +4, Équitation +2, Maîtrise des cordes +1. Magie de guerre, École renforcée.				
<b>Sorts</b>	5 / 4+1 / 3+1				

Elan est la petite-fille du sorcier Charilus. Ses parents étaient tous les deux des paladins qui servaient un dieu local consacré au bien et à la justice. Ses parents furent tués pendant qu'elle était enfant, et depuis, Charilus l'a élevée.

Pendant qu'elle devenait adulte, elle se consacra au même dieu que ses parents. Son grand-père était amer au sujet de la mort de son fils et sa belle-fille, mais Elan croyait savoir qu'ils étaient morts pendant qu'ils servaient la cause de leur Dieu. Elle divise son temps entre son grand-père et l'église. Charilus l'a convaincue des dangers que les masques contiennent mais elle décida, contre son choix, d'aider à leur recherche.

**Personnalité:** Elan délaisse ceux qui souhaitent avoir une aventure avec elle, jusqu'à ce qu'ils se comportent convenablement avec elle. Elle est d'une nature bonne mais n'aime pas les incommodités apportées par l'aventure. Elle se plaindra au sujet des épreuves que peut apporter la vie d'aventuriers et se faire blessé en combat lui est totalement inconnu. Bref, elle n'a jamais quitté sa maison pour de longue période et sera la fille innocente aux yeux écarquillés qui ne fera pas grand-chose d'utile. Elle est assez sage pour apprendre de ses erreurs, si elle leurs survit.

Baron Ganth				<b>Équipement :</b> Cote de maille et épée longue.	
<b>FOR</b>	12	<b>Guerrier/Mage humain</b>			
<b>INT</b>	16	<b>Loyal mauvais</b>			
<b>SAG</b>	11	<b>Niveau : 2/1</b>			
<b>DEX</b>	10	<b>PV : 13</b>			
<b>CON</b>	11	<b>Armement :</b> épée longue, dague, arc long.			
<b>CHA</b>	13				
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 15 (Cotte de maille)			
<b>Vigueur</b>	+3	Touché : + 3 (+1 FOR)			
<b>Réflexe</b>	+0	Dégâts : épée longue (1d8 +1 FOR)			
<b>Volonté</b>	+2				
<b>Compétences et Dons</b>	Diplomatie +8, Connaissance des sorts +4, Détection +4, Équitation +8, Alchimie +5, Connaissances (religion) +4. Vigilance, Arme en main, Combat en aveugle, combat monté.				

Horatius Ganth, Baron des pays de Ganth...

Le Baron Ganth est né noble et fils de Baron, c'est un homme de peu de talent hormis l'art de la trahison ou il excelle. Il s'était décidé pour une carrière des arts de la magie, mais y a renoncé à cause de l'implication nécessaire à sa réalisation.

Il a gagné le trône de Ganth après la mort inopportune de son père, qui est « tombé des remparts ». Les dessous de table bien distribués aux conseillers de la cour royale lui ont assuré que le roi ne s'interrogera jamais sur ses compétences pour régner.

Son but actuel est d'acquiescer les Masques du Destin. Il désire gagner la maîtrise de la magie sans avoir à s'investir durement dans les études. Il croit que chaque homme a son prix et qu'avec les moyens suffisants tout le monde est à vendre.

Il est servi par Dylan, un aide loyal et son bras droit. Il a loué les services des Griffes de Dragons, une unité de mercenaire de petite envergure et de Noirépine, un mercenaire voleur très expérimenté.

**Information supplémentaire :** Le Baron Ganth a accès à beaucoup de soldats, sa fortune personnelle, ainsi qu'à des objets magiques, à la discrétion (convenable) du MJ.



<b>Gunthar</b>				
<b>FOR</b>	19	<b>Guerrier Humain</b>		<b>Équipement :</b> cotte de maille, bouclier, grande épée (à deux mains), 2 épées courtes.
<b>INT</b>	15	<b>Chaotique mauvais</b>		
<b>SAG</b>	11	<b>Niveau : 5</b>		
<b>DEX</b>	15	<b>PV : 66</b>		
<b>CON</b>	17	<b>Compétence :</b> épée à deux mains, épée courte.		
<b>CHA</b>	05	<b>Spécialisation :</b> épée à deux mains, combat à 2 armes (épées courtes).		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 19 (cotte de maille, bouclier, DEX +2, Esquive +1)		
<b>Vigueur</b>	+4	<b>Touché :</b> +15 (+2 FOR, +1 spécialisation)		
<b>Réflexe</b>	+5	<b>Dégâts :</b> Grande épée (2d6 +4 For) ou épée courte (1d6 +4 For)		
<b>Volonté</b>	+4			
<b>Compétences et Dons</b>		Artisanat +4, Dressage +4, Discrétion +6, Connaissance (Bateaux marins) +11, Perception auditive +2, Discrétion +2, Navigation +11, Fouille +6, Natation +12, Sens de la nature +2. Vigilance, Esquive, Tir de loin, Science de la charge à mains nues, , Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée, courte), Arme de prédilection (épée, grande).		

Gunthar est le premier Compagnon à avoir rejoint le bord du bateau pirate « Le Tempête ». Il est le second à commander derrière Lysnoir. Il est extrêmement grand (2,04 m, 122 kilos). Il paraît constamment se renfrogner avec désapprobation. Ses quartiers sont extrêmement sales comme l'est Gunthar lui-même.

Il attend le jour où Lilly partira et où il pourra prendre le commandement du bateau. Il ne le fera pas par la force parce que trop d'hommes la respectent comme capitaine.

<b>Grug</b>				
<b>FOR</b>	21	<b>Guerrier Ogre</b>		<b>Équipement :</b> Massue de guerre géante (2d6 x2 critique), armure artisanale +1 d'AC, épée à deux mains.
<b>INT</b>	7	<b>Loyal Mauvais</b>		
<b>SAG</b>	8	<b>Niveau : 7</b>		
<b>DEX</b>	15	<b>PV : 86</b>		
<b>CON</b>	21*	<b>Compétence :</b> Épée à 2 mains, Massue, mains nues.		
<b>CHA</b>	8	<b>Spécialisation :</b> Massue, épée à 2 mains, 2 niveaux à mains nues.		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA :</b> 15 (+5 naturel, DEX -1, armure +1)		
<b>Vigueur</b>	+10	<b>Attaque de Base:</b> +13/+8 (+6 FOR de 21)		
<b>Réflexe</b>	+1	<b>Dégât :</b> Massue de guerre géante (2d6 +6 FOR de 21, +2 Spécialisation)		
<b>Volonté</b>	+1			
<b>Compétences et Dons</b>		Saut +4, Escalade +2, Dressage +4 Combat en aveugle, Science du Critique, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Attaque en Puissance, Enchaînement, Spécialisation martiale.		

Grug est un membre des « Maraudeurs de Shar », un petit groupe de mercenaires mené par l'infame Shar la Flegmatique. Grug est un esclave dévoué à Shar qui épargna sa vie après l'avoir vaincu en combat. Shar a empêché Grug d'être tué par d'autres vassaux du seigneur qu'elle servait à ce moment là. Grug est très direct. Il casse tout ce que Shar lui demande, et la préserve de toute attaque. Il possède une légère crainte de la magie et a peur de Phantasme en particulier.

Grug a une Classe d'Armure naturelle de 15, bien avant dans la campagne, Shar s'est occupée de récupérer des morceaux d'armure faite pour lui, Une grande cotte de maille sans manche et une paire de protège tibia en métal. Cela ne lui donner qu'1 point de classe d'armure en plus, mais cela le fait paraître plus redoutable. Plus tard Shar l'arma d'une grande épée à 2 mains au lieu de la massue de guerre géante qu'il utilise normalement.

<b>Kangran</b>				
<b>FOR</b>	16	<b>Guerrier humain</b>		<b>Équipement :</b> cotte de mailles, épée longue, bouclier
<b>INT</b>	13	<b>Loyale neutre</b>		
<b>SAG</b>	16	<b>Niveau : 5</b>		
<b>DEX</b>	13	<b>PV : 40</b>		
<b>CON</b>	17	<b>Compétence :</b> épée longue, dague, lutte et coup de poing.		
<b>CHA</b>	17			
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 17 (Cotte de mailles, bouclier, DEX +1)		
<b>Vigueur</b>	+7	<b>Touché :</b> +8 (+3 FOR)		
<b>Réflexe</b>	+2	<b>Dégâts :</b> épée longue (1d8 +3 FOR)		
<b>Volonté</b>	+3			
<b>Compétences et Dons</b>		Renseignements +4, Intimidation +2, Équitation +4, Escalade +4, Sens de l'orientation +3, Artisanat (fabrication d'armes) +3, Artisanat (fabrication d'armures) +3. Vigilance, Combat en aveugle, combat monté, Enchaînement, Arme en main.		



Kangran est le capitaine de la capitainerie de la ville du port de Laribus. C'est un humain de 35 ans. Kangran sert dans la capitainerie depuis l'âge de 16 ans. "Il a coupé ses dents" comme ils disent, dans les quartiers pauvres de la ville. Il a fait son chemin jusqu'en haut de l'échelle avec persévérance et détermination. Kangran a tendance à juger les gens dès leur première rencontre et à resté sur ce jugement. S'il se trouve qu'il s'est trompé, il l'acceptera sans problème, car il possède un très bon caractère mais reste malgré tout un excellent psychologue.

Il est aussi très rigoureux du détail et un observateur compétent, il relève toujours le petit détail que la plupart ne remarque pas. Il n'a aucune tolérance pour les voleurs de toutes sortes, pourtant il comprend les situations critiques dans lesquelles vivent les pauvres gens et il reste compatissant envers eux. Il rentre souvent chez lui par ses vieux itinéraires de patrouille, dans les quartiers pauvres de la ville, pour regarder et retrouver son ancien voisinage.

<b>Keetha Lazon</b>			
<b>FOR</b>	19	<b>Guerrière humaine</b>	<b>Équipement :</b> Armure d'écailles, large épée, masse, un poignard, un anneau de famille (valeur 25gp)
<b>INT</b>	10	<b>Bonne neutre</b>	
<b>SAG</b>	10	<b>Niveau :</b> 4	
<b>DEX</b>	12	<b>PV :</b> 36	
<b>CON</b>	15	<b>Compétences:</b> épée large, masse, poignard, poings x2	
<b>CHA</b>	13		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 16 (Armure d'écailles, DEX +1, Esquive +1)	
<b>Vigueur</b>	+6	Touché : +10 (+5 FOR, +1 Arme de prédilection)	
<b>Réflexe</b>	+2	Dégâts : épée large (2d4 +5 FOR, +2 Spécialisation martiale), Coup Critique 19-20 x2	
<b>Volonté</b>	+1		
<b>Compétences et Dons</b>		Saut +4, Équilibre +2, Négociation +2, Dressage +4, Va +4, Natation +3 Vigilance, Esquive, Enchaînement, Arme de prédilection (épée large), Spécialisation martiale (épée larges)	



Keetha est un spécimen phénoménal, même par rapport à un homme de haute stature. Dans sa ville natale, quelques stupides individus ont PARFOIS dit d'elle que « son physique était probablement du à un croisement avec une vache par sa taille, sa force et son apparence ».

Bien sûr, elle mit en pièces à chaque fois les inconscient quand elle entendait ce que l'ont disait d'elle.

Keetha a toujours été plus grande que tous ceux qui la côtoyaient et travaillait dur pour entretenir un physique athlétique. Sa vie a été partagée soit entre le métier de mercenaire pour vendre son épée soit occasionnellement comme chasseuse de trésors ici et là.

Elle n'a pas de maison ni de pied à terre en raison de l'incapacité de la plupart des gens à accepter une femme guerrière de sa taille et de sa force. Elle n'est pas très distinguée et n'a aucune patience avec ceux qui la regardent de haut.

Elle n'a aucun amant régulier, mais a tendance à être attirée par des hommes plus petits; qu'elle peut protéger ou, dans un certain sens, materner.

**Apparence :** Femelle humaine, 1, 88 mètres & 104 kilos, cheveux longs de couleur blond et yeux verts.

<b>Kuyang</b>			
<b>FOR</b>	17	<b>Guerrier elf</b>	<b>Équipement :</b> Cotte de mailles, bouclier, épée longue, dague.
<b>INT</b>	14	<b>Neutre</b>	
<b>SAG</b>	16	<b>Niveau :</b> 5	
<b>DEX</b>	19	<b>PV :</b> 26	
<b>CON</b>	11	<b>Compétence :</b> épée longue, combat à 2 armes.	
<b>CHA</b>	11		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 19 (Cotte de mailles, DEX +4)	
<b>Vigueur</b>	+4	Touché : +8 (+3 FOR) + 4 initiative	
<b>Réflexe</b>	+5	Dégâts : dague (1d8 +3 FOR), épée longue (1d8 +3 FOR)	
<b>Volonté</b>	+4		
<b>Compétences et Dons</b>		Estimation +4, Evasion +4, Premier secours +1, Discrétion +4, saut +7, Perception auditive +2, Déplacements silencieux +4, Equitation +12, Fouille +8, Détection +2, Nage +10 Ambidextrie, Combat en aveugle, Esquive, Science du combat à mains nues, Combat à deux armes.	



Kuyang est le Second de Lysnoir sur le Tempête. Il tient cette position parce qu'il est une des personnes auquel Lysnoir à totalement confiance.

Kuyang a servie avec Lyli depuis le jour ou elle captura le navire sur lequel il voyageait. Il a lutté contre les pirates mais a été désarmé et défait par Lily. Il s'est alors mis à son service. Elle fut d'abord hésitante à lui faire confiance, mais depuis qu'il à changé



de bord, elle lui permit de la servir. Il commença par la servir comme garde du corps, puis par la suite elle le nomma quartier maitre, après que ce dernier ait attrapé les derniers fraudeurs corrompu pour le partage du butin.

En tant que quartier-maitre, son travail est de s'occuper de toutes les armes (excepté des dagues) et armures de métal. Il est également responsable de diviser le butin gagné. Il a la seule clef du coffre des quartier-maitres.

Il ne s'occupe pas personnellement des pirates mais est totalement dévoué envers Lysnoir. Il est naturellement amoureux d'elle mais elle ne sait pas qu'il la désire. Il restera avec elle quelques soit les événements qui pourrait leur arriver.

Lysnoir La reine Pirate					
<b>FOR</b>	14	<b>Guerrière humaine</b>	<b>Équipement</b> : Armure de cuir clouté +3, poignard +1, dague, une potion de respiration aquatique.		
<b>INT</b>	12	<b>Loyale Mauvaise</b>			
<b>SAG</b>	13	<b>Niveau</b> : 7			
<b>DEX</b>	16	<b>PV</b> : 65			
<b>CON</b>	16	<b>Compétence</b> : arme simple, 2 armes, dague.			
<b>CHA</b>	16	<b>Spécialisation</b> : couteau			
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : 20 (armure de cuir cloutée +3, DEX +3, Esquive +1)			
<b>Vigueur</b>	+8	Touché : +9/+4 (+2 FOR)			
<b>Réflexe</b>	+5	Dégâts : couteau (1d6, 18-20 x2, +2 FOR, +2 Spécialisation), dague (1d4 +2 FOR)			
<b>Volonté</b>	+3				
<b>Compétences et Dons</b>	Escalade +2, Saut +3, Navigation +5, Équitation +2, Natation +9, Pilotage de navire +9, Psychologie +5. Spécialisation martiale, Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Combat à deux armes, Ambidextrie				



La vie peut être dure pour une femme qui vit dans un monde où la compétition de pirates est âpre et Lis a eu son lot d'épreuve. Son propre père a servi comme pirate jusqu'à ce qu'il soit tué après avoir triché aux dés. Sa mère a été demandée par le nouveau capitaine comme sa propriété. Lis a vu la vie de sa mère comme une impasse et a toujours refusé à être l'esclave d'un homme.

À 12 ans elle tua un marin amoureux et vola sa bourse, sans arrière pensée. Finalement, sa violente détermination pour réussir lui a procurée un équipage loyal et son propre bateau. Aujourd'hui elle est connue comme un des pirates les plus sanguinaires à naviguer sur les mers. Elle tue ou abandonne ses captifs sans aucun remords.

Son besoin irrésistible de pouvoir est sa force motrice, elle sait que sans objectif ni but précis elle végète et se laisse aller. Elle prend souvent des amants mais habituellement elle les tue après de courtes périodes. Elle se considère au-dessus des lois du monde civilisé, et des moqueries de ceux qui veulent sa perte. Malgré cela, elle se considère honnête et si elle fait une affaire, (forcé ou pas) elle l'honorera toujours.

**Apparence** : De longs cheveux noirs qui lui tombe dans le dos, des formes sveltes, des yeux verts de renard, une peau d'albâtre, 1 mètres 68 et 58 kilos. Généralement habillée avec les vêtements qu'un marin viril porterait sans souci, maintenu par un bandana rouge pour ceinture.

Malchor					
<b>FOR</b>	12	<b>Prêtre humain</b>	<b>Équipement</b> : Armure d'os, anneau de poison.		
<b>INT</b>	13	<b>Neutre mauvais</b>			
<b>SAG</b>	17	<b>Niveau</b> : 7			
<b>DEX</b>	14	<b>PV</b> : 51			
<b>CON</b>	14	<b>Compétence</b> : Bâton, masse			
<b>CHA</b>	13	<b>Spécial</b> : anneau de poison.			
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : 18 (Armure d'os, DEX +2, esquive +1)			
<b>Vigueur</b>	+7	Touché : +6 (+1 FOR)			
<b>Réflexe</b>	+4	Dégâts : Masse (1d8 +1 For)			
<b>Volonté</b>	+8				
<b>Compétences et Dons</b>	Concentration +6, Création de Poison +6, Connaissance (Religion) +6, Scrutation +6, Connaissance des sorts +6, Détection +2, Bluff +4 Magie de guerre, Esquive, École renforcée (nécromancie)				
<b>Sorts</b>	6 / 5+1 / 4+1 / 3+1 / 1+1				



Encore jeune homme, la ville que Malchor habitait fut dévastée par un horrible fléau. Malchor lui-même fut frappé et tomba malade, incapable de mouvement pendant que sa famille entière mourut de maladie. Trop malade pour s'aider lui-même, Malchor mangeait ce qu'il pouvait trouver et regardait ses voisins succomber à la maladie ou la folie qui avaient saisi la ville.

Malchor réussit à survivre à la maladie mortelle, mais pas avant d'avoir eu une vision terrible dans laquelle il vit une figure immense assise sur la ville pour son dernier jugement. Cette figure pesait les vies de tout ceux qui vivaient là, et beaucoup attendait son bon vouloir. Malchor vit que cette présence l'avait jugé digne de vivre et tourna son jugement vers d'autres âmes.



Quand il se réveilla Malchor se senti mieux, il commença à récupérer progressivement ses forces. Pendant sa récupération rapide, un pilleur vint lui voler sa nourriture et Malchor le tua. Sa destinée était devenue clair, il devait juger les autres comme il avait été jugé. Il devint prêtre, et de cette existence commença son travail de distribution de sentences.

Malchor est un fanatique. Il travaille pour étendre la misère et la terreur qu'il croit être un souhait de son dieu. Aucun acte n'est trop bas car il peut les justifier. Il recherche toujours à convertir des personnes à sa cause, bien qu'ils doivent, en premier lieu, survivre à son initiation.

Il est actuellement allié avec la mercenaire Shar, mais pense qu'elle est trop douce pour l'aider dans sa cause. Il est un des membres des « Maraudeurs de Shar ». Quand il entendra parler des Masques du Destin, il essaiera de les récupérer pour son dieu.

Marne					
<b>FOR</b>	15	<b>Roublarde demi-elfe</b>	<b>Équipement :</b> armure de cuir cloutée, épée courte, 3 dagues, garrot, plusieurs fioles de poisons, une collection de fer (rouge), et une collection secrète d'oreilles d'elfe.		
<b>INT</b>	09	<b>Chaotique mauvais</b>			
<b>SAG</b>	08	<b>Niveau :</b> 6			
<b>DEX</b>	19	<b>PV :</b> 30			
<b>CON</b>	12	<b>Compétence :</b> épée courte, dagues, garrot.			
<b>CHA</b>	08	<b>Spécial:</b> Fiole de poison.			
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 13 (armure de cuir cloutée, DEX +4, Esquive +1)			
<b>Vigueur</b>	+3	Touché : +6 (+2 FOR)			
<b>Réflexe</b>	+9	Dégâts : épée courte (1d6 +2 FOR), dague (1d4 +2 FOR)			
<b>Volonté</b>	+1				
<b>Compétences et Dons</b>		Équilibre +9, Escalade +5, Diplomatie +6, Désamorçage/sabotage +6, Déguisement +4, Contrefaçon +5, Discrétion +0, Perception auditive +1, Déplacement silencieux +9, Représentation +7, Fouille +1, Détection +1, Natation +6, Utilisation d'objet magique+5 Arme en main, Pistage.			



Marne a grandi dans un village elfique, rejeté par beaucoup d'elfes puristes. Un jour, dans un accès de rage, tourmentée par les autres enfants, elle fit deux blessées et un mort. Son crime fut considéré comme inconcevable et inimaginable parmi les elfes qui immédiatement tinrent des discussions pour décider du sort de l'enfant.

Les elfes ne voulaient plus d'elle mais décidèrent que l'exécuter irait, bien sur, à l'encontre de leurs propres croyances ; ils l'exilèrent alors que c'était une jeune fille âgée de 12 ans seulement.

Elle fut abandonnée dans la nature avec seulement une petite quantité de nourriture et la menace d'une mort certaine si elle revenait au village. Pour s'assurer qu'aucun autre elfe ne l'aiderait jamais elle fut marquée avec la rune de kinslayer (des bannis) sur son avant-bras gauche.

Marne divagua pendant des semaines, se débrouillant pour la nourriture. Une fois elle fut attaquée par un loup et réussit à le faire fuir en lui mordant l'œil. Une autre fois, elle tomba sur un campement humain mais finalement, elle les fuie car personne ne voulait emmener un enfant trouvé ayant une telle apparence de souillon.

Marne se tourna donc naturellement vers le vol pour survivre, elle fut battue et abusée par les autres qui étaient plus forts ou plus durs qu'elle. Elle devint de plus en plus sauvage s'écartant de toutes personnes qu'elle suspectait de mauvaise intention à son égard.

De nos jours c'est une personne psychotique, elle peut à peine contenir ses envies de tuer. Elle détruira tous les elfes qu'elle trouvera, mais avant, et si possible, elle utilisera tous moyens pour le torturer. Elle n'a pas d'autres désirs que de voir souffrir les autres et de s'enrichir. Elle a été embauchée par Shar pour ses capacités de voleur et sa bonne volonté à faire toutes tâches demandées, quelle qu'en soit la façon ou la manière pour y arriver. Elle fait partie des « Maraudeurs de Shar ».



<b>Noirépine</b>				
<b>FOR</b>	14	<b>Guerrier/roublard ½ Elf</b>		<b>Équipement</b> : rapière +2, main gauche +1, bracelets de défense AC +6, potions de (soins modérés, invisibilité et lévitation), lentilles de détection de l'invisibilité.
<b>INT</b>	17	<b>Loyal mauvais</b>		
<b>SAG</b>	12	<b>Niveau</b> : 7/7		
<b>DEX</b>	18	<b>PV</b> : 73		
<b>CON</b>	16	<b>Compétence</b> : rapière, main gauche, combat à 2 armes, ambidextre.		
<b>CHA</b>	17			
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : 20 (bracelets AC +6, DEX +4)		
<b>Vigueur</b>	+3	Touché : +15/+9/+6 (rapière +2, +2 FOR, +1 Arme de prédilection) (main gauche +1, +2 FOR)		
<b>Réflexe</b>	+0	Dégâts : rapière (1d6+2 +2 FOR), main gauche (1d4+1, +2 FOR, 19-20 x2)		
<b>Volonté</b>	+2			
<b>Compétences et Dons</b>		Acrobatie +4, Alchimie +7, Bluff +6, Crochetage +7, Déplacement silencieux +10, Désamorçage/Sabotage +5, Détection +6, Diplomatie +5, Discrétion +10, Déguisement +17, Escalade +6, Évasion +5, Fouille +6, Intimidation +5, Perception auditive +6, Poisons +11, Psychologie +4, Renseignement +5, Sens de l'orientation +4, Utilisation des cordes +4 Ambidextre, Arme de prédilection (rapière), Botte secrète, Combat à 2 armes, Expertise, Science du critique (rapière), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (rapière), Vigilance.		

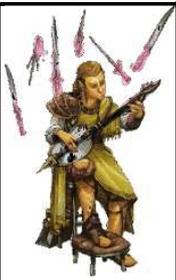
Le voleur mercenaire Noirépine est considéré comme une légende à travers le pays. Il possède une longue et ignoble carrière vendue à quiconque pourrait s'offrir ses services. Noirépine, comme on s'en serait attendu, a commencé parmi les classes inférieures. Il a appris, de la rue, les leçons élémentaires, c'est à dire voler pour survivre. Noirépine, qui n'est pas son vrai nom, a appris à lutter, voler et comment tuer. Le jeune homme a grandi en développant ses compétences. Il vendait ses services à quiconque paierait un voyou, un voleur, ou un assassin. Il ne s'est jamais soucié des tâches à exécuter, seulement de combien il était payé et n'a jamais regardé derrière lui.

Ces jours sont maintenant révolus, il n'a aucune peur de la pauvreté mais seulement de l'ennui que lui donnerait l'arrêt de son activité. Il a amassé et perdu de vastes richesses, et tout cela ne lui a laissé qu'un goût de cendres dans la bouche. Il cherche continuellement des défis et va jusqu'à donner l'avantage à un adversaire ou même à abaisser son prix pour une mission particulièrement intéressante. Ceux qui le croient doux ou miséricordieux se sont cependant mépris. Le tueur endurci des rues peut émerger en lui à n'importe quel moment. Les menaces personnelles et sérieuses obtiennent toujours toute son attention.

Précision: Noirépine se considère lui-même comme cultivé et honorable, pourtant il se dispensera de ces deux préceptes s'ils le gênent. Il ne souhaite pas être mal considéré par les autres, et il a un faible pour les femmes qui le traitent comme le noble tel qu'il se voit. Il est actuellement au service du Baron Ganth contre rétribution.

Il est aussi très féru herboristerie pour fabriquer des poisons et est un maître du déguisement.

**Description** : Mâle 1/2 elfe de 1,68 mètres et 73 kilos, cheveux courts blonds avec les racines sombres, petite (fausse) cicatrice en -S- sur la joue droite, boucle d'oreille en argent, de constitution athlétique et harmonieuse, peau pâle, habillement dans le style de la haute noblesse avec un manque évident de bijoux

<b>Omar</b>				
<b>FOR</b>	12	<b>Bard humain</b>		<b>Équipement</b> : Instrument à cordes
<b>INT</b>	15	<b>Bon chaotique</b>		
<b>SAG</b>	10	<b>Niveau</b> : 6		
<b>DEX</b>	15	<b>PV</b> : 24		
<b>CON</b>	13	<b>Compétence</b> : dague et bâton.		
<b>CHA</b>	16			
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : 12 (+2 DEX)		
<b>Vigueur</b>	+3	Touché : +5 (+1 FOR)		
<b>Réflexe</b>	+7	Dégâts : dague (1d4)		
<b>Volonté</b>	+7			
<b>Compétences et Dons</b>		Décryptage +11 (+9 Rank, +2 Int), Déguisement +9 (+6 Rank, +3 Cha), Renseignement+11 (+8 Rank, +3 Cha), Discrétion +2 (+2 Dex), Sens de l'orientation +8, Saut +8, Connaissance (Religion) +11 (+9 Rank, +2 Int), Déplacement silencieux +2 (+2 Dex), Représentation +12 (+9 Rank, +3 Cha), Natation +6, Magie de guerre, Volonté de fer, Quintessence des sorts, Incantation silencieuse.		
<b>Sorts (3/4/3):</b>		N° 0 : hébètement, Détection de la Magie, réparation, Ouverture/Fermeture, Prestidigitation, Lire la Magie. N° 1 : Charme-personne, Soins légers, Serviteur invisible, Ventriloquie. N° 2 : Flou, Soins modérés, Immobilisation de personne, Image Miroir.		



Omar est un barde voyageur d'origines inconnues. Les origines d'Omar sont des plus mystérieuses grâce à une série de mensonges de son crue sur ces antécédents. Omar s'habille à la mode d'une douzaine de pays différents, les mélangeant souvent au hasard. Si on le questionne à ce sujet, il proclamera que c'est "la dernière mode à la cour". Il ne fait aucune apologie de la violence et porte rarement des armes si ce n'est une dague ou un bâton de marche.

Omar compte souvent sur son verbiage et ses histoires confuses pour obtenir la plupart de ses potins et cancans. Quelques rumeurs, probablement inventées par Omar, le définissent comme un agent d'un mystérieux groupe politique ayant des buts secrets. Les joueurs de Harpes est habituellement l'organisation mentionné dans ces rumeurs. Au commencement de la recherche des masques des sorciers, Omar a offert ses services au magicien Charilus et sa petite-fille Elan. Omar sert le magicien en raison de la notoriété concernant son mauvais caractère tristement célèbre et son manque de patience pour n'importe quelle fête de bonne société.

Phantasme				
<b>FOR</b>	10	<b>Illusionniste Avatar</b>		<b>Équipement :</b> dague +2, anneau de protection +2 (les objets magique fonctionneront normalement bien qu'ils aient été créés sur le plan des Limbes)
<b>INT</b>	19	<b>Neutre</b>		
<b>SAG</b>	10	<b>Niveau :</b> 7		
<b>DEX</b>	18	<b>PV :</b> 37		
<b>CON</b>	16	<b>Compétence :</b> dague		
<b>CHA</b>	04	<b>Spécial :</b> n'a pas de sexe.		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 16 (anneau +2, +4 DEX)		
<b>Vigueur</b>	+5	Touché : +3		
<b>Réflexe</b>	+6	Dégâts : dague (1d4)		
<b>Volonté</b>	+5			
<b>Compétences et Dons</b>		Alchimie +13 (+9 Maîtrise, +4 INT), Concentration +12 (+9 Maîtrise, +3 CON), Déguisement +2, Discrétion +4 (+4 DEX), Connaissance (Mystère) +13 (+9 Maîtrise, +4 INT), Connaissance (Xoth) +10 (+6 Maîtrise, +4 INT), Perception auditive +3 (+3 Racial), Déplacement silencieux +4 (+4 DEX), Crochetage +5.5 (+1.5 Maîtrise, +4 DEX), Équitation +8 (+4 Maîtrise, +4 DEX), Scrutation +10 (+6 Maîtrise, +4 Int), Détection +5 (+2 Maîtrise, +3 Race), Acrobatie +8.5 (+4.5 Maîtrise, +6 DEX), Utilisation de cordes +6 (+2 Maîtrise, +4 DEX) Augmentation d'intensité, Création de baguettes magiques, École renforcée (Illusion), [Écriture de parchemins], Incantation rapide, Sort à incantation silencieuse.		
<b>Sorts (4/5/4/3/2):</b>		<b>N°0</b> - Signature magique, Lumières dansantes, Hébètement, Détection de la Magie, Détection du Poison, Destruction de mort vivant, Illumination, Son imaginaire, Lumière, Manipulation à distance, Réparation, Ouverture/Fermeture, Prestidigitation, Rayon de givre, Lecture de la Magie, Résistance. <b>N°1</b> - Changement d'apparence, Charme-Personne, Couleurs dansantes, Feuille morte, Identification, Protection contre le Bien, Bouclier, Décharge électrique, Sommeil, Disque flottant de Tenser, Ventriloquie. <b>N°2</b> - Modification d'apparence, Ténèbres, Invisibilité, Déblocage, Flèche acide de Melf, Image Miroir, Toile. <b>N°3</b> - Immobilisation de personne, Page Secrète, Image accomplie, Convocation de Monstre III. <b>N°4</b> - Charme Monstre, Convocation de Monstre IV, Assassin imaginaire.		

**Note:** Phantasme utilise les Maraudeurs pour rassembler tous les masques, pourtant il n'est pas leur patron, et il les abandonnera dès que cela sera nécessaire. Mais c'est un ennemi intéressant il utilise des charmes inhabituels, de plus phantasme n'a besoin d'aucun livre de sort.

Phantasme est un illusionniste mystérieux qui sert dans la bande de mercenaires « des Maraudeurs de Shar » sous les ordres de Shar La Flegmatique.

Le passé de Phantasme est inconnu de tous. Il/Elle porte des voiles et est constamment sous l'influence d'un sort d'illusion

Phantasme s'habille de manteau à capuche de couleur violet foncé. Parfois un tentacule émergera du capuchon et laissera à penser que Phantasme n'est ni un humain, ni un demi-humain.

Il/Elle refuse de répondre aux questions sur son origine ou sa race. Aucun de ses motifs n'est connu hormis son alliance avec Shar comme mercenaire.

En réalité Phantasme est un avatar mineur de Seil un dieu mineur de l'illusion, de la ruse, et du mensonge. Cette entité est incapable de consacrer beaucoup de son énergie sans attirer l'attention d'autres entités plus puissantes. Il a créé cet avatar pour l'aider dans sa recherche des masques.

Son désir de Délite est d'acquérir les masques pour augmenter ses propres pouvoirs magique en absorbant l'essence de l'Archimage Xoth qui est disséminé à l'intérieur des masques. Si son avatar, Phantasme, venait à être détruit il ne risquera pas d'en créer un autre mais cherchera à se venger de ses adversaires et destructeurs de temps à autres.

**Compétences spéciales :** Phantasme est sous un sort constant de changement d'apparence. S'il est endormi ou inconscient sa forme changera pour en prendre une au hasard, mais plus lentement. Aussi les êtres intelligents se sentent mal à l'aise près de cette créature du monde extérieur, d'où un charisme (CHA) bas. Les animaux refusent d'être proche de lui et les chevaux refusent de le porter, utilisez le sort coursier fantasmagorique ou le sort monture. AUCUN SORT D'ILLUSION ne fonctionnera s'il est jeté sur lui/elle.



<b>Proth</b>				
<b>FOR</b>	12	<b>Prêtre humain</b>		<b>Équipement :</b> Fléau d'arme lourd +2, Manteau de Fuer, une potion d'invisibilité (2 doses)
<b>INT</b>	10	<b>Neutre mauvais</b>		
<b>SAG</b>	15	<b>Niveau : 8</b>		
<b>DEX</b>	9	<b>PV : 56</b>		
<b>CON</b>	13	<b>Compétence :</b> Fléau d'arme lourd, masse.		
<b>CHA</b>	12	<b>Spécial :</b> ½ dégât du feu.		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 15 (manteau de Fuer +6 déflagration, -1 DEX)		
<b>Vigueur</b>	+7	<b>Touché :</b> +7/+2 (+1 FOR)		
<b>Réflexe</b>	+1	<b>Dégâts :</b> Masse (1d10+3, arme +2, +1 FOR), +5 à distance.		
<b>Volonté</b>	+8			
<b>Compétences et Dons</b>		Alchimie +1, Concentration +8, Stratégie militaire +10, Discrétion -1, Connaissance (Religion) +10, Perception auditive +2, Déplacement silencieux -1, Scrutation +6, Détection +2, Préparation de potion. Création d'objet merveilleux, Extension de portée, Emprise sur les morts vivants.		
<b>Sorts</b>		6 / 5+1 / 4+1 / 3+1 / 2+1 Domaines: Feux et Guerre.		

Proth a toujours voulu être un guerrier. Il a commencé dès son plus jeune âge à jouer avec des épées et à jouer à la guerre avec des amis dans une petite ville très religieuse. Les villageois ont suivi l'exemple de l'église de l'agriculture. Proth a évolué et appris à respecter les prêtres puisqu'ils ont pris soin de la ville en s'assurant que tout le monde ait toujours eu assez de nourriture et que la ville soit protégée.

Alors que les années passaient il a constaté que ses qualités pour manier l'épée étaient pauvres car il n'avait pas la force, la vigueur, ou l'agilité pour survivre dans les combats. Il découvrit, bien qu'il n'ait pas été le plus fort, qu'il avait un talent pour jouer aux échecs et maîtriser la stratégie des champs de bataille. Il décida que puisqu'il n'était pas bon pour utiliser l'épée, qu'il commanderait ceux qui le pourraient. Il n'était pas un guerrier ainsi il ne pouvait pas s'enrôler dans l'armée du roi de la région. Au lieu de cela il joint le sacerdoce de la guerre. Il se rendit compte que les prêtres tenaient une position puissante telle qu'il la voyait dans sa jeunesse et que ceci serait une bonne façon d'évoluer.

Avec son talent naturel pour la stratégie Proth a rapidement gagné le respect de ses camarades prêtres et des hommes assujettis à l'église. Il fut envoyé sur des missions pour aider le roi de la région à défendre les frontières des envahisseurs.

Lors d'une occasion où l'armée dû s'enraciner près d'une colonie d'humanoïdes située dans une terre en friche Proth fut envoyée pour commander les forces pour éliminer la tribu non désirée du roi de cette région. Son adversaire n'était pas aussi habile stratégiquement que Proth mais connaissait bien la région et l'utilisa à son avantage. Proth réussit malgré tout à défaire les humanoïdes et même à tuer le chef de la tribu. En partageant les marchandises volées des humanoïdes maintenant morts Proth trouva le Manteau de Fuer en possession de leur chef décédé. Il trouva les symboles du manteau fascinant et se l'accapara.

Le manteau créé par le vieux dieu du feu commença à consumer et à affecter Proth. Il modifia ses solides stratégies conservatrices de bataille pour des stratégies audacieuses et agressives. Le manteau affecta également son esprit de différentes façons. Proth était respecté par ses alliés et même ses ennemis. Il montrait toujours un respect et une pitié appropriés à ceux qui se rendait à lui, traitant ses prisonniers avec considération. Alors qu'il se liait au manteau, sa pitié diminua petit à petit. Il en vint à exécuter les prisonniers et tua les femmes et les enfants qui devenaient un obstacle pendant la guerre. Par la suite, le roi enleva à Proth sa position et fut emprisonné pour sa cruauté infligée aux citoyens du royaume et pour avoir enfreint les lois de la guerre.

Devenu amer suite à la décision du roi à son encontre et plus vraiment en faveur avec l'église, Proth s'échappa de la prison par l'utilisation de sort qu'il n'aurait jamais pensé posséder. La main de Fuer l'aida dans son évasion en lui accordant ses sorts de prêtre. Lentement Proth abandonna son vieux dieu de guerre et embrassa Fuer. Il devint le 1er nouveau prêtre de Fuer et apporta de nouveau la vie à cet antique dieu du feu.

Il est actuellement allié avec le mercenaire Shar. Il sait que Shar travaille pour un groupe très important d'hommes partisans, peut-être un groupe qui peut employer ses talents. Il espère gagner ses faveurs et celles de ses supérieurs. Il est un membre des « maraudeurs de Shar »

<b>Réavis</b>				
<b>FOR</b>	17	<b>Guerrier humain</b>		<b>Équipement :</b> Cotte de maille, arc long, carquois avec 20 flèches et une épée longue.
<b>INT</b>	13	<b>Neutre mauvais</b>		
<b>SAG</b>	11	<b>Niveau : 2</b>		
<b>DEX</b>	16	<b>PV : 25</b>		
<b>CON</b>	15	<b>Compétence :</b> Arc long, épée longue et dague.		
<b>CHA</b>	17	<b>Spécialisation :</b> Épée longue.		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA:</b> 18 (cotte de mailles, +3 DEX)		
<b>Vigueur</b>	+5	<b>Touché :</b> +6 (+3 FOR, +1 Arme de prédilection)		
<b>Réflexe</b>	+3	<b>Dégâts :</b> Masse (1d8+3, +3 FOR, +1 Prédilection)		
<b>Volonté</b>	+0			
<b>Compétences et Dons</b>		Escalade +8 (+5 Maîtrise, +3 FOR), Dressage +7 (+4 Maîtrise, +3 CHA), Discrétion +3 (+3 DEX), Intimidation +8 (+5 Maîtrise, +3 CHA), Saut +4 Maîtrise, +3 FOR), Déplacement silencieux +3 (+3 DEX), Équitation (+2 Maîtrise, +3 DEX). Arme en main, Arme de prédilection (Épée longue), Vigilance.		



Reavis est natif de Landover. Il fait sa vie en tant que chasseur, trappeur, et guide local. Il veut se faire assez d'or pour quitter Landover. Il vit dans la crainte du jour quand quelqu'un de sa ville découvrira qu'il a assassiné une fille du coin qui avait rejeté ses avances.

Quand Shar est venu à Landover elle fait des propositions à Reavis. Il a rapidement accepté de la guider, puis plus tard de l'aider en échange de richesse. Shar s'est rendu compte que Reavis est un imbécile avide et lui « permet » de prendre la tête des combats. Sachant que s'il meurt, elle n'aura pas besoin de le payer. Il fait partie des « Maraudeurs de Shar ».

<b>Regner</b>				
<b>FOR</b>	14	<b>Guerrier nain</b>	<b>Équipement</b> : Quel équipement !?	
<b>INT</b>	10	<b>Bon loyal</b>		
<b>SAG</b>	10	<b>Niveau</b> : 3		
<b>DEX</b>	11	<b>PV</b> : 21		
<b>CON</b>	15	<b>Compétence</b> : Hache de bataille, hache à une main, dague, survie, alpinisme.		
<b>CHA</b>	14	<b>Langage</b> : goblin, nain, commun, lit SEULEMENT le nain.		
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : AC : 15 (cotte de maille)		
<b>Vigueur</b>	+5	<b>Touché</b> : +6 (+2 FOR, +1 Arme de prédilection (hache d'arme))		
<b>Réflexe</b>	+1	<b>Dégâts</b> : Hache d'arme (1d8 +2 FOR)		
<b>Volonté</b>	+1			
<b>Compétences et Dons</b>		Estimation +2, Escalade +5, Artisanat +2, Dressage +5, Discrétion +0, Connaissance +2, Perception auditive +1, Déplacement silencieux +0, Détection +1. Science du combat à mains nues, Arme de prédilection (hache d'arme).		

Regner est de facto le chef d'un petit groupe de réfugiés nains. Il est désespéré d'aider son peuple à survivre et fera n'importe quoi pour accomplir cet objectif. Les gobelins ont pris le peu de nourriture et de vêtements que son groupe avait réussi à garder en s'échappant de leur ancien foyer.

Dans d'autres situations Regner est assez amical mais actuellement il est épuisé. La privation de nourriture et la fuite l'ont conduit lui et son peuple au bord de désespoir. Regner considère impératif d'inspirer de la confiance et de la volonté à son peuple pour qu'il se ressaisisse. Il ressent que beaucoup d'entre eux ont trop souffert et sont prêts à abandonner leur résistance pour se laisser mourir.

**Note:** La tribu de Regner a été attaquée par un groupe de nains Duergar aidé par un spectateur. Le reste de la tribu a été capturé et mis en esclavage. Les duergars opèrent maintenant dans un complexe de mines sous leurs maisons. Regner n'a aucune réelle idée de leur raison de vouloir forer à cet endroit.

<b>Scathe</b>				
<b>FOR</b>	08	<b>Sorcier humain</b>	<b>Équipement</b> : Robes de protection +3, Gemmes pour le sort de saut de la conscience, dague suceuse d'âme.	
<b>INT</b>	18	<b>Mauvais neutre</b>		
<b>SAG</b>	16	<b>Niveau</b> : 9		
<b>DEX</b>	12	<b>PV</b> : 74		
<b>CON</b>	08	<b>Compétence</b> : Dague		
<b>CHA</b>	11			
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : 14 (robe +3, DEX +1)		
<b>Vigueur</b>	+2	<b>Touché</b> : +3 (-1 FOR)		
<b>Réflexe</b>	+4	<b>Dégâts</b> : 1d4 +1 (-1 FOR)		
<b>Volonté</b>	+9			
<b>Compétences et Dons</b>		Alchimie +8, Discrétion +5, Connaissance (Arcane) +16, Connaissance des sorts +16, Connaissance (Nécromancie) +16, Intimidation +5, Perception auditive +3, Déplacement silencieux +1, Scrutation +8, Psychologie +6, Détection +3. Création d'objet merveilleux, Extension de portée, Extension de durée, Quintessence des sorts, [Écriture de parchemins], Sorts à incantations silencieuses, Efficacité des sorts accrues.		
<b>Sorts</b> (4/5/5/4/3/1):		<b>N°0</b> : Signature magique, détection de la magie, détection du poison, destruction de mort vivant, illumination, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, lecture de la magie, résistance. <b>N°1</b> : Contact glacial, feuille morte, armure de mage, projectiles magiques, protection contre le bien, rayon affaiblissant, bouclier. <b>N°2</b> : Guérison de la cécité/surdité, flou, baiser de la goule, flèche acide de Melf, main spectrale, toile. <b>N°3</b> : Dissipation de la magie, boule de feu, préservation des morts, rapidité, éclair, ralentissement, touché vampirique, mur de vent. <b>N°4</b> : Peur, bouclier de feu, métamorphose, convocation de monstres IV. <b>N°5</b> : Animation des morts, *saut de la conscience, cône de froid, *lien de l'âme.		

\*Nouveau sort en fin de documents dans la section du même nom.



Scathe est pratiquement le stéréotype du sorcier mauvais, Il ne donne aucune importance à la vie des autres, il utilise les gens et les abandonne, quand ils ne représentent plus d'intérêt, habituellement mort. Sa carrière a commencé quand il a arrangé le meurtre de son mentor en empoisonnant les pages de son livre de sorts De là il a intensifié ses études sur la nécromancie décidant que les arts plus sombres lui fourniraient le pouvoir dont il a besoin.

Ses ignobles expériences l'ont forcé à habiter loin des régions civilisées de peur qu'il ne fusse exécuté pour ses fort nombreuses infractions. Même ses contacts dans des organisation criminelle et tribus d'humanoïde le craignent et se méfient de lui. Beaucoup de ses anciens alliés se sont soudainement retrouvés à la merci de leur ancien « partenaire ».

Scathe a fait plusieurs percées et découvertes dans la nécromancie dont personne n'imagine la performance. Il a imaginé 2 puissants rituels, Le premier lui permet de créer un zombi intelligent et presque libre de sa pensée, en liant l'âme d'une personne morte à son cadavre récent, le sort du lien de l'âme. Ces âmes revenues sont liées à lui et sont forcées d'obéir à chacun de ses ordres.

Le deuxième rituel est semblable à un sort de possession. Pour un temps limité, après s'être transféré dans un autre corps, il peut faire apparaître sa conscience dans des cadavres ou des zombis préparés à cet effet par ce rituel. Cela lui permet de lutter et de jeter des sorts dans un corps de zombi et s'il est tué, de se transférer (après un 1 délai de 1 round) dans un autre corps préparé, le sort saut de la conscience.

**Personnalité :** Opportuniste - toujours prêt à améliorer sa condition au dépend des autres. Extrêmement ambitieux - il envisage de GRANDS desseins pour lui-même.

<b>Shar</b>			
<b>FOR</b>	17		<b>Guerrière humaine</b>
<b>INT</b>	13		<b>Neutre</b>
<b>SAG</b>	11		<b>Niveau : 7</b>
<b>DEX</b>	16		<b>PV : 74</b>
<b>CON</b>	15		<b>Compétence :</b> Toutes les lames, hache à une main, arc court, combat à 2 armes <b>Spécialisation :</b> Épée longue.
<b>CHA</b>	17		
<b>Sauvegarde:</b>			<b>CA:</b> 20 (+3 chemise de mailles, +3 DEX)
<b>Vigueur</b>	+7		Touché : +13/+8 (+2 épée longue, +3 FOR, +1 Arme de prédilection)
<b>Réflexe</b>	+5		Dégâts : épée longue (1d8+2, +1 FOR, +3 Spécialisation), Hache à 1 main (1d6+1, +3 FOR)
<b>Volonté</b>	+2		
<b>Compétences et Dons</b>		Alchimie +2 (+1 Maîtrise, +1 INT), escalade +12 (+9 Maîtrise, +3 FOR), Renseignement +6.5, Dressage +5 (+5 Maîtrise), Discrétion +3 (+3 DEX), Intimidation +9, Déplacement silencieux +4 (+3 Maîtrise, +3 DEX). Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science du critique, Science de l'initiative, Prestige, Attaque en puissance.	

La femme connue comme Shar fut un enfant trouvé, découvert par une infâme société de mercenaires. Elle a été élevée par les membres de la bande et elle a grandi pour devenir un de leurs meilleurs guerriers, puis un commandant de petites d'unités. Malgré cela, elle a finalement senti une forte envie de se faire toute seule et de réaliser sa propre fortune. Elle a fondé sa petite bande de mercenaires personnelle, dont les rangs sont toujours changeant, appelé "les Maraudeurs de Shar".

Shar est depuis devenu un chef mercenaire très capable qui se fait très bien payer pour ses services. Elle ne jurera jamais allégeance à quelqu'un pour une trop longue période et ne se permet aucun attachement qui pourrait interférer avec ses ambitions. Elle aimerait un jour avoir à commander l'armée d'un roi riche et digne. Peut-être alors, pensera-t-elle à devenir loyale envers quelqu'un. La personnalité de Shar est toujours celle d'un soldat professionnel. Elle s'attend à de la discipline et à l'obéissance inébranlable de ceux sous ses ordres. La désobéissance est punie fermement. Ceci explique son important chiffre d'affaires. Elle garde sa bande petite, pour le moment, pour mieux contrôler sa troupe et le genre de mission qu'elle accepte. Elle ne serait pas favorable au commandement d'un plus grand groupe d'hommes appartenant à un employeur, car elle ne veut pas être coincée dans un rôle permanent. « Stagner c'est mourir ».

Shar prend rarement des amants et c'est peut-être sa faiblesse la plus évidente. Sa discipline de fer attire, malgré elle, les fripons et les débauchés qui vivent nonchalamment ou bien les guerriers qui la dominent dans son jeu d'une façon ou d'une autre. Un amant pourrait devenir assez proche d'elle pour saboter ses missions ou infiltrer ses rangs. Elle est, cependant, loin d'être une âme confiante et crédule. N'importe quel amant serait étroitement observé et probablement suivi de quelques tâches de fidélité avant que l'on ne lui permette de se joindre aux maraudeurs.

Autre chose d'important, Shar n'est pas mauvaise, mais très renfermée sur elle même et son unité. Elle se débarrassera des mauvais membres de la bande qui lui causeraient des problèmes trop importants, elle pourrait aussi être convaincue de délaissier un employeur qui commettrait de graves atrocités.

**Les personnages qui accompagnent Shar sont :** Malchor prêtre NM N°7, Marne roublarde N°6, Phantasme illusionniste N N°7, Proth prêtre NM N°8 et Reavis guerrier NM N°2.



<b>Xoth</b>			
<b>FOR</b>	12	<b>Magicien humain</b>	<b>Équipement</b> : Robes, dague, Anneau de force, Bouclier, Anneau du Bélier, Robe de malédiction.
<b>INT</b>	20	<b>Loyal mauvais</b>	
<b>SAG</b>	15	<b>Niveau</b> : 20	
<b>DEX</b>	16	<b>PV</b> : 95	
<b>CON</b>	15	<b>Compétences</b> : Aucun extra d'un mage standard.	
<b>CHA</b>	13	<b>Capacités Spéciales</b> : Immunisé aux sorts affectant l'esprit.	
<b>Sauvegarde:</b>		<b>CA</b> : 13 (+3 Dex)	
<b>Vigueur</b>	+10	<b>Initiative</b> : +3 (+3 Dex)	
<b>Réflexe</b>	+9	<b>Vitesse</b> : 10 mètres	
<b>Volonté</b>	+16	Touché : +11/+6 mêlée, ou +13/+8 à distance.	
<b>Compétences et Dons</b>		<b>Langages parlés</b> : Commun, Draconien, Nain, Elfe, Géant, Gnoll, Gnome, Orque. Acrobaties +8, Connaissance des sorts +27, Détection +10, Discrétion +3, Déplacements silencieux +3, Estimation +6, Intimidation +14, Sens de l'orientation +11, Saut +5, Connaissance +7, Connaissance (mystère) +28, Connaissance (nécromancie) +18, Fouille +8, Langue +9, Natation +6, Perception auditive +2, Psychologie +7; Création d'anneaux magiques, Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, [Écriture de parchemins], Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée, Incantation rapide, Magie de guerre, Prestige, Sort à incantation statique, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.	
<b>Sorts</b>		<b>(4/6/5/5/5/5/4/4/4/4)</b> : <b>N°0, 1, 2, 3</b> : Tous les sorts du Manuel des joueurs exceptés les sorts portant le nom d'un Mage ; (ex: Disque flottant de Tenser) <b>N°4</b> : Ancre dimensionnelle, Brouillard dense, Bouclier de feu, Charme Monstre, Globe Mineur d'Invulnérabilité, Invisibilité suprême, Métamorphose, Métamorphose provoquée, Mur de feu, Mur de glace, Piège à feu, Scrutation. <b>N°5</b> : Animation des morts, Brume mortelle, Métamorphose Funeste, Cône de froid, *Fusion osseuse, Fabrication, Immobilisation de monstres, Possession, Cauchemar, Passe muraille, Contrat intermédiaire (mineur) Permanence, Mur de Force, Mur de Pierre, Œil indiscret, Peau de pierre, Convocation de monstres V, Symbole de douleur, Téléportation, Transmutation de la Pierre en Boue (& Boue en Pierre). <b>N°6</b> : Analyse d'enchantement, Coquille Anti-Magie, Éclair multiple, Cercle de Mort, Prévoyance, Création de Mort-vivants, Désintégration, Globe d'invulnérabilité, Rapidité de groupe, Suggestion de Masse, Double illusoire, Vision lucide. <b>N°7</b> : Bannissement, Control des mort-vivants, Boule de feu à retardement, Convocation de monstres VII, Invocation instantanée de Drawmij, Doigt de mort, Souhait limité, Invisibilité de groupe, mot de pouvoir étourdissant, traversée des ombres, renvoi des sorts, Statue, Téléportation sans erreur, Vision Magique. <b>N°8</b> : Flétrissure, Charme de Groupe, Mot de Pouvoir Aveuglant, Mur Prismatique, Convocation de monstres VIII. <b>N°9</b> : Portail, Emprisonnement.	

\*Nouveau sort en fin de documents dans la section du même nom.

Xoth... Aussi connu comme Xoth le Fléau, Xoth le glacial, Xoth le Calme. Xoth est un souverain lunatique possédant plusieurs individualités. La personnalité de Xoth est considérée froide, calme et calculatrice, patiente, impitoyable et poli. Xoth ne s'inquiète jamais, et n'est jamais consommé par la peur, même s'il devait disparaître à jamais. Son âge et le temps passés à l'intérieur des masques lui ont donné un aperçu différent du monde et plein de patience. Bien d'autres, à sa place, n'aurait pu affronter leur décès et seraient devenu fou.

Xoth est toujours préparé à se défendre et garde à distance aussi bien ses ennemis que ses alliés. Il respecte le pouvoir et la loyauté mais n'hésitera pas à détruire tous ceux qui montreraient une quelconque forme d'opposition. Xoth préfère approcher les situations par le dialogue et la diplomatie, à moins qu'il ne soit évident qu'il n'y ait aucun autre moyen. Il croit qu'atteindre son objectif n'a pas de prix, mais il préfère user de paroles pour y arriver, car le prix en serait alors bon marché, pourquoi payer cher quand on peut l'éviter?

Quand il parle, c'est avec calme et sur un ton assez monotone avec de légères expressions. Xoth peut décrire de façon horrible comment il torturera un prisonnier ennemi à mort sans changer de ton. Il est habituellement très imagé et inventif dans ses descriptions pendant ses conversations. Il adore briser ses adversaires avec ce genre de discours quand ils sont capturés.

Jouez Xoth comme un sorcier bien préparé et sur de lui, qui aime à parler à ses adversaires plutôt que de combattre immédiatement. Il leur demandera ce qui ils souhaitent et tiendra sa parole dans la plupart des cas à moins que revenir sur sa parole ne lui soit très salutaire. Gardez à l'esprit qu'il possède toujours une porte de sortie. Le piéger demanderait une incroyable ingéniosité. Le pouvoir de Xoth vient de son intelligence et de ses réflexions, de sa préparation et de l'usage de ses sorts... d'aucun artifice, objet magique ou de la force physique.

Xoth s'habille habituellement de très beaux vêtements, mais pas trop chers. Il se rajoute simplement 2-3 bijoux non-magiques. Cela lui permet de ne pas attirer l'attention.



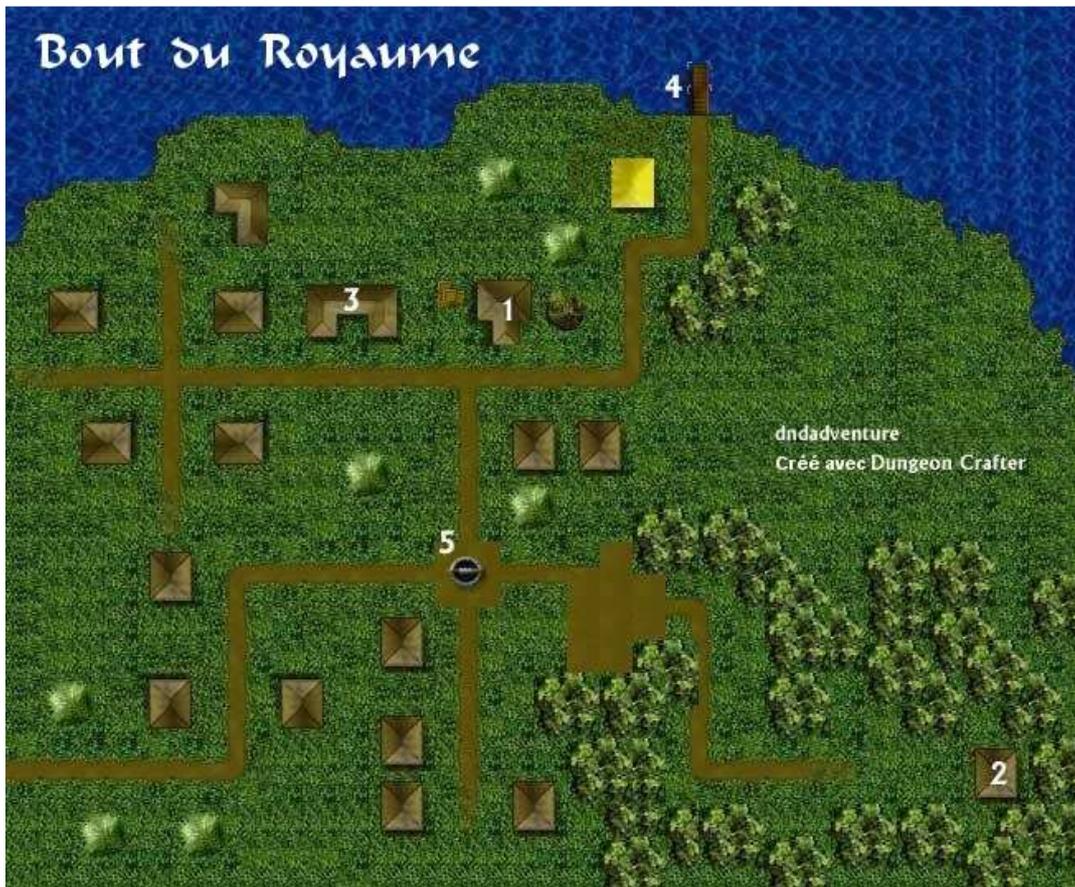
Son objectif actuel est revenir sur la terre des vivants et de réclamer son empire perdu. Il manipule tous ceux qui entrent en contact avec les masques que son intellect et âme habitent. Dû à la séparation de son esprit dans les masques depuis des décennies, Xoth a pris le temps du détail pendant son long emprisonnement et se perd à ne plus le voir passer. Il lui semble être prisonnier depuis quelques années seulement et non depuis une éternité.

Actuellement, il habite le Baron Ganth et contrôle ce souverain comme s'il contrôlait son propre corps. Il est à la poursuite des Masques du Destin manquant pour redevenir un et entier.



## 6. Plans et cartes

### 2A, Bout du royaume :



**Histoire :** Il y a longtemps un roi envoya son frère estimer les frontières de son royaume et établir de nouveaux avant-postes pour encourager le commerce.

Le frère s'est finalement installé près d'une chaîne de montagnes infranchissable. Près de sa base, il établit un petit village qui était « le plus éloigné que le roi ne pourrait jamais espérer atteindre ».

Ainsi était né le village de Bout du Royaume

A ce jour, le village est un point de passage pour les voyageurs et les caravanes qui bourlinguent vers les parties orientales du sud du royaume. Désormais, beaucoup d'entre eux y stationnent pour l'automne et les longs mois d'hiver.

Le village a une population d'environ 65 personnes avec seulement quelques bâtiments principaux détaillés ci-dessous. Les autres étant des étables, des fermes, etc.

1 - L'auberge de Bout du Royaume : Silas l'aubergiste dirige cet endroit avec l'aide de sa famille (sa femme Hilda, sa fille Bethel âgée de 21 ans, et son fils Bartholemew âgé de 12 ans). L'auberge est faite de 2 bâtiments très simples faite de pierre et traversée par les courants d'air hivernaux. L'alimentation de l'auberge est typique de ce que l'on peut y trouver : Du pain, un fromage très fort, un ragoût aux légumes, un plat de truite frit et la spécialité de l'auberge - une poule rôtie cuisinée dans la bière et la crème. Les prix sont bon marchés, généralement 5 à 6 pièces de cuivre pour un repas, 2 Pc par chope de boisson, des chambres à 4 Pa, avec 1 autre Pa par monture mis à l'étable.

2 - La maison des Ermites : c'est la maison de l'ermite Chel, les citoyens tolèrent l'homme, bien qu'il soit fou, parce qu'il ne dérange personne et semble simplet. En réalité Chel est un druide de niveau 1 et sa folie ne dérange pas vraiment sa déité. Chel entretient une existence paisible tout autour de lui. Quand personne ne l'observe il utilisera ses sorts pour parler avec la faune et la flore locale ou les animaux domestiques.



**Nota :** Chel possède un bâton de soins avec 4 charges. Il est enterré dans la terre sous son plancher. Il l'utilisera seulement pour aider ceux qui lui ont été amical, comme l'aubergiste et sa famille. Hilda lui apporte à manger de temps à autre.

3 - Magasin : Ce commerce est dirigé par Carl Perslan, un vieil homme sans famille. Carl vend des marchandises au village pour les voyageurs et achète occasionnellement des provisions aux caravanes de passage. Les articles dans le magasin ont tendance à être très frivoles, quoique Carl ait mis en vente quelques sculptures faites par l'ermite Chel. Celles-ci sont toutes des animaux sauvages locaux faites dans des pièces de bois flotté, estimés environ à 2 Po. Carl déprime car personne ne le remplacera après sa mort. Il cherche une femme, mais il n'en existe aucune de son âge ou d'un tempérament suffisant pour tenir la boutique.

4 - Le Quai : la rivière qui court près de Bout du Royaume n'est pas assez grande pour posséder un trafic important d'embarcation ou de bateau de grandes tailles, mais la truite y est abondante. Le quai est le centre d'intérêt de ce village pour tout ce qui concerne la pêche et la 2ème plateforme commerciale, après l'auberge. Souvent beaucoup de personnes âgés avec leurs petits enfants pêcheront ici dans le cours d'eau et raconteront des histoires. Plus loin en aval vous pouvez trouver les femmes lavant leur linge en famille.

5 - La fontaine : Le centre de la ville, l'antique place était bien la première chose qui fut créée dans le village il y a maintenant 80 ans. Elle accuse son âge, mais est toujours tout à fait utilisable. Inconnu de tous, un marchand qui habite l'auberge a caché quelques objets précieux dans les pierres délimitant la fontaine. Il est mort cette nuit apparemment d'un l'arrêt du cœur. En vérité, il a été empoisonné par un assassin, un rival l'avait placé parmi les gardes de sa caravane. Caché dans un tout petit sac, maintenant pourri, qui contient 4 petits rubis, chacun valant 100 pièces d'or et une baguette magique faite de bois d'ébène et gravée de symboles, c'est l'Inventeur de la baguette cherche fortune.

**Les autres bâtiments :** Maison des familles locales.

## 4B, Bordterre (Landedge) : Ville et château

**Ville :**



Bordterre est une ville désormais abandonnée sur une péninsule isolée. La ville fut établie par des survivants de naufrages, et plus tard améliorés par les familles de pêcheurs grâce à l'abondance de la population de crabes bruns.



Bordterre a vécu de cette manière pendant 200 ans. Elle est légèrement soumise aux lois d'un pays voisin par des gouverneurs désignés qui sont chargé de collecter les impôts et d'envoyer des soldats pour combattre les raids de pirates ou occasionnellement le crabe géant qui se rend à terre.

Tout ceci a changé quand le magicien Serek a été nommé au poste de gouverneur. Serek a considéré cette charge comme une punition suite à une « indécatesse » commise par erreur. Il a gâché un sort suite à une soirée trop arrosée : tandis qu'ivre il a appelé une horde de grands rats noirs qui est entré dans les réserves de nourriture. Serek a conspiré pour trouver une porte de sortie à sa punition, ce dont il est persuadé, et cherche désormais à se venger.

Il utilisa sa richesse pour monter quelques expéditions et développer ses recherches. Par la suite il découvrit un sort pour convoquer le monstre Castilus. En réalisant que le démon pouvait lui accorder plus de puissance et lui permettre de réaliser sa vengeance il s'essaya à la convocation.

L'histoire s'est malheureusement répétée, Serek avait bu plus que de raison depuis la prise de sa charge et son jugement s'embrouilla. Il attribua anormalement certaines parties du sort et le monstre le tua quand il entra dans le monde connu. Cependant, Serek avait pris certaines autres précautions en inscrivant des sorts pour lier le démon à cette pièce. De cette façon, il aurait pu extorquer des services supplémentaires au monstre, et ces inscriptions ont bien tenu le choc.

Le monstre Castilus a réalisé qu'il ne pourrait pas se libérer lui-même de la salle, mais était libre d'exercer ses pouvoirs. Il a alors essayé de tenter les habitants du château puis plus tard ceux de la ville pour le libérer. Il a échoué et dans ses fureurs il rassembla d'autres créatures pour apeurer le peuple afin de le libérer. De nouveau il fut contrecarré. Les verrous n'ont pu être passés par ces créatures qu'il avait convoquées, ou autres créatures extra-planaires. Seulement un natif du monde terrestre peut libérer Castilus de son emprisonnement.

Les gens de villes qui ont échappé à la colère du monstre racontent des histoires enfantines concernant une ville débordant de créatures des enfers. Le gouvernement, ne s'inquiétant pas plus que cela, à avoué quelque perte et a recouvert ces informations d'un voile de brume. Presque 50 ans ont passé depuis l'abandon de la ville. Le reste du monde n'a pas souvenir que Bordterre fut un port majeur, puisqu'il a été entouré par des rochers de tous les côtés.

1. Le château : Il est détaillé dans le Château de Bordterre page suivante.

2. Le Port : C'est la première chose que les visiteurs venus de la mer observent, la jetée est toujours en bon état mais vide de tous signes de vie. Cependant, il n'est pas complètement vide. Certains gens du peuple assassiné vivent sous le port maintenant transformé en 8 Lacedons (goule marine) MM p 142. Ils seront réveillés par la présence de vie et les mouvements de la houle pour chercher des vivants à dévorer.

3. Abords de la de ville : Quand le groupe entre dans la ville ceci est probablement la zone qu'ils verront en premier. Il sera rapidement évident que la ville est abandonnée, ceux qui vérifient les maisons ou autres endroits trouveront quelques signes de violence et du sang desséché probablement très ancien. Cependant, aucun cadavre ne peut être trouvé.

4. L'arbre aux pendus : Cet arbre est à la maison d'un groupe de 20 striges MM1 p 234, le nid se situe tout en haut. Les striges survivent maigrement grâce aux petits animaux. Dès que le groupe est repéré la bande entière prendra son vol et attaquera. Toutes celles qui seront rassasié et pleines de sang retourneront à leur nid, abandonnant leur congénères pour festoyer seule.

N'importe qui étudiant l'arbre découvre 1 corde balancée par la brise. 2 cadavres desséchés et vidés se trouvent à la base de l'arbre alors que les cordes sont toujours attachées autour de leurs cous. Si quelqu'un vérifie ces cadavres, ils peuvent indiquer bien que très vieux, qu'ils sont parfaitement préservés et que les corps montrent des signes de succions du aux striges datant de plusieurs années. Ni l'un ni l'autre corps ne possède un objet de valeur sur lui. Si les cadavres sont laissés sans sépulture ou même sans un enterrement sommaire, ils ressurgiront plus tard dans nuit pour attaquer les personnes vivantes en tant que 2 blêmes (MM1 p 143).

5. La taverne : Ce bâtiment ne possède désormais aucun insigne mais il est évident que c'est une taverne/auberge. Le bâtiment possède 2 niveaux et est fait principalement de bois. En entrant dans le bâtiment il est incontestable qu'une bataille a été livrée ici. Les tables et les chaises sont cassées et dispersées. Les taches de sang sont partout, une tête de hache est plantée dans une table et une épée cassée se trouve sur le plancher.

Soudain une planche de bois grince, ceux vérifiant les escaliers en hauts ne trouveront rien. Ceux vérifiant les chambres à coucher feront cependant une découverte. Un des lits est couvert de sang comme si le résident avait été tué dans son lit. Ses affaires sont toujours dans la pièce : une bourse contenant 65 Po et 4 gemmes commerciales de 20 Po. Quelques ballots de soie sont également sur le plancher mais se sont depuis décomposées.

Ceux fouillant la cuisine trouveront la porte de la cave coincée, bloquée de l'autre côté. La forcer pour l'ouvrir révélera une barre et un cadavre, une femme semble-t-il, qui est morte de faim plutôt que de quitter la pièce.

6. Le cartographe : Il est difficile de trouver ce magasin puisqu'il est assez indéfinissable. L'intérieur de l'échoppe est encore intact, le cartographe est mort avant qu'il n'ait pu emballer ses biens et partir.

Les recherches dans le magasin prendront plusieurs heures. Les joueurs découvriront par la suite le registre de l'échoppe (l'enregistrement des ventes) et les cartes qui leurs sont nécessaires. Selon le registre, Edmund Vargas recherchait l'endroit d'un temple sous-marin, aucune mention concernant son dieu ou la race des occupants.



Il a acheté une carte donnant l'endroit approximatif de ce temple et a demandé une carte allant sur l'île de l'éternelle vigilance . Aucune carte n'était valable pour un tel endroit il a alors quitté le port et est parti pour le temple. La carte montre que le temple est approximativement à 2 semaines de voyage d'ici par bateau. Il est noté qu'il est allé au château pour consulter le gouverneur au sujet de cette île.

7. Temple en ruine: Ce bâtiment en ruine était par le passé le temple d'un dieu marin d'alignement bon, ce n'est pas évident mais le bâtiment n'est pas vraiment en ruines. Il semble avoir été démonté brique par brique.

8. Chariot abandonné : Un chariot se trouve ici au milieu de la rue. Il est évident qu'il a été par le passé employé pour vendre des fruits ou des légumes. Le chariot est retourné dans la rue et le cheval qui le tirait semble être bien mort ici. Le cadavre de l'animal possède des os taillés comme si il avait été poignardé à maintes reprises par plusieurs petites lames.

9. Les Chambres des villageois : Ces 3 maisons semblent avoir brûlées, il semble également que personne n'ait essayé d'éteindre les flammes. Elles semblent aussi s'être complètement consumées. Toutes recherches dans les décombres laissera apparaître plusieurs vieux cadavres brûlés. Il est évident qu'ils ont choisi de rester à l'intérieur du bâtiment en feu, plutôt que d'affronter ce qu'il y avait dehors.

10. Place du Marché : C'était le marché et la centre de la ville. Maintenant, il y a seulement des stalles abandonnées dispersées, des chariots retournés, et un cadavre. Ses os ont été nettoyés par des prédateurs. Sur un mur se trouve un schéma du château dessiné au charbon de bois; il est entouré, à l'intérieur d'un autre grand cercle avec une triangle. C'était une tentative de Castilus de faire venir les gens du peuple au château. Celui qui était possédé par Castilus, encore ancré dans une partie de son esprit, l'a forcé à dessiner l'image du château et du cercle qui doit être altéré pour le libérer, mais cela ne servit à rien.

#### **Table de rencontres aléatoires :**

Une chance sur 6, toutes les 2 heures, lancez 1d6 pour le types de monstres :

- 1: Striges 2d6 MM1 p 234
- 2: Loups 2d4 MM1 277
- 3: Table de convocation de Castilus
- 4: Chiens sauvages 2d3 (non menaçants) MM1 p 272
- 5: Goules 1d4 +1 MM1 p 242
- 6: Zombis 2d4 MM1 p 265

## **Château**

Le château se situe juste en dehors de Bordterre, en arrivant le chemin mène à une grille d'entrée envahi de lierre. On peut y sentir sur place une présence menaçante et le sentiment d'être observé par des spectateurs invisibles.

Après que Castilus fut emprisonné, il utilisa ses pouvoirs d'invocation pour détruire toutes personnes présentes dans le château.

1. Les portes d'entrée: Les portes d'entrée sont fermées et un examen plus approfondi montrera qu'elles sont coincées ... depuis l'extérieur. Il semble que quelqu'un depuis l'extérieur du château ait bloqué un gros bloc de bois entre les portes comme pour maintenir quelqu'un à l'intérieur et l'empêcher des les ouvrir. Il sera aisé pour le groupe d'ouvrir les portes, le bois a pourri et peut facilement être forcé ou basculé sur le côté.

2. Le hall d'entrée: Cette grande pièce fut le lieu d'une grande bataille. Au centre, un immense tapis imbibée de sang séché.. Plusieurs cadavres démembrés sont étalés dans la salle à des endroits différents. Bien que les restes des corps soient dispersés à travers la pièce, rendant l'identification difficile, il est assez facile de croire qu'il s'agissait de cadavres de soldats.

3. Salle des Gardes 1: Cette pièce contient les restes squelettiques de 3 soldats le long d'une table renversée et de quelques chaises à moitiés détruites. Il semble que les soldats aient été attaqué lors de leur repas. Une recherche sur les cadavres et les débris permettront de découvrir quelques pièces de monnaie, 8 Po, 15 Pa et 22 Pc.

4. Salle des Gardes 2: Cette deuxième salle des gardes est vide de corps de soldats, mais le mobilier est quelque peu détruit, ce sont les gardes qui sont morts dans la salle 2. Une table, 4 chaises, et un râtelier d'armes se trouvent dans cette salle. Une recherche plus approfondie ne fera rien découvrir de valeur au groupe.

5. Cuisine: Cette zone est typique d'une grande cuisine conçu pour nourrir des soldats et les maîtres du château. Il ya un grande et inquiétante tache de sang sur la table de préparation, mais aucun cadavre en évidence. Un hachoir rouillé, encore tachée de sang, est coincé dans le plateau de la table. Rien de valeur ici et seulement quelques couteaux rouillés.

6. Réserve à viande: Une horrible odeur de chair avariée se répand dès l'ouverture de cette porte scellée. A l'intérieur le corps de la cuisinière en chef se trouve éparpillé sur des crochets de bouchers, où elle fut suspendue lorsque le château fut pris. Le processus de décomposition a été ralenti par la chambre étanche, les joueurs verront seulement des os avec de la viande putride qui s'est détachée en dessous des crochets. Demandez aux joueurs de faire des jets de vigueur (DD10) pour éviter les nausées ou les vomissements causée par l'odeur pourrie.



7. Office: Il s'agit d'une pièce de stockage d'aliments séchés. La porte pend contre les charnières, elle fut arrachée. La première chose que le groupe remarquera est les restes de deux autres corps (Les 2 autres cuisiniers qui ont essayé de se cacher ici, mais qui furent découverts). Ils se trouvent en partie derrière des barils et d'anciennes caisses de nourriture avariée. Aucune nourriture ici n'est comestible en raison de la présence des démons.

8. Latrines: Les toilettes intérieures du château. Rien de plus que des trous et si les PJ les vérifient, un cadavre a été coincé dans un trou et se trouve au fond. Si les PJ décident d'enquêter sur les toilettes ils découvriront quelque chose, un petit collier en or et en cuivre (42 po) très sale sur le cadavre.

9. Salle à manger principale: Une bonne partie de la lutte s'est passée ici. Plusieurs cadavres, de soldats et quelques domestiques, se trouvent ici. Sur la table principale se trouve un squelette avec les restes d'une pomme coincé au fond de sa gorge, la victime d'une blague démoniaque.

10A et 10B. Caserne: Ces pièces ont été transformées en abattoirs. Quand l'attaque eu lieu tard dans la nuit, la plupart des soldats furent tués dans leur lit. Le reste des soldats fut rapidement débordé et exterminé. Ces chambres ont été les principaux quartiers pouvant accueillir jusqu'à 40 soldats, il contient les restes de lits et de cantines ainsi que de quelques chaises.

11. Quartiers des officiers: Ce fut les quartiers du capitaine, il est relativement intact depuis sa mort dans le hall principal. Ils contiennent un lit, un casier, et quelques effets personnels. Les salaires des soldats se trouvent dans un coffre verrouillé sous le lit. Trésor: dans la boîte verrouillée se trouve 200 Po.

12. Chambre des invités: Un courtisan était en visite pour voir Serek au moment de l'incident. Il a été assassiné ici dans sa chambre. La chambre elle-même est entièrement intacte. Le lit est un peu râpé quand le courtisan eut essayé de se cacher derrière lui. Son corps est encore visible à moitié couché sous le lit. Sur la table de nuit se trouvent les restes d'un pichet en porcelaine fine (en morceaux) avec un gobelet en cuivre piquée (valeur 30 po.). Il ya aussi une grande armoire, à l'intérieur se trouve les lambeaux de vêtements de valeurs avec la richesse apportés par le visiteur, l'étui de ceinture détériorée contient 42 Pp, 68 Po, 4x 50 Po de gemmes commerciales.

13A, B, C Quartier de Serek: Ces quartiers somptueux appartenait au mage Serek. Comme il n'avait ni femme ni enfants, les murs de la nurserie et du salon furent ouverts pour étendre ses appartements.

13A: La nurserie est maintenant une salle à manger privée. La grande table est faite d'un bois d'acajou précieux, mais hélas devenu trop abîmé pour être de quelque valeur réelle. Quatre grands fauteuils hauts adossés au fond de la pièce n'ont pas plus de valeurs. Trésor : Un plateau de service en argent (valeur 65 po.)

13B: Le salon a été changé en un couteux laboratoire. Il ya là les signes d'une petite explosion. Le laboratoire tout entier est une perte totale, excepté deux fioles qui peuvent être trouvés si la zone est fouillée pendant 1 tour. Trésor: 1 fioles clairement marqués d'extra-guérison plus 1 d'invisibilités (de 4 doses)

13C. Chambre de Serek: Cette pièce contient les restes d'un lit à baldaquin et d'une armoire qui eurent une valeur certaine avant leur destruction. Dans l'armoire tous les vêtements ont été déchirés et sont en lambeaux. Le lit est également endommagé ainsi que les draps!

Si les joueurs recherchent un fond dans l'armoire, ils peuvent trouver un compartiment secret contenant le journal de Serek et les clés de la chambre forte, la pièce 17. Les détails du journal concernent les intentions de Serek et les raisons de ses actes. Après une lecture approfondie, et un jet de connaissance des sorts (DD 10), les joueurs se rendront compte de l'erreur Serek fait. Il a incorrectement scellé son cercle de confinement pour enfermer ou renvoyer le démon dans la salle d'invocation. Il contient également des informations sur « l'île de la vigilance ».

14. Bibliothèque: Cette chambre a évidemment été agrandie au fil des ans. Les restes d'une deuxième porte murée est encore visible depuis le couloir. Les bibliothèques sont alignées dans cette pièce ainsi que deux grands portraits de Serek lui-même. La plupart des livres ont été jetés à terre et certains ont été déchiquetés. D'autres ont été abîmés par la moisissure et un mauvais usage. Trésor: avec un sort de détection de la magie, les joueurs pourront dénicher un vieux livre de sorts du temps des années d'apprentissages de Serek. Celui-ci contient les sorts magiques suivants: détection de la magie, projectiles magiques, lumière, nuage puant et toile, ainsi que n'importe quels autres sorts que le MD pourrait donner au groupe.

15. Salon: Cette pièce a souffert un peu. Des oreillers moelleux, des divans en bois et des canapés soyeux, tous ayant été légèrement endommagés. Les peintures, peut-être des chefs-d'œuvre, recouvrent les murs. Tous détruits, par des marques de griffes dégoûlant de sang rouge. Le seul indice inquiétant par ce qui ou quoi a causé les dégâts. Une fouille et le déplacement des meubles permettront aux joueurs de découvrir une petite bourse contenant 45 Po.

16. Chambres de stockage: Ces chambres ont été conçues pour le stockage des meubles, des vêtements, des objets de gouverneurs précédents, etc... Il n'ya rien de réelle valeur ici.

17. Pièce forte: La porte est en bois et cerclé de fer. La chose la plus remarquable est qu'elle est toujours intacte. Cela est dû au sort de fermeture que Serek placée sur elle et les pièges magiques qu'il déposa sur les serrures. Il ya 2 serrures et si une tentative de crochetage est faite ou la mauvaise clé est insérée dans lune serrure, un sort projectile magique frappe le fautif (3 missiles de 1d4



+1 chacun).

Trésor: Si les joueurs réussissent à pénétrer dans la pièce ils découvrent 2 coffres.

Coffre 1, les salaires: A l'intérieur, 6 sacs contenant chacun 100 gp.

Coffre 2, la richesse personnelle de Serek et des taxes récoltées: A l'intérieur de ce coffre se trouve 200 Po, 88 Pa, et 67 Pc... Serek avait secrètement dépensé la majeure partie de sa fortune en achats de matériels pour sa vengeance. Il s'y trouve aussi une épée ardente (longue). Puisque Serek ne pouvait faire usage d'un tel objet, il espérait le vendre pour gagner un peu de monnaie sonante et trébuchante.

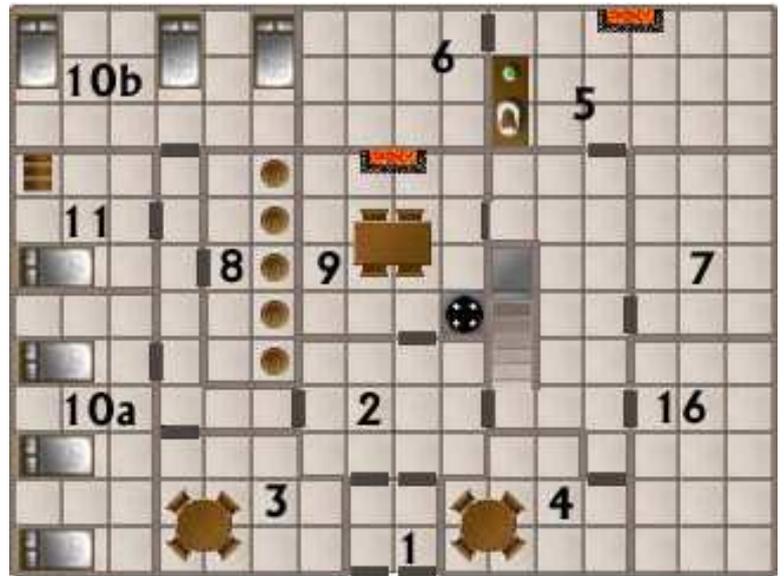
18. Le dernier Hall: Dans ce Hall d'entrée se trouve des restes humains, 4 corps en tout. Il ya aussi quelque chose de gravé sur la surface de la porte fermée. Après un examen approfondi il semble que quelqu'un ait essayé de graver un symbole d'un certain type dans la porte. Avec un jet de connaissance de la religion, avec un bonus de +2 en raison de la facilité ou DD 10, une personne dans le groupe reconnaît le symbole comme appartenant au dieu de la mer du même temple détruit au milieu de la ville. Un jet de connaissance des sorts donnera l'idée qu'un prêtre, l'un des cadavres, tentait de jeter un sort protection contre le mal sur la porte, peut-être pour, en quelque sorte, la sceller.

Si une protection contre le mal est jeté sur la porte elle même, les sorts de Castilus ne pourront plus sortir de la chambre et il sera complètement bloqué à l'intérieur. Il en appellera aux joueurs, mais ses mensonges à peine audible ne seront pas susceptibles d'être pris au sérieux. Si quelqu'un tente de sceller les portes Castilus enverra une convocation télépathiques à toutes les créatures actuellement convoquées ou sous son influence. Elles se dirigeront vers le château en différents groupes pour tenter de rouvrir la porte.

19. La chambre de convocation: Cette salle de 4,5m X 6m semble naturellement sombre. La chambre elle-même est presque vide, les choses intéressantes se trouvent toutes au sol. La première est le cercle de convocation incrusté d'argent (Valeur : 40 Po si ils peuvent l'arracher), en second, c'est le triangle qui entoure le cercle (Un jet de connaissance des sorts ou les notes de Serek vont permettre au groupe de découvrir que ce symbole renforce à la fois les capacités des créatures invoquées, mais les lie aussi à cette salle.

Ils remarqueront le cadavre desséché et détruit de Serek couché contre un mur où Castilus à projeté le mage mort après une convocation bâclée qui a mal tournée. Pour conclure Castilus lui-même sera là usant d'illusions pour apparaître comme une sorte d'Ange déva astral ou toute autre belle créature extra planaire. Il tentera de convaincre les personnages de le libérer afin qu'il puisse lever la malédiction qui se trouve sur la commune.

Pour le libérer, le triangle incrusté doit être détruits, ce qui est une très facile. Si libéré, il va tenter d'éliminer le groupe (voir chapitre 4E de l'aventure). Si Castilus est vaincu, il n'aura pas de véritable trésor puisque ce qu'il aura montré au groupe n'était qu'illusions. S'ils pensent à fouiller le cadavre de Serek ils découvriront quelques objets magiques sur le mage. Trésor: Bracelet +6 (sur ses poignets), poignard+1 à la ceinture, un collier en or avec un symbole royal en argent (Cadeau d'un ami 250 po.). Le livre de sort Serek a été déchiré en lambeaux par le démon, mais avec un peu de travail, ils peuvent être en mesure d'apprendre 2 ou 3 sorts (A la discrétion du MJ).



1er étage

2ème étage





## 5C : Le Temple englouti des Sahuagins

Cette structure de 8 mètres de hauts se déploie dans les fonds marins à une profondeur d'approximativement 30 mètres sculptée dans le corail et la pierre. La zone entourant le temple est patrouillée par 4 sahuagins (Pv 11, 11, 15, 17, MM1 p157) avec 1 grand requin (Pv 42) MM1 p 201.

Si par hasard vous aperceviez un sahuagin, fuyez, celui-ci se dépêchera d'avertir le temple tandis que les autres que vous n'auriez pas vus engageront le combat contre l'intrus que vous êtes. Les sahuagins n'attaqueront pas immédiatement, mais entoureront le groupe et attaqueront à la première intention hostile. Les gardes à l'entrée de temple fermeront les portes aux deux énormes battants pour qu'ils soient légèrement entrouverts et laissent 1 garde pour surveiller le résultat de la rencontre avec la patrouille.

**1. Les Portes d'entrée :** A l'entrée du temple se dressent des doubles hautes portes hautes de 4,5 mètres faites de corail, Elles ont été conçues avec une grande élégance utilisant plusieurs nuances de corail différents. Au centre de chaque porte est incrustée une grande coquille de nautilus en forme de spirale.

**2. Entrée principale :** c'est le hall Principal du temple. Y sont postés continuellement 4 gardes sahuagins possédant respectivement chacun (Pv: 12, 13, 15, 18 : MM1 page) et 1 grand requin (Pv: 37). En cas d'une attaque ou d'un avertissement par la patrouille extérieure, 1 garde alertera la haute prêtresse alors que les gardes restants attendront son retour ici.

**3. Zone Principal du Temple :** c'est la zone principal de prières et d'adoration du temple, un grand autel en pierre le domine ainsi qu'une très grande statue d'or du Dieu requin que les sahuagin adorent et chérissent. La statue d'or est protégée de l'érosion et des dégâts par des sorts de conservation. Il pèse 250 kilos. Il vaudrait environ 10,000 gp si un acheteur pouvait être trouvé, un roi ou des aventuriers très riches peut-être. Il y a peu de chance que vos joueurs soient capables de le ramener à la surface..... et s'ils le font... Le chapitre 6 leur montrera qu'ils ne peuvent le garder.

**4. Vestibule Décoratif :** Ce long vestibule est incrusté de peintures murales dépeignant les victoires des sahuagins contre des elfes de mer, des tritons et mêmes des habitants de la surface. Apparemment, tant les peintures murales que le temple commémorent les anciennes victoires des héros du peuple sahuagin.

**5. et 6. Baraquements :** Les cantonnements des gardes du temple. Ils possèdent des lits de varech et d'algue avec des chaises en pierre brutes et ainsi que d'autres meubles dans les mêmes matériaux. Plusieurs carcasses de poisson jonchent la pièce. Ceux qui fouilleraient les lits trouveront une perle (100 gp.) caché sous lit dans la pièce 5. Ces pièces (chambres) sont normalement occupées par 12 sahuagins (Pv 9, 11x3, 12x3, 13x2, 17x2, 18) plus ceux de la patrouille. En cas d'une attaque de surprise il y aura 6 gardes dans chaque pièce.

**7. Quartiers des Capitaines :** Cette pièce est occupée par le commandant sahuagin, il considère ce poste comme une punition depuis car il pense qu'il y a peu de chance pour qu'un combat ait lieu ainsi qu'une quelconque promotion. Il est un des 4 mutants armés qui apparaissent de temps en temps dans la société sahuagin. Trésor : la sculpture Taillée (la pierre pèse 5 kilos.), elle dépeint une sorte de calmar fait d'une pierre verdâtre d'une valeur de 100 Po.

**7a. Armurerie :** Cette petite pièce contient des armes que le capitaine tient sous sa garde. Elle contient 10 arbalètes lourdes conçues pour tirer sous l'eau. 100 carreaux, 5 tridents, 10 lances et 4 filets

**8. Quartiers des dresseurs:** Ceux-ci sont les quartiers pour les dresseurs de requin. Il y a 2 entraîneurs sahuagins (Pv 7, 8) qui vivent ici, ils ne répondront pas à une alarme générale parce qu'ils "permettent aux guerriers de s'en occuper". Ils ne possèdent aucun trésor personnel.

**9. Enclos du requin:** Cette grande caverne sous-marine (100m x 100m) est la maison des requins qui vivent avec le sahuagin. Ces requins particuliers ont une teinte rougeâtre bizarre sur leurs ventres. Les sahuagins ont décidé de les capturer pour les mettre au service de leur dieu requin. Ils n'utiliseront pas les requins comme chair à canon mais si les gardes perdaient leur capitaine ou une des prêtresses ordonnera aux dompteurs d'amener les requins pour les aider. Les requins: 2 requins de taille moyenne (Pv 20, 22) et 1 grand requin (Pv 49) MM 201  
Nota: Les autres requins vivent aussi ici.

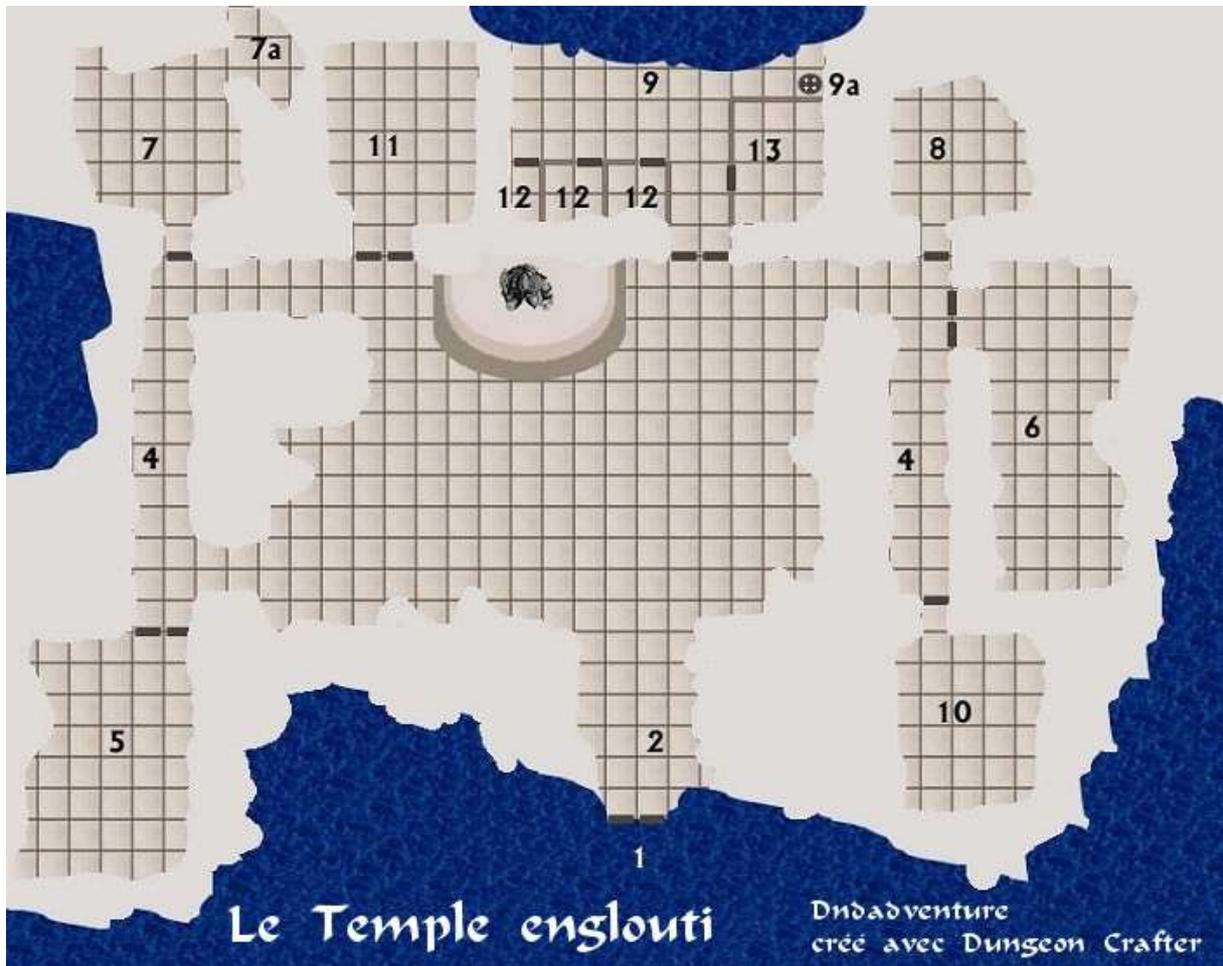
**9a. L'écoutille secrète:** C'est une porte secrète localisée dans le toit du temple, il est conçu comme une sortie d'urgence en cas de siège. C'est simplement un bloc de corail dans le toit au-dessus de l'enclos des requins.

**10. Quartiers des Prêtresse inférieures:** Cette pièce est le quartier des 2 prêtres féminins (Pv 15 chacune) qui servent au temple. Elles possèdent des quartiers individuels mais la haute prêtresse les utilise l'une contre l'autre pour maintenir sa position hiérarchique. Trésor: La prêtresse #2 possède un objet magique sous sa couche. C'est un disque fait de métal sur lequel sont inscrits des symboles magiques : un sort de charme. Il contient un 1 sort de charme monstre jeté au 7e niveau. Ce disque fonctionne comme un parchemin et un le sort adéquat pour identifier le sort autorisera son usage (lecture de la magie). Elle projette de l'utiliser contre sa supérieure ou le capitaine pour gagner le contrôle du temple.

**11. Les Quartiers de la haute Prêtresse:** Ce sont les quartiers de la Haute prêtresse elle-même. Ce sont les quartiers les plus somptueux du temple. La pièce est dominée par un grand lit fait de pierre mais a recouvert d'algue et de varech. La pièce contient



une table et des chaises faites de pierre. Prêt du lit, un petit autel pour son usage personnel. Le trésor: dans un récipient qui paraît être une palourde mais est en réalité faite de corail se trouve 4 petites perles (valeur 50 Po. chacun), un grand bracelet du cuivre qui commence s'oxyder façon vert de gris (valeur 80 Po.), et une fiole de pierre bouchée à la cire: Elle contient des herbes gardée au sec dans la fiole. Cette fiole irradie la magie et reproduit les effets d'un philtre d'amour si le liquide est absorbé. La prêtresse projette de séduire le capitaine pour augmenter ses pouvoirs personnels et s'essayer à procréer avec lui pour asseoir et augmenter son pouvoir.



**12 cellules:** Ces pièces servent de cellules, ou de stockage s'il n'y a pas de prisonniers. Il y a actuellement un prisonnier emprisonné ici: Un elfe de mer nommé Bryxin (Pv 10). Il a été attrapé et enfermé ici par une patrouille, la haute prêtresse abuse de lui jusqu'à ce qu'elle en soit lassée. Il sera très reconnaissant à tous libérateurs mais souhaitera partir immédiatement et il ne sera pas d'une grande aide vu son état. Il parle seulement son dialecte elfe et un peu la langue des sahuagins.

**13. Salle de stockage:** Cette pièce devrait être appelée la pièce aux rebuts, elle contient toutes les choses dont les sahuagins n'ont pas un usage immédiat. Les articles pris aux prisonniers finiront ici, ainsi que tout ce qui est récupéré d'un bateau, échoué ou coulé, même quelques os de poisson se trouvent ici. Avec au moins 2 tours passés à chercher les joueurs peuvent découvrir « **Le Masque d'Invocation** » qui appartenait au trésor de l'ancienne haute prêtresse, la nouvelle ne lui ayant trouvée aucune valeur, il a été placé ici.

**Grande Prêtresse Gibliip:** sahuagin femelle Prêtre N°5,  
 Dés de Vie : 7; Taille M (1,85 m); Dés de vie 2d8+4 + 5d8+10; Pv 56; Init +2 (+2 Dex); Vitesse de déplacement 9 mètres; AC 18 (+2 Dex, +5 Naturel, anneau +1); Attaque de mêlée +8 (+3 Base, +4 For, +1 Race), ou attaque à distance +6 (+3 Base, +2 Dex, +1 Race); Sauvegarde : Fort +9 (+4 Base, +2 Con, +3 Race), Ref +3 (+1 Base, +2 Dex), Vol +8 (+4 Base, +4 Sag); AL LE; For 19 (+4), Dex 15 (+2), Con 14 (+2), Int 14 (+2), Sag 19 (+4), Cha 12 (+1).  
 Langues Parlées: Langue Aquatique, Sahuagin, Elfe des Mers.  
 Compétences et dons: Empathie avec les animaux+4 (+1 Cha, +3 Race), Déguisement +2.5 (+1.5 Compétence, +1 Cha), Discrétion +7 (+2 Dex, +5 Race), Connaissance (Mystère) +9 (+7 Compétence, +2 Int), Perception auditive +13 (+3 Compétence, +4 Sag, +6 Race), Déplacement silencieux +2 (+2 Dex), Représentation +4 (+3 Compétence, +1 Cha), Profession +13 (+8 Compétence, +4 Sag, +1 Race), Psychologie +6.5 (+2.5 Compétence, +4 Sag), Détection +10 (+4 Sag, +6 Race), Science de la nature +3 (+4 Sag, -1 Race); Création de baguette magique, [Attaques multiples], Ecriture de parchemins.  
**Sorts de prêtre, par jour:** 5 / 4+1 / 3+1 / 2+1.



Liste de sorts:

- 1er: Soins léger(x2), malédiction, Lueurs féériques, sanctuaire.  
 2e: Mise à mort, immobilisation de personne, silence, convocation de monstres II.  
 3e: Dissipation de la magie, prière, communication avec les morts.  
 Possession: Anneau de protection +1, aucunes armes.

**Capitaine Gluagrah:** Sahuagin mâle Guerrier N°5

Dés de Vie : 7; Taille M (1,78 mètres); Dés de vie 2d8+8 + 5d8+20; Pv 61; Init +3 (+3 Dex); Vitesse de déplacement 9 mètres; CA 18 (+3 Dex, +5 Naturellement, s'il a le temps il portera son harnais de combat +1 AC); Attaque de mêlée +10/+5 (+5 Base, +4 For, +1 Race), ou attaque à distance +9/+4 (+5 Base, +3 Dex, +1 Race); Sauvegarde : Fort +11 (+4 Base, +4 Con, +3 Race), Ref +4 (+1 Base, +3 Dex), Vol +1 (+1 Base); AL LM; For 19 (+4), Dex 16 (+3), Con 18 (+4), Int 18 (+4), Sag 11 (+0), Cha 5 (-3).

Langues Parlées: Abyssal, Aquatique, Géant, Gnoll, Orc, Commun des profondeurs.

Compétences et dons: Empathie avec les animaux +0 (-3 Cha, +3 Race), Concentration +6 (+2 Compétence, +4 Con), Désamorçage/sabotage +4.5 (+0.5 Compétence, +4 Int), Contrefaçon +6 (+2 Compétence, +4 Int), Dressage +5 (+8 Compétence, -3 Cha), Discrétion +8 (+3 Dex, +5 Race), Intimidation +3 (+6 Compétence, -3 Cha), Saut +12 (+8 Compétence, +4 For), Perception auditive +8 (+2 Compétence, +6 Race), Déplacement silencieux +3 (+3 Dex), Crochetage +3.5 (+0.5 Compétence, +3 Dex), Profession +1 (+1 Race), Fouille +6.5 (+2.5 Compétence, +4 Int), Détection +6.5 (+0.5 Compétence, +6 Race), Acrobaties +3.5 (+0.5 Compétence, +3 Dex), Science de la Nature +2 (+3 Compétence, -1 Race); Science du combat à mains nues, [Attaques multiples], Armes de prédilection (pique).

Équipement: il est armé de «Dent de Requin», une lance de qualité exceptionnelle ayant des capacités magiques.

**Prêtresse inférieures #1:** Siirk Sahuagin Femelle Prêtre 3

Dés de Vie : 5; Taille M (1,92 mètres); Pv 2d8+6 + 3d8+9; Pv 38; Init +0; Vitesse de déplacement 9 mètres; CA 15 (+5 Naturel); Attaque de mêlée, +6 (+2 Base, +3 For, +1 Race) ou attaque à distance +3 (+2 Base, +1 Racial); Sauvegarde : Fort +9 (+3 Base, +3 Con, +3 Race), Ref +1 (+1 Base), Vol +6 (+3 Base, +3 Sag); AL LM; For 16 (+3), Dex 11 (+0), Con 16 (+3), Int 16 (+3), Sag 17 (+3), Cha 10 (+0).

Langues Parlées: Langue Aquatique, Sahuagin, Elfe des Mers

Compétences et dons: Empathie avec les animaux +3 (+3 Race), Bluff +2.5 (+2.5 Compétence), Désamorçage/sabotage +6 (+3 Compétence, +3 Int), Déguisement +1 (+1 Compétence), Soins +9 (+6 Compétence, +3 Sag), Discrétion +5 (+5 Race), Perception auditive+9 (+3 Sag, +6 Race), Déplacement silencieux +0, Profession +4 (+3 Sag, +1 Race), Equitation à +2.5 (+2.5 Compétence), Scrutation +4 (+1 Compétence, +3 Int), Fouille +6 (+3 Compétence, +3 Int), Détection +9 (+3 Sag, +6 Race, science de la Nature +2 (+3 Sag, -1 Race); Attaques réflexes, Expertise du combat, [Attaques multiples].

Sort de prêtre Par jour: 4 / 3+1 / 2+1.

**Prêtresse inférieure #2:** Sarret Sahuagin Femelle Prêtre N°3

Dés de Vie : 5; Taille M (1,82 mètres); Pv 2d8+6 + 3d8+9; Pv 38; Init +2 (+2 Dex); Vitesse de déplacement 9 mètres; CA 17 (+2 Dex, +5 Naturel); Attaque de mêlée +7 (+2 Base, +4 For, +1 Racial), ou attaque à distance +5 (+2 Base, +2 Dex, +1 Race); Sauvegarde : Fort +9 (+3 Base, +3 Con, +3 Race), Ref +3 (+1 Base, +2 Dex), Vol +6 (+3 Base, +3 Sag); AL LM; For 19 (+4), Dex 14 (+2), Con 17 (+3), Int 14 (+2), Sag 17 (+3), Cha 13 (+1).

Langues Parlées: Langue Aquatique, Sahuagin, Elfe des Mers

Compétences et dons: Empathie avec les animaux (+1 Cha, +3 Race), Déguisement +4 (+3 Compétence, +1 Cha), Discrétion +7 (+2 Dex, +5 Race), Connaissance +4 (+2 Compétence, +2 Int), Connaissance (Mystère) +8 (+6 Compétence, +2 Int), Connaissance (religion) +7 (+5 Compétence, +2 Int), Perception auditive +9 (+3 Sag, +6 Race), Déplacement silencieux +2 (+2 Dex), Profession +4 (+3 Sag, +1 Race), Connaissance des sorts +7 (+3 Compétence, +2 Int, +2 Talent), Détection +9 (+3 Sag, +6 Race), Science de la nature +2 (+3 Sag, -1 Race); Emprise sur les morts vivants, [Attaques multiples], Talent (Connaissance des sorts).

Sort de prêtre Par jour: 4 / 3+1 / 2+1.

**Chacune possède les sorts et équipements suivants...**

Liste de sorts: Siirk, Sarrek,

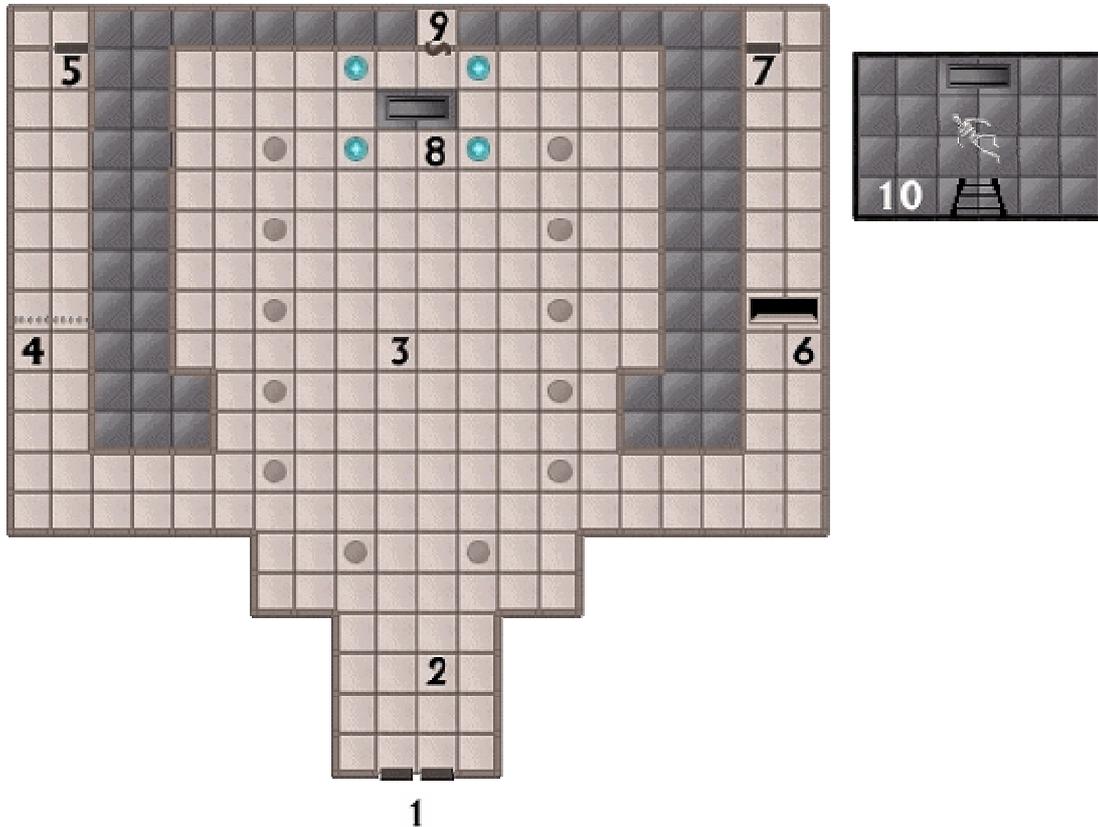
- 1er: bénédiction, blessures légères, soins x2  
 2e: aide, force de taureau, soins modérés

EQ: aucune armure et seulement les armes naturelles (griffes) en mêlée.



## 6C, Le temple perdu de l'île de l'éternelle vigilance :

### Le Temple perdu de l'île de l'éternelle vigilance



#### Apparence de l'île ou se trouve le temple:

L'île est une terre aride, avec très peu de rochers, quelques plantes à sa surface et un petit nombre d'oiseaux; la nourriture ou un vrai refuge ne pourront vraiment être trouvés. Comme si l'île avait été placée ici, sortie de nul part, à presque 20 mètres au dessus de la mer. Elle est pratiquement inaccessible par bateau dû aux bancs de sable affleurants environnants et aux falaises. L'île fait seulement 4,5 kilomètres de diamètre.

#### Le Temple Perdu:

Ce bâtiment se trouve placé directement au centre de l'île, il semble être fait d'une pierre différente du lieu, comme étranger à l'île. Du temple émane une sensation qui repousse tous les animaux. Aucune vie sauvage ou autres ne s'approche de cet endroit. Les familiers et autres créatures spéciales à l'intelligence basses doivent faire un jet de volonté (DD 20 contre les sorts) pour l'approcher (familier, animaux de compagnie, animaux invoqués, etc.). Les créatures intelligentes se sentent simplement gênées à l'approche ou à l'intérieur du lieu. Cette sensation ne peut être modifiée par des sorts ou toute autre magie.

**Les Statues:** la seule information ici est que toutes ces statues semblent regarder en direction de la mer. La plupart couvre du regard les falaises de l'île mais quelques unes(6) pointent leur regard vers le paysage en direction d'endroits différents. Elles s'activeront seulement si le masque dans le temple est extrait du bâtiment.

**Rencontres de monstres errants:** 1d4 zombis marins humains assassinés par Edmund Vargas, naufragés ou morts affamés; 1d4 petits oiseaux ou créatures amphibies; tous doivent être capables d'obtenir de la nourriture de la mer.

#### Les Gardiens Golems de l'Île:

Ces créatures sont des golems. Ils ont été placés sur l'île pour la préserver des voleurs qui, il y a longtemps, ont réussi à voler le trésor du temple. Sans but précis, ils attendent, prêt à attaquer tout ce qui vient sur l'île. Il faut savoir que le sorcier Edmund Vargas vint sur l'île par bateau. Les gardiens attaquèrent les marins qui avaient débarqué avec lui mais Vargas connaissait les chemins permettant de passer les golems. Il entra dans profondeurs du temple et trouva la pierre de l'autel à laquelle les golems étaient liés. Il tua tous marins survivants et détruisit leur bateau afin que personne ne se souviennent de ce lieu.



Edmund sacrifia sa propre vie pour remettre en place l'enchantement de la pierre de l'autel. Il mit le Masque de Nécromancie et depuis les golems gardiens sont lié à lui pour garder une fois de plus le trésor du temple. Les golems utilisent les statistiques du golem de pierre (Manuel de Monstres p141) avec quelques différences notées ci-dessous :

### Golem de pierre

Dés de vie : 14d10+30 (107 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +10/+23

Attaque : coup (+18 corps à corps, 2d10+9)

Attaque à outrance : 2 coups (+18 corps à corps, 2d8+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : lenteur, étreinte de l'ours 2d6+9 (normal) (x2 2d6)

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, Régénération 2 Pv/Round.

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

**Étreinte (Ex):** Un golem peut essayer d'étreindre un adversaire au lieu de le frapper d'un coup de poing. Si le golem réussit, il bloque alors son adversaire pour 2d6 round et l'opposant sera incapable d'attaquer. Dû à sa force immense et sa construction en pierre il sera difficile pour le joueur de se libérer. Un jet de force (DD 25) sera exigé pour essayer (2E barrières du bars/lift du coude) ou avoir des compagnons pour détruire le golem. La compétence évasion peut être utilisée à la place du jet de force avec le même DD(25).

**Régénération:** Les gardiens régénèrent de 2 points de vie par round même après leur destruction. Ils ne peuvent pas régénérer si ils sont totalement détruits par une désintégration ou des moyens équivalents. Un golem qui aura été mis en morceaux, recommencera à se déplacer et à attaquer une fois qu'il aura régénéré de la 1/2 moitié de ses points de vie.

Les golems attaqueront de préférence ceux qui ont volés le masque du temple. Ils attaqueront toutes autres êtres vivant sur l'île, qui sortira du temple. Si un golem rapporte le Masque de Nécromancie d'un joueur, il le ramènera sur l'autel du temple. Puis ils reviendront à leurs places et redeviendront inerte une fois de plus.

## Le Temple

**1. Extérieur:** Aucuns animaux normaux n'approcheront de cet endroit dû aux protections magiques placées ici, tout animal exceptionnel (tel qu'un familier) peut faire un jet de volonté (DD 20, contre les sorts) pour s'approcher. Les portes sont faites d'une pierre verdâtre, chacune des portes possède un visage sculpté. Les visages paraissent regarder sévèrement les arrivants comme si ils jugeaient ceux qui les approchent. Une illusion d'optique les fera paraître vivants comme si les yeux du visage observaient les mouvements des personnages. Les portes doivent être poussées vers l'intérieur pour entrer dans le temple, une fois à l'intérieur, les joueurs peuvent voir l'entrée du grand hall.

**2. Le Grand Hall:** Les aventuriers peuvent voir un grand couloir supporté par des piliers. Le couloir s'ouvre de chaque côté à la fois vers la gauche et vers la droite. Il paraît aussi s'enfoncer bien plus loin qu'ils ne peuvent voir à cause de la faible luminosité ambiante.

**3. Le fond du Grand Hall:** Les aventuriers peuvent voir que les piliers qui flanquent chaque côté du Hall sont sculptés de visages de guerriers. Tous regardent fixement dans le couloir quand ils passent. Plus loin en avançant vous apercevrez une sorte d'autel entouré par 4 petites fontaines.

**4. Piège de la herse:** Quand quelqu'un traverse cette surface, une plaque à pression se trouve dans le sol (20% de chance de se déclencher par personne), si elle est déclenchée, des lances de métal sorte des trous cachés dans les murs, le plafond et le sol. L'individu qui a déclenché le piège doit faire un jet réflexe (DD 20, jet de Réflexe à -4) pour l'éviter. Ceux qui passe juste avant ou juste après cette personne doivent aussi se sauvegarder (DD 15, jet de Réflexe à -2). Les dégâts occasionnés par ce piège sont de 5d6. N'importe qui touché par les lances sera perforé et continuera de saigner pour 1d4 round. Les lances bloqueront le tunnel comme une herse et doivent être cassées pour continuer ou repartir suivant le cas. Faites un jet de dé aléatoire pour savoir de quel côté ils se trouvent si ils font une sauvegarde.

**5. Fausse porte piégée :** Cette porte est en pierre et possède une poignée, mais doit être poussé pour être ouverte. Si la porte est ouverte, un gros contrepoids est aussi poussé et déclenche l'effondrement d'une partie du plafond comme un piège chute mortelle et jusqu'à 2,5 mètres devant la porte. Les dégâts sont de 4d10 avec un jet de réflexe (DD 20, sauvegarde contre la pétrification) pour la moitié des dégâts. Vous pouvez faire un tirage de perception auditive en plus à vos joueurs (DD 15) pour remarquer un bruit de broyage quand la porte s'ouvre.

**6. Dalle piégée :** Il y a une petites trappe piégée devant l'autel. La première personne qui traverse cette zone tombe dans un trou de 6 mètres à moins qu'il ne remarque le piège avant, jet de réflexe (DD 25, DEX -4). Le trou fait seulement 6 mètres de profondeur



mais est parsemé de pieux de pierre, qui blesse pour 5d6. Les côtés du conduit sont des murs glissants et la malheureuse victime doit vraisemblablement être tirés avec une corde pour en ressortir.

**7. Autre fausse porte piégée :** Cette porte est piégée par une chute mortelle du plafond comme la partie 5.

**8. L'autel :** Si les joueurs approchent cette zone, ils voient que la pierre de l'autel est creusée. Cette particularité n'a aucun intérêt. L'autel est entouré de 4 petites fontaines. Ces fontaines crachent magiquement un léger jet d'eau de 30 cm, ce qui fait continuellement circuler l'eau. Si une détection de la magie est jetée, ils rayonnent des sorts d'invocation et d'abjuration. Si la pierre de l'autel est touchée ou si l'équipe découvre la porte secrète de la zone 9, alors 4 esprits des eaux (Taille M, HP 30, 30, 30, 30) seront appelés et attaqueront l'équipe. Ces créatures auront le maximum de points de vie dû à la magie des fontaines. Ils ne suivront pas les membres de l'équipe en cas de retraite mais retourneront dans les fontaines en attendant leur retour.

**9. Porte secrète:** Si les élémentaires de l'eau sont tués (ou ne sont pas conjurés) une porte secrète peut être trouvée derrière la pierre de l'autel. La gâche d'ouverture pour cette pierre se situe à la gauche du pilier, si elle n'est pas trouvée (fouille DD 20) la porte peut être brisée; entrez dans cette zone attirera l'attention des élémentaires de l'eau et les fera attaquer. Au-delà de la porte une petite pièce vide avec une échelle de pierre qui mène vers la pièce 10.

**10. Pièce secrète:** L'échelle de pierre descend de 6 mètres pour arriver dans cette petite pièce. Il y a seulement 3 choses de visibles dans cette salle. Un autre autel en pierre avec le Masque de Nécromancie posé dessus, et un cadavre squelettique qui se trouve à quelques mètres de l'autel. Si le sort détection est jeté l'autel rayonne une forte magie (invocation). Le squelette n'est vêtu que de quelques lambeaux de vêtements pourris et tient un vieux poignard dans sa main. Aucune blessure visible n'apparaît, seulement une tache de sang séché visible près du corps. C'est le cadavre d'Edmund Vargas, le dernier acte de son vivant fut de s'égorger afin de finaliser le rituel pour devenir un mage spectral.

<b>Edmund Vargas</b>		
<b>For</b>	-	<b>Magicien Humain Loyal Mauvais</b>
<b>Int</b>	18	<b>Niveau:</b> 10 mage (mage spectral)
<b>Sag</b>	12	<b>PV:</b> 45
<b>Dex</b>	12	<b>Caractéristique:</b> sans
<b>Con</b>	-	<b>Équipement:</b> sans
<b>Cha</b>	11	<b>Attaque:</b> +7 (+2 Capacité des morts vivants)
<b>Vigueur</b>	+3	<b>Dégâts:</b> 1d8 (Contact glacial, +2 Capacité des mort vivant)
<b>Réflexe</b>	+4	<b>CA :</b> 20 (Capacité des mort vivant, Défense et faiblesse des morts vivants)
<b>Volonté</b>	+8	
<b>Compétences</b>	Bluff +2, Contrefaçon +9,5, Connaissance (Mystère) +17, Connaissance des sorts +17, Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discrétion+18, Équilibre +3, Perception auditive +1, Psychologie +2, Renseignement +2, Scrutation +16.	
<b>Dons</b>	Attaques réflexes, Augmentation d'intensité, Combat en aveugle, Écriture de parchemins, Extension d'effets, Extension de portées, Incantation silencieuse, Incantation statique, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Vigilance.	
<b>Sorts</b>	<b>(4/5/5/4/4/2):</b> N°0 - Signature magique, Lumières dansantes, Hébètement, Détection de la Magie, Détection du Poison, Destruction des Morts vivants, Illumination, Son illusoire, Lumière, Manipulation à distance, Réparation, Ouverture/Fermeture, Prestidigitation, Rayon de Givre, Lecture de la Magie, Résistance. N°1 - Mains brûlantes, Toucher glacial, Feuille morte, Identification, Missiles Magiques, Monture, Bouclier, Sommeil, Servant invisible, Ventriloquie. N°2 - Cécité/Surdité, Flou, Flamme Continue, Lumière du jour, Invisibilité, Déblocage, Lévitacion, Flèche d'Acide de Melf, Détection de l'invisibilité, Vent de murmures. N°3 - Clignotement, Dissipation de la Magie, Boule de feu, Vol, Immobilisation. N°4 - Charme monstre, Mur de glace, Métamorphose, Bouclier de Feu, Mur de Feu. N°5 - Animation des morts, Brume mortelle, Cône de froid, Mur de pierre.	



S'ils approchent de l'autel de pierre, le mage spectral, qui fut Edmund Vargas, apparaîtra. Il conversera avec eux pour les prévenir des risques de prendre le masque et leur racontera tous les détails principaux concernant sa vie et son voyage sur l'île s'ils lui demandent. Il ne divulguera pas les détails importants concernant les pouvoirs du masque, pourtant il peut donner des avertissements à propos de l'archi-mage Xoth. Si l'équipe n'est pas dissuadée par l'apparition, le mage spectral attaquera pour les tuer, voyez Edmund Vargas plus bas pour les détails sur le mage spectral.



Si Edmund Vargas est détruit, ils peuvent récupérer le masque, mais n'oubliez pas que, avant sa mort, Vargas avait attaché le masque au pouvoir de la pierre de l'autel; qui prend le masque de pierre éveille tous les golems de l'île, qui chercheront à rapporter le masque et à tuer l'équipe!

**Le Masque de Nécromancie :**

Ce masque apparaît comme un simple masque mortuaire. Il ressemble à un crâne blanc, avec des trous à la place des yeux et de la bouche, ainsi qu'une tige pour le tenir devant le visage, aucune attache pour le maintenir. Le masque de nécromancie ne procède à aucunes actions que le joueur ne désire pas, mais il influence ses pensées. Une fois lié avec le masque, l'utilisateur devient progressivement moins émotif et porte moins d'intérêt à son humanité, pour finalement ne plus avoir de sentiments pour ses amis, sa famille et son amant puisque, finalement, ces rapports sont insignifiants. L'alignement de l'utilisateur glissera vers un alignement neutre. A la discrétion du MJ de procéder à ce changement.

Caractéristique: Le masque possède tous les pouvoirs magiques du genre qu'il incarne, mais autorise aussi un autre type de sort. Le masque alloue les capacités de lancer 1 sort de nécromancie de chaque niveau de magie (1-9) que l'utilisateur pourrait utiliser d'une façon concevable s'il était un mage de ce niveau, de plus, une fois un jour, selon le niveau, le masque peut lancer un sort de peur, dépendant du niveau de l'utilisateur. Le sort Frayeur (Sort de mage de 1er N°) à moins que l'utilisateur ne soit du 7e niveau ou plus dans ce cas, c'est Terreur qui s'applique (Sort de mage de 4eme N°), au 15e niveau cela devient un Symbole de Mort (comme le sort de mage de 8eme N°).

Note: Le masque agit comme focalisateur de peur, les victimes doivent donc regarder dans sa direction.

**6E, Le Bateau Pirate de Lysnoir : « Le Tempête » :**

**Gaillard d'avant**

1. Baliste: Ces 2 zones contiennent chacune une baliste légère.
2. Mât de beaupré: C'est le mât le plus avancé du bateau.

**Gaillard d'arrière**

3. Mat de misaine: le dernier mât du bateau.
4. Catapulte: Une catapulte légère est montée ici.
5. le Poste du capitaine: C'est le poste ou se tient habituellement le capitaine.

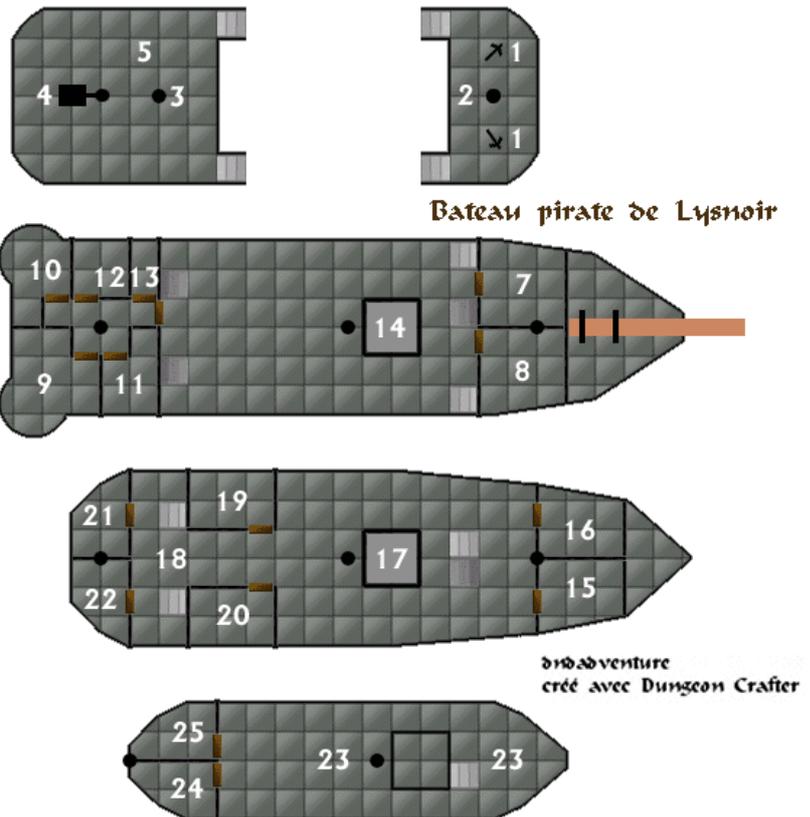
**Pont principal**

6. Cordage, lignes, et Ancre: Une petite cabine contenant corde, lignes, et une ancre.
7. Cabine privée avant (Cabine du premier compagnon): Ce sont les quartiers de Gunthar le second du bateau. Les quartiers de Gunthar sont sales, avec des vêtements souillés et parsemée de reste de nourriture. Son coffre est situé sous son lit. Il le garde fermé avec la clef dans sa poche, il contient 42 Po., 85 Pa et une perle (de 100 Po).
8. Cabine de Zynthar (la cabine du capitaine): Cette cabine appartient Lysnoir. Elle est décorée de tapisseries et de tapis de beaucoup de cultures différentes. Lyli ajoute au décor des pièces de cargaisons volées de vaisseaux pillés. Presque chaque surface est couverte de tapisseries, de tapis et de rideaux. Sur une grande table il y a différents types d'argenterie, de verres à pied précieux, et de bougeoirs en or.

A eux tous, la valeur de ces articles dans cette pièce est d'environ 1500 Po. Le lit ici est énorme et inélegant, il a dû être récupéré et reconstruit dans la pièce. Il est couvert de nombreux draps soyeux, d'oreillers, et de fourrures. En dessous se trouve le coffre-fort de Lilly qui contient 500 Po et une statuette en bois sculpté lui ressemblant. Il lui a été donné par un ex-amant amoureux qui l'avait fait faire par un maître artisan (valeur de 45 Po, à moins que l'acheteur ne connaisse l'identité de la personne sculptée, alors le prix pourrait passer à 300 Po).

9. Cabine de Kuyang (la cabine du quartier-maitre): Cette pièce est la demeure du quartier-maitre du bateau : Kuyang. Il est chargé de gérer les marchandises du bateau, ses registres, et les parts du butin. Sa pièce est clairsemée et contient un lit, un coffre (avec des vêtements et 250 Po), ainsi qu'un bureau. Le bureau contient le nécessaire d'écriture et les registres de Kuyang.

10. Pièce forte (Quartier-maitre chargé des vivres): Cette pièce a une porte très solide et est toujours fermée à clef. (Kuyang possède la seule clef). Cette pièce contient des armes telles qu'épées, arbalètes, et armes d'haste. Il contient aussi 8 cottes de





mailles complètes. Le magasin d'alcool et d'huiles pour les lanternes du bateau sont aussi contenus ici. Tout butin non partagé sera mis ici en caisse pour être divisée ou vendu. L'or sera aussi entreposé ici.

11. Pièce des cartes: Cette pièce contient une table avec beaucoup de cartes de mers différentes la recouvrant. Un compas se trouve aussi sur la table.

12. Cuisine : C'est la pièce où le cuisinier prépare la nourriture pour l'équipage. Il y a un grand poêle sur quelques pierres qui reposent sur une plaque de métal. La pièce contient aussi plusieurs couteaux, un grand tas de pommes de terre, et un sac de citrons.

13. Entrepôt: Cette pièce est utilisée pour entreposer les pièces de réparation de la galère et de la nourriture.

#### **L'Embelle**

14. Portes de la cargaison: Ces portes mènent à la zone de cargaison en dessous.

#### **Entrepont**

15. Quartier des esclaves humains (quartier d'équipage 1) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

16. Quartier des esclaves humains (quartier d'équipage 2) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

17. Portes pour la cargaison: Actuellement vide.

18. L'escalier des cabines: Rien de spécial ici.

19. Quartier des esclaves humains (quartier d'équipage 3) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

20. Quartiers des Ombres des Roches (quartier d'équipage 4) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

21. Quartier de Neogi (les quartier du Maître d'équipage): Ces quartiers quelconque appartiennent au maître d'équipage du bateau (un maître d'équipage est le chef direct de l'équipage du bateau).

22. Quartier de Neogi (Quartiers de Scathe): Ce sont les quartiers du nécromancien Scathe. La pièce contient un laboratoire d'alchimie à moitié monté, avec une table de plus pour travailler sur les cadavres. Plusieurs grandes malles près du lit contiennent les appareillages utilisés pour le laboratoire. Une des malles contient les livres de sorts de Scathe (lesquels sont protégés par un piège à feu). Il garde Gemme de l'Âme cachée, elle est cachée derrière une tapisserie qui représente un homme qui se noie dans la mer. Un sort de détection de la magie la localisera immédiatement. Il possède aussi un grand coffre qu'il garde sur la table. Il n'a aucune serrure mais est fermé à clé avec un sort de fermeture de mage, il contient 1800 Po, ainsi que ses notes concernant un objet inconnu possédant des pouvoirs de nécromancie et d'autres concernant l'Île de l'éternelle Vigilance.

#### **La cale**

23. Réserve ou cargaison: Cette pièce sert à entreposer les marchandises volées.

24. Cale à provisions (bétail): Cette zone malodorante accueille 8 cochons qui sont actuellement utilisés par les pirates pour la nourriture. Il est considéré comme une punition de devoir nettoyer cette pièce.

25. La prison: Pièce pour les prisonniers, l'équipage de l'Anne Joyeuse sera gardé ici. Les conditions sont entassées et deviendront sale rapidement. La note: Si un joueur est concerné avec Lis romantiquement, elle peut permettre à prisonniers de rester dans l'influence de la cargaison au lieu. Elle doit être convaincue de ce cependant.

### **8A, Joyaux, le poste de commerce :**

Cet endroit fait partie de la Campagne du Masque, mais peut être modifié et utilisé pour d'autres aventures.

Joyau est un petit village commerçant. Il a été fondé il y a environ 50 ans par Bertram Havameyer. Bertram a nommé la ville Bijou, parce que, dans son optimisme éternel, il avait décidé que cela deviendrait "le Bijou de la couronne du royaume". Inutile de dire que Bertram avait rêvé grand, plus grand qu'il n'aurait dû.

Oscar par contre n'est pas l'optimiste que son père fut. Il souhaiterait voir prospérer ce village, mais souvent il est accaparé par d'autres soucis, et est obligé de recoller les morceaux pour éviter que la petite ville ne périclite.

A ce jour, la ville n'est qu'un poste de commerce avec une auberge/taverne, une étables, une petite église et quelques fermes et maisons. Le nombre total d'habitants est d'environ 35. Pendant l'hiver son nombre s'accroît légèrement car certains trappeurs cherchent un endroit pour passer les hivers froids ou éviter les pluies abondantes.

Le commerce, l'auberge appelée « Le Gobelet Paré de bijoux » et les étables appartiennent tous au fils de Bertram, Oscar Havameyer.

**1. Comptoir :** Ce petit commerce est dirigé par le plus vieux fils d'Oscar, Jason. Jason a 22 ans et ne pense qu'à abandonner le petit village pour visiter le monde. Le poste de commerce offre beaucoup d'articles communs, mais aucune arme, armure, ou article de Haute valeur. Les prix sont environ 25 % plus cher que la normal sauf sur les articles qui pourraient être faits localement ou l'alimentation. Ces articles sont environ 25 % meilleur marché que la normal.



**2. Étables :** c'est plus une grange qu'autre chose. Oscar garde les chevaux pour des durées indéterminées. Il possède aussi 1 grand cheval de trait, 2 mules et 2 chevaux de selle à vendre.

**3. Le Gobelet paré de bijoux :** Cette Auberge/Taverne est le lieu principal de la ville. Tous les visiteurs se rendent ici, ainsi que la plupart des Gens du pays. Oscar et sa famille vivent ici, sa femme Sarah, sa fille la plus vieille (17 ans): Gertie, son deuxième fils: Félix (15 ans), et les deux jeunes jumeaux : (6 ans) Daniel et Jenny.

Le Gobelet est entièrement construit en bois. Il montre une certaine usure ici et là mais est encore très solide. Actuellement il y a 2 trappeurs vivant à l'auberge. En soirée 8 autres trappeurs ou des gens du pays les rejoindront pour dîner ou boire. À certaines occasions, pendant la visite des joueurs, un groupe de gobelins passera.

Il y a actuellement un groupe de 5 gobelins de passage à l'auberge. Ils sont venus ici pour négocier des peaux à Oscar et resteront seulement manger et boire un peu. Leur chef boira trop et les gobelins décideront de rester la nuit dans la salle commune de l'auberge après qu'une pluie diluvienne commence à tomber.

**4. L'Église :** Ce bâtiment est occupée par le père Dimitri, un prêtre (5ème niveau, PdV: 38) qui a été envoyé ici en raison de son affection pour la boisson. Le père Dimitri a insulté plusieurs de ses pères pendant un office religieux après avoir trop lourdement testé divers alcools. Maintenant il pleure sur son sort et se plaint à qui l'écouterà. Parce qu'il observe beaucoup de manquement à sa foi, Dimitri peut seulement jeter des sorts de niveau 1.



**10D, Le complexe des Elfes noirs :**



**1. Porte principale :** C'est la première barricade sur laquelle des étrangers de la surface butteront. Elle se situe à 70 mètres de l'entrée extérieure. Dans le couloir un mur de bois épais bloque entièrement le tunnel. Une porte a été construite dans le mur par



commodité mais est inaccessible de l'extérieur. Il est habituellement manipulé par les 2 gardes les plus inexpérimentés.

**Note :** Le mur est fait d'un bois dur et renforcé de plaques de métal. Il fait 30 cm d'épaisseur avec des pieds de soutien qui sont enfoncés dans le sol. Il peut être brûlé mais ce serait un processus très lent et les défenseurs pourraient éteindre plusieurs petits feux. Le mur s'arrête avant d'atteindre le plafond, cependant, bien qu'il ne fasse que 4 mètres de hauts (le tunnel fait 4,5 mètres à cet endroit), les défenseurs sont tranquille (ils attendent sur une passerelle à 2,4 mètre de haut) et peuvent laisser tomber de l'huile ou du feu sur les assaillants près du mur. Il y a 2 fentes, pour les flèches, construites dans le mur à 1,2 mètre de hauteur. Elles sont (couverture de 90%) extrêmement étroites permettant de tirer sur des cibles plus loin vers le haut le tunnel. Détruire le mur sera plus difficile. Il devra probablement être détruit à la main (dureté 7, PdV : 150) ou employer la magie pour y réussir. Une autre possibilité serait de forcer les défenseurs à s'écarter loin du mur en jetant le feu par dessus ou en employant un sort comme « nuage puant » pour les forcer à s'éloigner tandis que le groupe le passe. Rappelez-vous que les Elfes noirs considèrent le mur comme étant extrêmement important pour la défense et ne se rendront pas facilement. Un ennemi qui a passé le mur abat leur seule ligne de défense et aucune autre défense n'existe vraiment.

**2. Fosse piégée :** Ce puits déguisé, caché par de la mousse couvrant le piège, est conçu pour ralentir n'importe quelles troupes d'invasion qui souhaite passer le mur. Les couloirs ici rétrécissent sur 3 mètres de large et le puits fait 2 mètres de large et 3,5 mètres de long. Il s'ouvre 6 mètres de fond, pas assez pour énormément de dégâts mais assez pour ralentir tout envahisseur qui aurait besoin d'aide pour sortir du puits.

**3. Zone principale :** Cette zone sert aux elfes noirs pour se reformer après une attaque ou à se regrouper après une déroute au mur. C'est seulement un terrain découvert avec des tunnels menant au sud vers la zone 4 ou vers les baraquements. Le passage secret dans le mur ouest mène à la zone 5. C'est une mince feuille de roche qui dissimule l'entrée par l'utilisation du sort « Façonnage de la pierre » du « capitaine Sheltan ».

**4. Barricade :** Elles sont les défenses contre les incursions des habitants d'en dessous. Ce secteur n'est pas aussi bien défendu mais inquiétez-vous toujours est pris en cas d'attaque réelle. Il n'y a pas de mur à cet endroit mais une barricade haute de 1,2 mètre qui traverse le couloir. La barricade peut être déplacée (une force de 25 suffit) elle est faite de bois et possède des piques tournés vers l'extérieur.

Habituellement 2 gardes de bas niveau sont placés derrière elle. Si attaquée, la barricade prévient toutes attaques pour les gardes de 50% (en mêlée) jusqu'à une couverture de 90% (attaque à distance). Celui ou ceux qui montent par dessus la barricade doivent faire un jet de réflexe (DD 15) pour éviter les piques. S'il échoue, il reçoit 1d6 de dégâts et doit faire un deuxième jet de réflexe ou se retrouver planté sur les piques. Celui à qui cela arriverait doit utiliser 1 round complet pour se libérer.

**5. Tunnel secret :** Ce tunnel est utilisé pour faire des sorties ou des missions de surveillance contre des attaquants du monde extérieur. Il est localisé à 150 mètres à l'ouest de l'entrée actuelle du tunnel et environ 25 mètres plus haut. L'entrée ne peut pas être trouvée de l'extérieur car le mur est recouvert de pierre, de sorte que les éclaireurs doivent réellement le casser pour le traverser. Les elfes noirs ne feront pas de retraite par ce chemin mais l'emploieront malgré tout si la diplomatie échoue.

**6. Baraquement :** Il y a 12 lits de camp dans cette chambre qui sont placés contre les murs ouest et est partant mur nord. Les lits de camp sont faits de bois et les effets personnels de chaque soldat sont placés sous au pied de la paille. Le long du mur nord quelques cibles simples ont été placées pour la pratique du poignard ou de l'arbalète. C'est le lieu pour dormir pour les gardes de bas niveau. Il y a un total des 12 guerriers de 2emes niveau qui vivent dans ce quartier. 4 sont habituellement tour de garde et 2 autres auront d'autres fonctions telles que le jardinage, la cuisine, ou l'entretien des armes. Trésor : pour chaque soldat, leur richesse se trouve parmi leurs effets personnels. Puisqu'ils tendent à jouer pour passer le temps. La valeur est différente pour chacun. Chaque soldat possède de 10 à 100 PO et 0-3 gemmes d'une valeur de 10 à 40 PO. (tirez au hasard ou faites directement un choix).

**7. Baraquement des officiers :** 3 lits de camp en bois sont placés dans cette chambre. Il y a beaucoup plus d'espace ici que nécessaire. Chaque effet personnel des officiers est placé sous son lit de camp. Ce sont les quartiers pour les guerriers de 3 à 4èmes niveau qui servent comme officiers pour les gardes de basse extraction. 1 de ces officier est toujours en service dirigeant les gardes en service et supervise les tâches manuelles. Les 2 autres dirigeants seront ici ou être allé discuter ou jouer avec les troupes dans le secteur 6. Trésor : Parmi les effets personnel de chaque officier, on peut trouver de 10 à 100 PO, de 5 à 20 PP, et 0 à 3 gemmes d'une valeur de 10 à 60 PO.

**8. Cuisine :** Ce lieu est employé pour la préparation de la nourriture. Un four en pierre a été construit ici et la fumée est éjectée vers l'extérieur à travers une évacuation naturelle dans le plafond. Ce trou est peu susceptible d'aider les joueurs puisque qu'elle fait seulement quelques centimètres de large. La nourriture qui est préparée ici est la plupart du temps faite de champignons qui sont développées dans le jardin et de quelques animaux (généralement des rats ou de grands insectes) ou des lézards qui peuvent être chassés.

**8a :** C'est une caverne utilisée pour dessécher les champignons ou entreposer divers produits alimentaires.

**9. Jardin et latrine :** Cette grande chambre contient 9 rangées de plantes dans ce qui est évidemment un jardin cultivé. Vous notez également l'« arôme » intense qui se dissipe ici et apercevez plusieurs seaux qui semblent avoir une double utilisation, soit comme pots de chambre soit comme seaux à fertiliser (engrais). En fait, plusieurs des plantes ici semblent être tout à fait bien fertilisées. Beaucoup de grands insectes rampent parmi la végétation et les ordures.



Cette zone remplit plusieurs fonctions. D'abord elle est un jardin où divers produits alimentaires poussent, elle sert également à faire pousser les champignons qui sont cultivés ici et utilisés pour créer un poison soporifique. Troisièmement, elle sert de latrine, fournissant un engrais naturel pour les diverses variétés de champignons, ainsi qu'une cour de jeu pour les araignées qui sont les animaux de compagnie de Sheltan. Ces créatures maintiennent le jardin exempt de toutes vermines qui pourraient nuire aux plantes. Un druide pourra discerner les utilisations de la plupart des plantes présentes ici. 3 araignées monstrueuses moyennes ont leur tanière ici et attaqueront les personnages s'ils s'attardent plus longtemps qu'une minute. Ces créatures sont élevées pour n'obéir qu'aux ordres de Sheltan.

**10. Quartier du magicien et laboratoire d'alchimie :** Cette pièce est un désordre. Les plats de nourriture se trouvent au petit bonheur autour de la salle. Ici il y a un vrai lit, mais il semble non fait et diverses taches marquent les couvertures. Quelques griffonnages marquent les murs qui semblent avoir été inscrits pour expliquer une part du passé (Il y a 2 ans, 4 mois, et 6 jours pour être précis). Il y a divers papiers qui traînent dans la salle qui (si lus) semblent être des sorts ou des notes de potions magiques non finis et froissés. Aucun trésor réel ne se trouve dans cette chambre. Un rideau éclaboussé de taches semble mener plus loin. Ce sont les quartiers du magicien « Durgaan » ; Durgaan ne se mélange pas aux soldats et ne se plaint pas constamment du destin qui l'a amené ici. Il est le responsable pour la création et la préservation du poison des Drow. Il également fait plusieurs tentatives pour brasser divers breuvages magiques mais il est limité car il lui manque l'approvisionnement nécessaire dont il a besoin pour ses créations.

**Note :** À moins qu'une alerte soit déclarée, Durgaan est ici ou dans le jardin aux champignons.

**10a. Laboratoire d'alchimie :** Dans la partie au delà du rideau ce trouve le laboratoire d'alchimie de Durgaan. Il est assez pauvre et naturellement en désordre. Tout magicien un peu expérimenté pourra dire que le laboratoire est mal équipé pour fabriquer pas mal de produit. Les seules matières facilement disponibles sont les champignons secs employés pour fabriquer le poison soporifique des Drow.

Autres éléments : Sous la grande table du laboratoire se trouve un coffre. Il est ouvert et ne possède aucun piège, il contient le Livre de sort de Durgaans, et quelques notes lisibles pour créer le poison soporifique des Drow. S'y trouve également sa richesse personnelle (300 PO, 3100 PA et un anneau avec une gemme d'une valeur de 50 PO.) et plusieurs pages de mauvaise poésie Elfe noir que Durgaan a essayé d'écrire. Durgaan a également plusieurs cartes des tunnels environnants. Ceux-ci sont tous dans sa langue maternelle avec certains symboles personnels utilisés pour certaines « choses ».

**11. Quartier des capitaines :** Ces quartiers se trouvent à part. Il y a ici un vrai lit, avec des draps de soie usée. Une grande tapisserie orne 1 mur montrant l'histoire d'une famille noble elfe noire. Il y a également un petit tombeau consacré à un dieu Drow. Ce tombeau est décoré de symboles d'araignées et de plusieurs crânes, tous ont de petits trous forés sur le dessus. Il y a également un mannequin avec une armure qui a plusieurs poignards plantés dans son visage. Ce sont les quartiers personnels du capitaine Sheltan L'entrée est gardée par un glyphe de garde (dégâts de froid au niveau approprié) Sheltan se tiendra ici avec son araignée de compagnie à moins qu'elle ne soit requise ailleurs. Elle prend plaisir à imaginer et penser aux vengeances qu'elle prendra sur ceux qui l'ont condamnée ici à cette obligation minable.

Le dernier objet d'intérêt est une grande armoire qui contient un grand choix de vêtements, qui, bien que luxueux et élégants semblent avoir été peu utilisés. Caché dans le fond de l'armoire se trouve la richesse personnelle du capitaine Sheltan : une petite boîte contenant 500 PO, 100 PP, une amulette : un collier d'or avec une araignée argentée possédant des yeux de rubis (600 PO). Il y a également un parchemin de mage avec les sorts suivants : Téléportation, globe mineur d'Invulnérabilité, renvoi et animation des Morts (Sheltan garde ce dernier pour Durgaan et elle le lui donnera si la situation semble le justifier.)

Sheltan elle-même sera ici, à moins qu'une alerte soit lancée, avec son animal de compagnie préféré : une araignée monstrueuse moyenne au maximum de PdV qui obéit à tous ses ordres. Cette créature a une petite toile établie dans le coin le plus éloigné des effets personnels de Sheltan. Elle part souvent en chasse dans le monde du dessous pendant plusieurs jours.

#### Statistiques moyennes pour les personnages non joueurs :

**Taille :** M, For : 10 : Dex 13 : 8 Int : 13 Sag : 11 Cha : 9 (13 pour les femelles)

**Qualités spéciales :** Résistance à la magie de 11 + niveaux de classe, Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques, Vision dans le noir sur 36 mètres.

**Pouvoirs magiques.** Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe de l'elfe noir.

**Vulnérabilité à la lumière (Ext).** Une exposition brutale à une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort lumière du jour) aveugle les drows pendant 1 round. Par la suite, ils sont l'éblouis tant qu'ils restent dans la zone illuminée.

**Autres capacités de base Elfique :** Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent. Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil.

**Poison (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 13), effet initial : perte de connaissance pour 1 minute, effet secondaire : perte de connaissance pour 2d4 heures. Un drow dispose généralement de 1d4-1 doses de poison soporifique. Il l'enduit surtout sur ses flèches et ses carreaux d'arbalète, mais il peut aussi être utilisé sur une arme de corps à corps. Les drows ne sont cependant pas spécialement formés à l'utilisation du poison et risquent de s'empoisonner à chaque application. De plus, ce poison n'étant pas un effet magique, il affecte normalement les drows et les elfes en général.

**Sphères possibles des prêtres :** Chaos, destruction, mal, et supercherie.

**Classe favorisée :** Prêtre femelle, magicien male

**Alignement :** NM



**Vitesse : 9**

**Guerriers**

**N° 2** ; Taille M (1,40 mètres) ; DdV 2d10-2 ; PdV 9 (- 1 CON) ; Init +1 (+1 Dex) ; Vit 9 m ; CA. 16 (+4 chemise de maille, +1 bouclier, +1 Dex) ; Attaque de mêlée +2 (base +2) ou +3 (+2 base, +1 Dex) à distance ; Sauvegarde Vig +3 (+3 base, -1 Con), Ref +1 (+0 base, +1 Dex), Vol +0 ; For 10, Dex 13 (+1), Con 8 (- 1), Int 13 (+1), Sag 8 (- 1), Cha 9 (- 1).

**Langues parlées** : commun des Profondeurs.

**Compétence et dons** : Déplacement silencieux +15.

**EQ** : chemise de mailles (+4 A.C., bonus max de dex. +4, malus au port d'armure -2, Risque d'échec des sorts profanes 20%, poids 12,5 kgs.), bouclier (bonus d'armures de +1, malus au port d'armure -1, Risque d'échec des sorts profanes 5%, poids 2,5 kgs.), arbalète légère (dégâts 1d8, critique 19-20/x2), 10 carreaux d'arbalète, fiole de poison de sommeil (3 doses), épée courte (dégâts 1d6, critique 19-20/x2)

**N° 4** ; Taille M (1,40 mètres) ; DdV 4d10-4 ; PdV 18 ; Init +1 (+1 Dex) ; Vit 9 m ; CA. 17 (+4 chemise de maille, +1 bouclier, +1 Dex, Arme de prédilection +1) ; Attaque de mêlée +4 (base +4) ou Attaque à distance +6 (+4 base, +1 Dex, Arme de prédilection +1) ;

Vig +3 (+4 base, -1 Con), Ref +2 (+1 de base, +1 Dex), Vol +1 ; For 11, Dex 14 (+1), Con 8 (- 1), Dex 13 (+1), Sag 8 (- 1), Cha 9 (- 1).

**Langues parlées** : commun des Profondeurs.

**Compétences et Dons** : Déplacement silencieux +21, Esquive, Arme de prédilection (Arbalète).

**EQ** : chemise de mailles (+4 A.C., bonus max de dex. +4, malus au port d'armure -2, Risque d'échec des sorts profanes 20%, poids 12,5 kgs.), bouclier (bonus d'armures de +1, malus au port d'armure -1, Risque d'échec des sorts profanes 5%, poids 2,5 kgs.), arbalète légère (dégâts 1d8, critique 19-20/x2), 10 carreaux d'arbalète, fiole de poison de sommeil (3 doses), épée courte (dégâts 1d6, critique 19-20/x2)

**Lieutenant Durgaan, elfe noir male Mag 7**

**N° 4** ; Taille M (1,41 mètres) ; DdV 7d4-7 ; PdV 14 ; Init +2 (+2 Dex) ; Vit 9 m. ; CA 16 (+4 cotte de mail, +1 bouclier, +1 Dex) ;

Attaque de mêlée +4 (+4 Base) ;

Vig +1 (+2 base, -1 Con), Ref +4 (+2 base, +2 Dex), Vol +5 ;

For 11, Dex 15 (+2), Con 8 (- 1), Int 17 (+3), Sag 8 (- 1), Cha 9 (- 1).

**Langues parlées** : commun des Profondeurs, commun.

**Compétences et dons** : Alchimie +13 (+10 grades, +3 internes), Concentration +10 (+10 grades), métier +13 (+10 grades de charme, +3 interne), la connaissance mystérieuse +13 (+10 grades, +3 internes)

**Sort de mage par jour** : 4/4+1/3+1/2+1/1.

**Liste de sort** :

0: Signature magique, hébètement, détection du poison.

1er : projectile magique, bouclier, armure de mage.

2eme : invisibilité, force de taureau.

3ème : éclair, rapidité.

4ème : porte dimensionnelle.

**Note** : Durgaan est un lâche qui a été envoyé à cet avant-poste avec Sheltan parce qu'il a essayé de rester en dehors d'un conflit de famille. Son choix de rester neutre ont été très mal vus et il a été pris pour un traître des deux côtés. Il est responsable de la création du poison soporifique des drow et du maintien en état des jardins où les champignons sont cultivés. Il se plaint constamment de son destin, mais n'agira jamais pour le changer, car il pourrait probablement le rendre pire en essayant.

**Capitaine Sheltan de la maison Redleev, Gue 3/Pre 6**

**N° 10** ; Taille M (1,44 mètres) ; DdV 3d10-3 + 6d8-6 ; PdV 54 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ;

Vit 9 m ; AC. 17 (+5 cotte de maille, +2 Dex) ;

Attaque de mêlée +11/+6 (+8 base, étoile du matin +2, Arme de prédilection +1), ou +9/+4 à distance ;

Vig +7, Ref +5, Vol +7 ; AL : MN ;

For 13, Dex 14, Con 8, Int 16, Sag 13, Cha 12.

**Langues parlées** : Commun, Elfe, Gnome, Orque, Sylvanien, commun des Profondeurs.

**Compétences et Dons** : Escalade +7, Concentration +8, Artisanat +12, Désamorçage/sabotage +6, Déguisement +4, Discrétion+5, Intimidation +4.5, Perception auditive +3, Déplacement silencieux +2, Equitation +6, Fouille+5, Détection +3, Natation +4, Acrobatie +5 ; Combat en aveugle, Attaque réflexe, Extension de portée, Emprise sur les morts vivants, Science de l'initiative, Arme de prédilection (étoile du matin).

**Sorts de prêtre par jour** : 5/4+1/3+1/2+1

1er : blessures légères, les bénissez, bouclier de la foi, sort malheureux, commande

2eme : Aide, force de taureau, résistance, réparation intégrale.

3ème : animation des morts, dissipation de la magie, façonnage de la pierre

**EQ** : Étoile du matin +2 (fléau contre les elfes de la surface) appelé « La main noire de la vengeance ».

**Note** : Sheltan est un membre de la Maison Redleev. La maison Redleev est une famille noble drow qui a souffert de récentes pertes. Sheltan est extrêmement arrogante et convaincue de sa supériorité. Ceci l'a menée à être exilée à la limite de l'empire Drow. Elle recherche désespérément d'obtenir, d'une manière ou d'une autre, les bonnes grâces de sa famille ou de trouver une façon de remporter un grand succès sans elles.



### Araignée monstrueuse :

Quelle que soit sa taille, l'araignée monstrueuse est un redoutable prédateur qui use de sa morsure empoisonnée pour paralyser ou tuer ses proies.

L'espèce se divise en deux types : les chasseuses et les tisseuses. Les premières arpentent leur territoire en quête de nourriture, tandis que les secondes attendent que leurs proies viennent s'engluer dans leurs toiles. Les chasseuses tissent parfois des toiles qui leur servent de repaires uniquement. La vitesse de déplacement de base au sol de ces dernières est supérieure de 3 mètres à celles fournies dans les profils.

Venin (Ext). La morsure des araignées monstrueuses est venimeuse. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Moyenne	12	1d4 For

Toile (Ext). L'araignée monstrueuse se cache souvent dans les arbres ou dans sa toile pour mieux se laisser tomber sur sa proie (ou descendre silencieusement jusqu'à elle au bout d'un fil suffisamment solide pour supporter son poids et celui d'une autre créature de même catégorie de taille).

En plus de la tactique précédente, que chasseuses et tisseuses mettent fréquemment en application, ces dernières sont capables de tisser rapidement un total de huit toiles par jour, qu'elles expulsent violemment et d'un seul coup. Cette attaque est similaire à lancer un filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et elle n'est efficace que contre les créatures dont la catégorie de taille est au plus supérieure d'un cran à celle de l'araignée.

Taille de l'araignée	DD du test d'Évasion	DD du test de Force	Pts de résistance
Moyenne	12	16	6

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant respectivement un test d'Évasion ou de Force. Dans les deux cas, il s'agit d'une action simple. Le DD à atteindre est indiqué sur la table ci-dessous. Les DD de ces tests sont liés à la Constitution, sachant que celui du test de Force inclut un bonus racial de +4.

Les tisseuses fabriquent souvent des toiles verticales faisant entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté, selon la taille de l'araignée. Généralement, elles les positionnent de manière à attraper les créatures volantes, mais elles peuvent également les disposer pour piéger des proies évoluant à même le sol. Ces toiles sont tellement fines qu'il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour les remarquer. Les créatures qui se heurtent à cet obstacle se retrouvent engluées, comme si l'araignée les avait prises pour cible à l'aide des toiles qu'elle projette (voir plus haut). Si les prisonniers disposent d'une surface solide sur laquelle prendre appui (sol, mur, arbre, etc.), ils bénéficient d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force (selon qu'ils essayent d'échapper à la toile ou de la déchirer). Chaque carré de toile de 1,50 mètre de côté a les points de résistance mentionnés sur la table, ainsi qu'une réduction des dégâts de (5/-).

L'araignée monstrueuse peut évoluer sur cette toile verticale à sa vitesse d'escalade. Elle sait exactement où se trouve toute créature touchant sa toile.

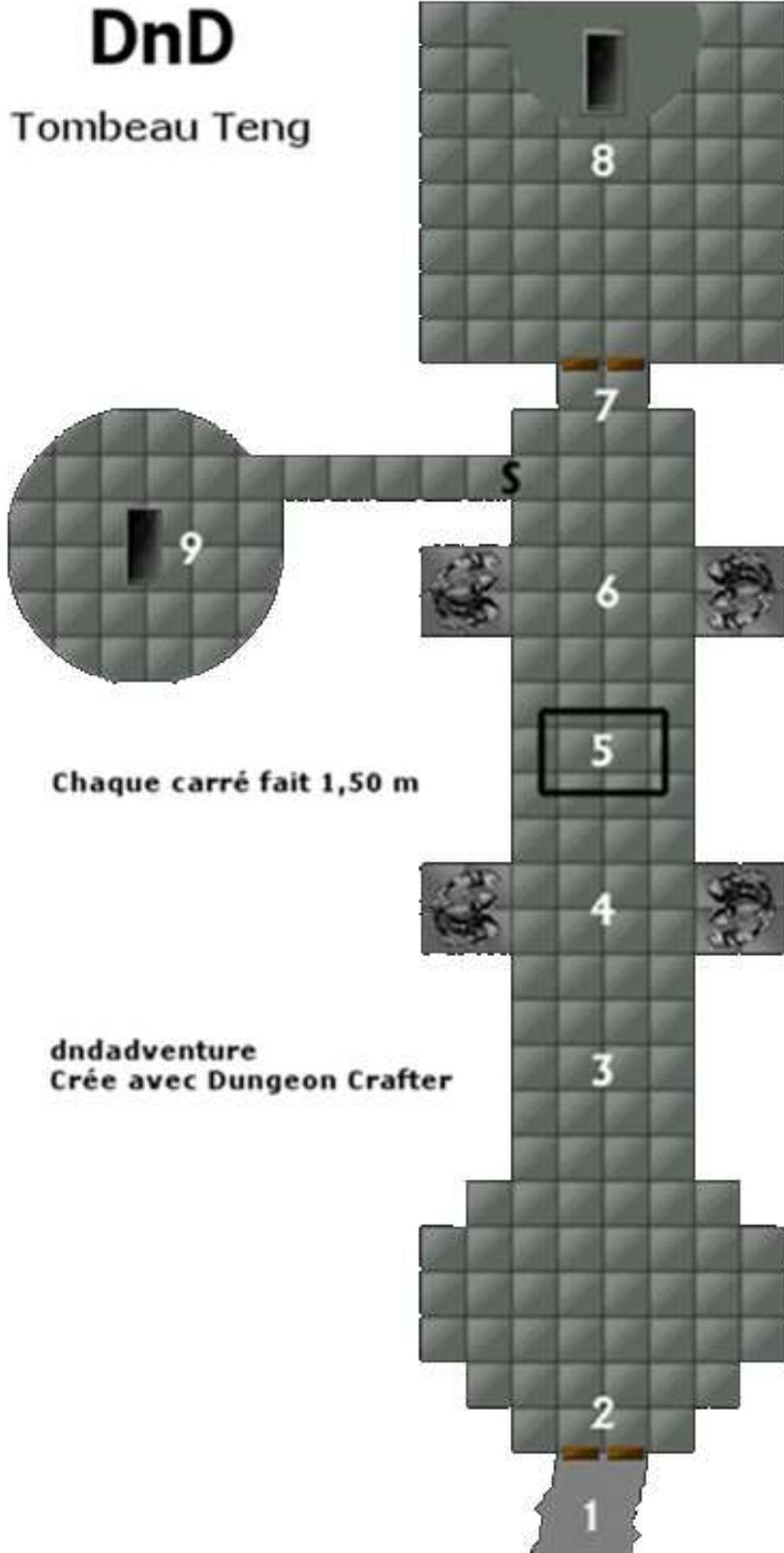
Perception des vibrations (Ext). L'araignée monstrueuse sait précisément où se trouvent toutes les créatures en contact avec le sol (dans un rayon de 18 mètres) ou avec ses toiles.

Compétences. Toutes les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elles peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elles sont pressées ou menacées. Enfin, elles exploitent leur modificateur de Force ou de Dextérité à ce type de test, en choisissant le plus élevé.

\* Les chasseuses bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Saut et de +8 aux tests de Détection. De leur côté, les tisseuses bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion quand elles ont recours à leurs toiles.



10f, Le tombeau Teng :

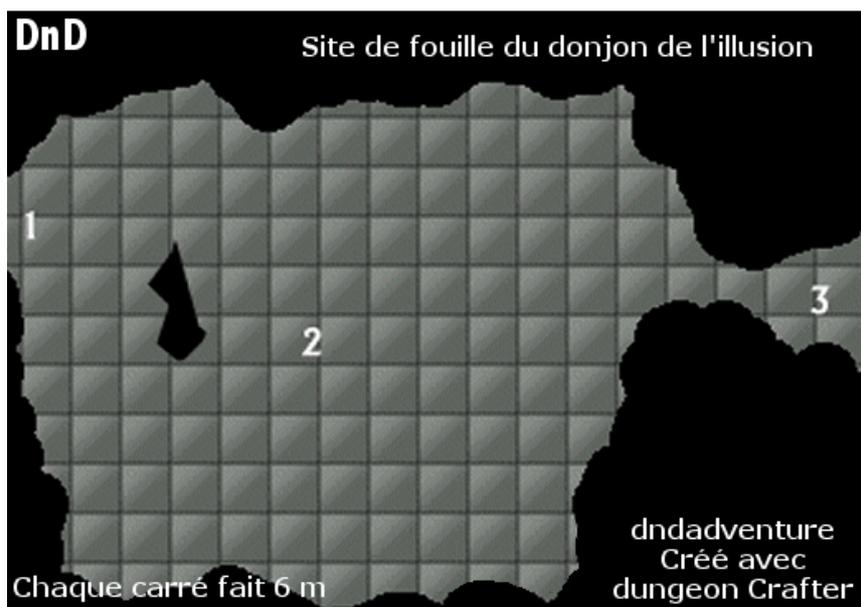




11c, Le site de fouilles :



11d, Le donjon:





13b, La forteresse:





## 7. Objets magiques

### 2 E : Epée Ecorcheuse

Cette épée courte de 60 centimètres possède une lame légèrement incurvée, sa poignée est en os, le fémur d'un elfe aquatique, elle est recouverte d'une marqueterie d'objets sculptés. La marqueterie dépeint créatures de l'eau telle que des poulpes, des baleines, et même un morse. Ainsi que le dessin d'un reptile regardant sinistrement une sorte d'humain hybride. Un sort d'identification indiquera le nom de l'épée et son propriétaire précédent : Jonas Prêtoireille un marin qui vers la fin de sa vie eu une haine profonde pour la mer.

**Capacités :** C'est une épée +1 pour toucher et pour les dégâts, +2/+2 contre les créatures de l'eau, +3/+3 contre des créatures de la mer ou les élémentaires d'eau de tous types. Elle possède un facteur de vitesse de 3.



des

### 4 C : Lentilles de détection de l'invisibilité

A l'origine ces lentilles ont été créées et ouvrées par un magicien local payé par un négociant ayant réussi. Le négociant avait toujours des problèmes avec des voleurs invisibles et souhaitait quelque chose pour les repérer: « Ces fichu potions d'invisibilité sont si facile à acheter, maudissez le bâtard de magicien qui les crée... ». Les négociants ignoraient que c'était le même magicien qui créait à la fois les lentilles de détection et fournissait les potions magiques aux voleurs.

Par la suite le négociant perdit les lentilles dans un jeu de hasard pour un guerrier appelé Noirépine.

Ces fines lentilles apparaissent à l'utilisateur comme de simples verres de contact modernes. Ils sont placés sur les yeux du porteur. Comme effet secondaire, le porteur semble avoir des yeux dorés.

**Capacités :** Elles permettent au porteur de voir les êtres et objets invisibles. Les lentilles peuvent être portés pendant seulement 2 heures par jour avant qu'elles ne commencent à irriter les yeux du porteur. Ensuite, dans un délai de 4 heures, le porteur ne pourra pas voir pendant un jour s'il n'enlève pas les lentilles. Si elles sont portés pendant un jour entier, le porteur deviendra aveugle de manière permanente.



### 5C : Dent de requin

Capitaine Gluugrah)

Cette lance est taillée avec la dent d'un dragon tortue, de couleur blanche, 1,80 m de long sur laquelle sont inscrites des écritures dans la langue écrite des sahuagins.

Ces écritures sont les noms des précédents propriétaires de la lance et les actes qu'ils ont accomplis avec elle.

Les Sahuagins étant plutôt tournés vers le mal, certains des actes inscrits nomment des massacres de villes côtières et de villages.

**Capacités :** Lance +2, +4 contre les elfes de n'importe quel type incluant les races mêlées (1/2 elfe).

La lance a la capacité de purifier de l'eau une fois par jour si elle est placée dans une eau polluée avec ce mot de commande "Svkg", le mot sahuagin pour « pur », qui doit être dit à haute voix.

Cette caractéristique est lancée au 12ème niveau, il affecte donc un volume d'eau égale à 4 mètres cube.



### 5 D : Dague suceuse d'âme

La suceuse d'âme est la création du Nécromancien Scathe. C'est une dague de 42 cm dont la lame a été forgée dans un métal sombre avec une poignée sculptée dans le dard d'une manticores.

**Capacités :** Dague +2 avec une capacité vampirique. Cette création mauvaise est conçue pour sucer la vie des vivants et pour la transférer au porteur. Toutes les fois que la dague blesse un adversaire elle transfère 1 point de vie au porteur. Si une créature est massacrée avec cette dague le porteur obtient 6 point de vie de la force de vie des créatures tuées. Des créatures massacrées de cette façon n'ont pas besoin de préparation pour être employé dans le sort de saut de conscience. Les points de vie transférés sont drainés à la vitesse de 1PV par tour quand que le poignard transfère l'essence de la vie.



**Note :** Elle ne drainera pas un mort vivant ou tout être venant du plan matériel négatif. N'importe qui protégé par le sort : protection du plan de l'énergie négative, est insensible à la capacité d'absorption de cette dague.

### 10 C : Epée Éventreuse de lignée

Cette lame fut créée il y a bien longtemps par un mage Elfe noir qui souhaitait se venger lui-même des membres de sa noble famille qui l'avaient bannis. Il créa la lame et l'a donna à une de ses sœurs plus âgées, lui indiquant la puissance que la lame possédait. Malheureusement pour lui, sa sœur décida qu'il devrait être sa première victime. Par la suite l'épée courte fut perdue dans une bataille quand un groupe d'éclairer fut détruits par un Behir.

La lame fait 38 cm de longueur et sur sa surface sont gravés des symboles d'Elf antiques traduisibles par : « mon frère impardonnable ». La poignée de la lame est en cuir et enveloppé avec de la peau de lézard

**Capacités :** L'épée fonctionne comme une épée courte +2. Elle a également les capacités d'agir en tant qu'arme de bannissement contre la propre race du porteur (+2 pour toucher et +2d6 des dégâts supplémentaires). Ces bonus de dégâts sont doublés contre une personne de la même famille que le porteur de l'épée.





## Bout du royaume : Baguette Cherche Fortune

(Cachette du marchand)

Cette mince baguette magique de 35 cm est faite dans du bois d'ébène et strié d'une marqueterie de mithril. Sont gravées sur sa surface les runes Naines de l'or, de gemme, du mithril, et de l'argent.



La baguette magique a été créée à la demande de Gimir Coeurdefer, chef du clan de mineurs «Coeurdefer», Gimir voulait une baguette magique pour l'aider à découvrir les veines de gemmes et de métaux précieux, ainsi son clan devint riche et prospère. Ces rivaux ayant entendu parler du succès de Gimir à trouver des filons, là où d'autres étaient passés à côté sans rien voir, devinrent jaloux. Il fut assassiné par un rival humilié qui avait découvert le secret de la baguette magique.

Puis, la baguette magique passa de propriétaire en propriétaire causant par la suite le «décès» de ceux qui la possédaient lorsque d'autres apprenaient ses capacités merveilleuses.

**Capacités :** Cette baguette magique possède un rayon d'action de 100 mètres. Elle se met à vibrer dans la main du porteur et se dirige vers le filon d'or, de gemmes, de mithril, ou d'argent à partir d'une masse de 500 grammes. Cependant le porteur peut se concentrer sur un type spécifique de métal ou de gemme et la baguette magique se dirigera vers ce choix. Dès que la baguette magique a trouvé sa cible elle se met à émettre un « tintement ». Chaque opération use une charge et persiste pendant 30 minutes.

**Mots de commande :** « Bienveillante fortune, coeur de fortune, trouve pour moi la fortune que j'implore ».

## Proth : Manteau de Fuer

Dans des périodes antiques une grande rivalité s'était forgée entre deux dieux : Fuer, le dieu du feu, et Drestbush, un dieu de nature. Aucun des deux n'a pu rassembler assez de puissance afin de surmonter l'autre à travers ses croyants et les incessantes batailles.

Fuer, étant le moins patient des deux, décida d'amener le conflit à sa fin d'une manière ou des autres et envoya ses prêtres les plus puissants détruire une forêt, sanctuaire principal de son ennemi. Une grande bataille magique s'ensuivit entre les forces du feu et les forces de la nature. Les druides par la patience et la stratégie réussirent à repousser et à détruire les prêtres de Fuer avec des pertes minimales pour leur forêt.

Les druides brûlèrent les cadavres de tous les prêtres du feu et les enveloppèrent dans leur propre manteau. Ils enterrèrent les manteaux et les cendres dans la forêt à un endroit que Fuer ne trouverait jamais.

Caché des druides, Fuer avait placé un puissant sort magique sur un des manteaux sachant qu'il était possible que ses disciples perdent la bataille climatique. Au milieu de la nuit du jour le plus saint pour les Druides, Fuer employa le peu qu'il lui restait de sa puissance et enflamma le manteau. Le manteau consuma les cendres du décédé ainsi que son fanatisme et sa fureur. Le manteau se leva de terre comme un énorme élémentaire de feu avec la main de Fuer le guidant. Pendant des heures Fuer brûla la forêt et détruisit le plus grand temple ennemi détesté et ses prêtres. Les druides ne pouvaient pas réveiller la puissance de leur dieu à temps pour les aider car le temps était venu pour lui de dormir.

Fuer consuma son propre feu vital dans sa vengeance pour détruire son adversaire. Les deux dieux ne sont maintenant que des dieux oubliés que personne ne prie et qui les empêche de raviver leur présence dans le monde des humains.

**Capacités :** Le manteau peut seulement être porté par un prêtre d'alignement non bon dont la sphère est le feu. Tant qu'il est porté, le manteau donnera au porteur une bonification de +5 (déflexion des coups) à la C.A. Le porteur prend seulement 1/4 des dégâts de toutes les attaques par le feu. Si cependant, le porteur mourrait d'une attaque par le feu sans la protection du manteau ils seraient marqués par une double cicatrice de feu quelque part sur son corps. C'est un signe de Fuer qui indique qu'il a de nouveau sauvé votre vie. Puisque le manteau a été créé par Fuer, il altérera doucement et lentement la volonté du prêtre le portant surement à sa religion, de ce fait commencera le nouveau culte de Fuer.

Création : Cet article est unique et ne peut être créé.

## Xoth : Robe des Malédiction

Un magicien appelé simplement Nob créa cette robe comme une plaisanterie en contreparties de la protection de la guilde. Nob était un magicien honnête de puissance modéré mais connu, à son heure, pour être très maladroit. Il était connu pour jeter des sorts affectant ses associés en combat, pour boire plus que de raison, déclencher maladroitement les pièges, pour ruiner les potions... La liste est longue. Beaucoup d'autres magiciens se moquaient de lui, à leur associé, par son manque de coordination. Par la suite, les autres qui le connaissaient n'invitèrent plus Nob pour leurs expéditions, et il ne fut jamais invité deux fois par ceux qui ne le connaissaient pas.

Nob décida de faire sensation, ainsi la robe longue des malédictions fut créée. La robe est une simple longue robe brune sans dispositifs évidents, en fait elle est plutôt d'apparence terne. Lors d'une inspection minutieuse n'importe qui peut voir toutes sortes d'étranges morceaux de différents objets connus, de gemmes et d'animaux.

Elle est conçue avec des morceaux de toutes sortes de matériaux considérés comme maudits ou portant la poisse. Ils sont tissés dans la robe elle-même sur la couche extérieure du tissu. Ici, un petit tesson d'un miroir cassé, là des poils de chat noir, une peau d'un crapaud, une plume d'oiseau mort, de la chair séchée de poisson rouge, ou encore une opale déformée, et ainsi de suite. L'intérieur de la robe est tissé avec de la soie Elfique et enchantée pour protéger le porteur de la malchance.





**Capacités :** Elle accorde au porteur une immunité contre tous les sorts de malédiction. Elle cause également à tous les êtres vivants, amis ou ennemis, un -2 sur tous jets de dé qui impliquent un d20 : attaques, sauvegardes, jet de compétences, et autres. Le porteur est immunisé aux effets de la robe. Cet objet merveilleux émet de la magie de l'intérieur de la robe.

**Création :** Niveau du jeteur de sort : 10 ; pré requis : Création d'objets merveilleux, . Au moins 13 choses différentes qui causent la malchance, de la soie Elfique, et un globe d'invulnérabilité partielle. Prix marché 1.000 Po. Personne ne la veut.

## 8. Nouveaux sorts

### 6 E : Saut de la conscience

École : Nécromancie  
Niveau : 5, Sorcier et Magicien  
Composantes : V,S,M  
Temps d'incantation : 5  
Portée : Comme pour le sort «possession»  
Zone d'effet : Comme pour le sort «possession»  
Durée : Comme pour le sort «possession»  
Jet de Sauvegarde : Comme pour le sort «possession»  
Résistance à la magie : Comme pour le sort «possession»

Ce sort complète le sort « possession » (Magic jar en Anglais) et est employé pour permettre à un magicien de transférer sa conscience dans un cadavre spécialement préparés à cet effet et même dans des morts vivants non intelligents. Les cadavres ou corps peuvent être des morts vivants sans conscience et doivent être préparé par un rituel spécial (10 minutes environ) avant qu'ils ne puissent être utilisés. Une fois le sort accompli, il faut 1 round pour transférer sa conscience d'un corps à un autre ou pour récupérer sa conscience avant que le corps ne soit détruit. Il est possible de jeter un sort verbal et somatique par le corps comme si c'étaient le sien propre. Si un prêtre essaye de tourner un cadavre habité, il est repoussé avec les dés de vie du possesseur. S'il est tourné il est obligatoire éjecté de ce corps (de manière permanente) et étourdi pour 1 round, il peut alors habiter une autre forme, qui prend un 2eme round. Si le magicien est protégé contre le renvoi vers un corps ou n'en a aucun il retourne dans son contenant ou dans son corps. Les corps habité ont autant de points de vie que le magicien.

### 10 C : Lien de l'âme

École : Nécromancie  
Niveau : 5 Sorcier et Mage  
Composantes : V,S,M  
Temps d'incantation : 10 minutes  
Portée : Au touché  
Zone d'effet : 1 cible  
Durée : Permanente  
Jet de Sauvegarde : Non  
Résistance à la magie : Non

À travers l'usage de ce sort le jeteur lie les âmes d'une créature morte récemment et intelligente pour la ramener dans son corps (1 jour par niveau de jeteur). Ce corps peut alors être animé avec un sort d'animation des morts. Il en résulte un mort vivant de type zombi avec sa mémoire intacte et ses compétences (c.à.d. classe et niveau) qu'il possédait vivant. Ce zombi est complètement lié à la volonté du jeteur de sort mais est aussi capable de prendre ses propres décisions. Un tel zombi ne guérit pas normalement et s'il est détruit il l'est de façon permanente sans espoir de résurrection. Le jeteur ne peut ramener à la vie de créature de plus haut niveau que lui-même. Un sort de résurrection est nécessaire sur le destinataire pour renvoyer une création possédé par un lien de l'âme à la vie naturelle. Le destinataire doit être sous forme de zombi quand cela se passe. Note : Ce ne peut-être qu'un sort de PNJ.

### 10 C : Fusion Osseuse

Nouveau Sort - Niveau 5  
École : Invocation  
Niveau : 5  
Sorcier et Magicien  
Composantes : V,S,M  
Temps d'incantation : 1 action  
Portée : 10 mètres  
Zone d'effet : 1 cible  
Durée : Permanente  
Jet de Sauvegarde : Vigueur  
Résistance à la magie : Oui



Voici un des sorts perdus du magicien appelé Xoth. Il a créé ce sort pour être particulièrement cruel contre ceux qui s'opposent à lui. C'est un sort incroyablement douloureux pour la cible, faisant même gémir de douleur les guerriers les plus endurcis. Seul un sort de régénération et de guérison suprême, un souhait limité ou un souhait peut rétablir la victime à son état initial. Une dissipation de la magie bloquera le sort, mais ne pourra faire revenir la victime à son état original. L'effet du sort demeura là où il a été stoppé. Le sort combine et fusionne l'ensemble des os de la victime. Les os des bras se joignent et se tordent, les doigts se courbent et se soudent aux bras, écrasant les poumons. Seul le crâne n'est pas affecté. Lorsque la victime rate son jet de sauvegarde, elle commence à perdre toute audition, sa liberté de mouvement et se paralysera. Les os, articulations et membres fusionnent avec les os voisins. Ceci se produit pendant une période 5 rounds.

- Round 1 : Perte de mouvement de moitié, impossibilité de courir, toute action demandera un jet de volonté à -5. Un jet de volonté à -5 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 2 : Perte de mouvement des 2/3, impossibilité de courir, toute action ou utilisation de compétence demandera un jet de volonté à -10. Un jet de volonté à -10 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 3 : Perte de mouvement des 3/4, impossibilité de courir, toute action ou utilisation de compétence demandera un jet de volonté à -15. Un jet de volonté à -15 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 4 : Perte des mouvements, toute action demandera un jet de volonté à -20. La victime est sourde. Un jet de volonté à -25 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 5 : Considérez la victime paralysée à partir de maintenant. Les os de la personne ont maintenant fusionnés. La victime perd 5 points vie.