

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# LA DAGUE DES DRAKOV



# LA DAGUE DES DRAKOV

## (ET LA GUILDE DES ABYSSES)

### SCENARIO POUR 4 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 6-8

#### Chronologie des événements & Destin des joueurs

#### SYNOPSIS :

Les joueurs arriveront à Paridon puis suivront la caravane. Ils entreront dans la guilde des abysses et découvriront le sort murmure de réveil. Les Vistanis croiront dur comme fer que ce sort leur permettra de découvrir les secrets de la connaissance. Ils chercheront à trouver les ingrédients (œil de basilic, mousse fluorescentes, pierres, terre, quelque chose pour geler l'œil. Comme une herse bloquera le passage vers la sortie, les joueurs devront trouver les ingrédients dans la guilde (qui y sont tous présents) ou forcer la grille et les chercher à l'extérieur.

Si les joueurs essaient d'attaquer le doppelganger qui possède la dague, ils seront en mauvaise posture. Les Vistanis seront fâchés de perdre leurs alliés et pourront régler la situation avec leurs sorts ou leurs souhaits (annaux de souhait).

Le sort lancé, Les magiciens de la guilde prépareront lentement leurs cérémonies. Le gardien Byernhop, dans la salle 4 du premier étage, se réveillera, ira à la rencontre des bienfaiteurs. Il enverra un message télépathique à ces frères, révélant le nombre de personnes présentes, leur positions et tout. Comme les membres ont besoin d'âmes pour le sort colère de Myrkul, ils tenteront de les emprisonner, de les tuer seulement si leur vie est en jeu. Byernhop commencera par parler un peu aux PJs, leurs offrant le secret de la connaissance. S'ils acceptent de le suivre, celui-ci les conduira aux étages inférieures où ces compagnons l'aideront à emprisonner les joueurs. Sinon, il finira par attaquer jusqu'à ce qu'il soit gravement blessé : alors il utilisera le sort porte dimensionnelle pour se sauver.

Ensuite, Ulsniss Daktallèr apparaîtra aux PJs. Celui-ci était transformé en pierre dans un recoin des catacombes. Il suppliera aux joueurs de l'aider détruire les magiciens mauvais de la guilde car un fléau s'abattra bientôt sur la terre à cause d'eux.

Pour le comprendre, ils devront utiliser un moyen magique ou autre pour connaître sa langue. Ulsniss est capable d'utiliser la magie pour se faire comprendre.

#### Dès lors, les joueurs ont 2 choix :

- Ils peuvent tenter de renverser le sort qu'ils ont eux-mêmes lancés, en trouvant les ingrédients dans la guilde et en se cachant des membres de la guilde.

- Tuer un à un les membres et les squelettes qu'ils ont animé (plus difficile).

Ulsniss et les Vistanis offriront aux joueurs une bonne défense contre les ennemis et les morts-vivants. Ulsniss n'abandonnera pas jusqu'à ce que tout danger soit écarté, et les Vistanis n'abandonneront pas eux aussi jusqu'à ce qu'ils découvrent le secret de la connaissance.

Les membres de la guilde : Les membres utiliseront beaucoup de tactiques pour emprisonner ou tuer les joueurs. Bien sûr, ils sont occupés à préparer la cérémonie de chaos suprême (qui ne pourra pas fonctionner), alors les plus puissants des membres resteront certainement au dernier étage. Osp & Dek Straddenfighter, Dridanna Irmonderra, Tinegon Desmod, et Byernhop le gardien s'occuperont de causer des ennuis aux joueurs. Si un de ceux-ci est tué, les autres s'occuperont de le réanimer plus tard si les joueurs ne cachent pas son cadavre (grâce à des parchemins que Gredlor le nouveau maître possède. Ils ne se promènent pas toujours ensemble, bien que Dridanna soit souvent en compagnie de Osp & Dek.

## LA DAGUE DES DRAKOV

### Partie 1 : L'assassin Doppelgänger

Aventure de Ravenloft pour niveaux moyens (6-8)

Les joueurs, en visite en Falcovnie, recevront une mission concernant une dague perdue il y a longtemps par Vlad Drakov le faucon, qui pourrait être présente à Zhérisia dans Paridon. Les joueurs n'ont aucunes autres indications.

**Paridon** : Les brumes de Raventoft s'écartent pour laisser place à une petite contrée au ciel morne et sombre, contenant un grand village sinistre sans fortifications, entouré par des terres. Il est nettement clair qu'il n'y a pas assez de terre cultivable pour nourrir tout le monde dans le village, et cette constatation prend d'avantage effet vu l'apparence misérable de certaines maisons. Une rivière au cours d'eau d'une drôle de couleur parcourt les plaines et traverse le village, le divisant en deux secteurs, un beau et calme, et l'autre pauvre, et délabré.



De près le village semble souffrir terriblement. On peut entendre du côté défavorisé des faibles plaintes de mendiants affamés et en surnombre dans les rues, et des cris de rages et de haines de l'autre côté, qui traduisent l'état de compétition omniprésent dans le quartier riche. Certains mendiants s'entassent dans ce quartier, espérant recevoir, mais en vain, les restes des familles chanceuses de Paridon.

Un mince coup d'œil vous suffit pour constater qu'aucune milice n'est en charge du village, pas plus que de souverain. Les compagnies privés doivent tout contrôler ici.

**Le quartier pauvre** : Les gens souffrent d'une terrible misère. Ils n'ont pratiquement rien à manger. Les quelques uns qui travaillent peuvent manger à leur fin, en utilisant le commerce frauduleux. Habituellement, ils ne fassent pas long feu. On peu trouver quelques tavernes et auberges malpropres dans ce quartier. Pour rajouter à leurs malheurs, des meurtres fréquents sont commis dans le quartier, qui semble visé tous ceux qui réussissent le mieux, paralysant de peur ceux qui voudraient s'enrichir dans le commerce.

Des tonnes de maisons délabrés peuplent ce quartier comme des arbres défraîchis dans une forêt sombre. Une horde de mendiants jonchent les rues sales et poussiéreuses. Quelques magasins fond surface dans cette partie désolée. Cependant une bâtisse attire vraiment plus d'attention. C'est une demeure fantaisiste en pierre solide peinte en verte. Le toit de chaume à été changé il y a à peine quelques jours. Sa hauteur

règne sur les alentours. On peut aussi apercevoir une modeste caravane de gitans à la bordure du village près de la rivière. Un homme grand et costaux se tient près de celle-ci, s'occupant d'un cheval.

La maison verte est la demeure du fossoyeur :

**L'assassin :** L'assassin est un doppelganger nommé Sodo. Personne ne connaît sa véritable identité ni son but dans la ville. Il a déjà été aperçu mais dans diverses déguisements qui mènent à aucunes pistes. Ce doppelganger est plus puissants que c'est congénères et est très dangereux. S'est le seigneur du domaine, et une fois qu'il aura aperçu les pjs et décidé de les assassiner, la frontière demeurera fermée. Si jamais il est sous le point d'être vaincu, il tentera de s'enfuir et laissera les joueurs libres de partir en ouvrant les barrières. En attendant il se cachera parmi les mendiants pour quelques temps. Et si le danger est trop grand, il ira dans les égouts.

Les joueurs pourront se reposer quelques temps dans ce quartier. Ils sont mal reçus, jalosés par les gens ou suppliés de donner quelques piécettes. Et s'ils font preuves de la moindre générosité, les demandes décuplent...

Dans une auberge ils pourront se faire dire la nouvelle qu'un tueur rusé infiltre les maisons et tue des gens avec un scalpel durant la nuit.

La nuit tombée, Les gens se cacheront dans les sous-sols de leurs maisons, barricadant le mieux possible leurs maisons. Les auberges fermeront boutiques, les rues se videront, les mendiants essayeront de trouver un abri avant que les meurtres commencent.

**Le fossoyeur.** Certaines personnes trouvent les meurtres de Paridon utiles. Le fossoyeur du village, un dénommé Halbard Lédèd, vit dans le quartier défavorisé et s'est fait construire une grande maison qui ce démarque. Il s'occupe de vendre des tombes et de faire creuser des fosses. Il extrait tout l'or des infortunés paysans qui sont affligés par les meurtres. Il à engagé 2 creuseurs de tombes un peu fous, qui sont souvent affairés dans le cimetièrre au nord. Pour éviter de se faire assassiner il engage aussi des mercenaires pour garder sa demeure, mais un accident est si vite arrivée...

Si les gens le convoquent, Il n'a pas de temps à dépenser à parler avec des étrangers. Il leurs demandera leurs services comme mercenaires. Il paye bien: 1po par jour. Il est content que le meurtrier cours dans les rues mais ne le fera pas s'avoir.

LES GARDES DE HALBARD: 6 guerriers de niveaux 3 : CA : 5(cotte de mailles); TACO : 16; #ATT :3/2; DEG : épée longue 1d8+3; PV : 25; PX : 270.

Les gardes en connaissent plus sur le tueur. Certains disent que c'est un simple mendiant fous qui s'est décoté un scalpel comme ça en volant un marchand :

- Un de ceux-ci est un doppelganger. Il déclarera la fausse rumeur que l'assassin doit être un de ces morts-vivants assoiffés de sang, qu'il parcoure les rues avec son épée et qu'il suce le sang de ces victimes après les avoir massacrés (il accuse faussement Lemnom).
- Un autre avouera avoir déjà croisé le gars, qui est habillé en noir, qu'il parcoure les ombres agilement comme un fantôme.
- Un autre dira qu'il a déjà vu de ses yeux vues un marchand grassouillet assassiner avec une dague un homme, de sang froid, mais un autre lui dira que premièrement s'est un scalpel et que ce n'était qu'un règlement de compte.
- Le dernier conclura : Le meurtrier n'est pas seul, ça s'est une chose dont on peut être sur. J'suis sur qu'y sont 5 ou 6, des meurtriers cachés en quelques part dans une grande maison en attendant la nuit.

**Un soir:** Les pjs verront une forme sombre marcher lentement dans la rue sale. Il à un aspect étrange d'après son habit qui n'est pas en lambeau comme les autres. Le suivant, les joueurs se rendront compte que celui-ci frappe à une porte, un sac sous le bras. Une dame mince et frêle lui ouvre, esquisse un sourire, regarde dans le sac et lui fait signe d'entrer. Quelques instants plus tard, un cris d'agonie se fait entendre, puis les environs deviennent silencieux. Une inspection de la maison et les joueurs remarqueront qu'un homme sombre sort par la fenêtre arrière. S'ils le poursuivent, l'homme finira par entrer dans les égouts ou se transformer en mendiant et passer inaperçu.

Voici un autre bon coup de Sodo. Il avait suspecter un homme un soir en marchant dans la rue. D'après ces pensées, il désirait rendre visite à sa mère affamée et lui apporter de la nourriture et un sac rempli d'or. Il venait de trouver un travail payant et avait une grande somme d'argent sur lui. Attiré par l'argent, surtout les gemmes (vous verrez pourquoi plus tard, Sodo lui a découpé la tête dans le fond d'une ruelle puis la lancer dans les égouts. Il a alors pris son apparence puis est aller achever son travail, chez sa mère...

**Pour ajouter du combat:** Certaines victimes de Sodo ont été tellement mutilés qu'elles reviennent sur le plan primaire pour faire souffrir de nouveau les mortels. On en trouvera pas beaucoup à la surface mais énormément dans les égouts, endroit où Sodo jette ses corps après les avoirs tués. Malheureusement sodo connaît cette réalité et y a été confronté. Il connaît suffisamment les égouts pour éviter les esprits qu'il a semé, et entraîner des poursuivants vers ces esprits...

Ces esprits sont pour la plupart des âmes-en-peine, des revenants ou des esprits de hantise.

Vous pourriez inventer une excuse pour que les joueurs aillent dans les égouts s'il n'y sont pas entrés, comme une femme qui à perdu son annaux dans les égouts en marchant dans la rue ou une autre histoire du genre.

**Plus tard:** Une autre forme sombre parcourra les rues du village. Ce n'est pas Sodo mais un Voleur novice du nom de Fuite. Pourchassé il indiquera directement aux joueurs l'entrée de leur repaire, un souterrain menant aux catacombes sous un temple en ruine près de la partie riche. Ils sont 5 voleurs dans l'organisation, incluant Fuite et le chef.

Le chef est un jeune vampire du nom de Lemnom Oc. Il offre aux voleurs une chance d'échapper aux griffes de Sodo et une condition de vie meilleure. Les voleurs ne connaissent pas la véritable état de Lemnom. Ceux-ci ce réunissent chaque nuit dans les catacombes (Lemnom dors là le jour).

La guilde de voleurs subsiste en volant les commerces de la région riche. Ils volent aussi parfois le commerce du fossoyeur mais c'est une entreprise risquée, qui paye bien mais seulement en petite monnaie, ce qui est dure à transporter.

La guilde n'a rien à avoir avec la guilde de Sodo et ce qui les dégoûte c'est que Sodo ne semble pas avoir de motifs dans ses meurtres, ni en retirer un profit. Ils savent un indice qui pourrait aider, c'est qu'il ne tue personne dans la partie riche car peu de morts y sont reportés.

Lemnom est en colère que des joueurs aient pénétré son territoire et démasqué ses plans. Fuite sera très certainement battu par son chef et insulté de tous les noms. Les voleurs paraîtront bien sympathiques en apparence mais tenteront d'assassiner les joueurs lorsqu'ils seront partis. Les voleurs pourront êtres pris pour Sodo une fois encore.

**LEMNOM :** Vampire Nosferatu, novice (mort depuis 13 ans);

Intelligence: entre 13 et 18; Alignement: Mauvais

Mvt : 12, en vol 18 (C) ; DV: 8+3 ; CA: 0 ; PV: 62; ATT: 1; ThACO: 8 ou 13 (morsure); Dégâts : 1d6+7 (ou 3p. de CON); Attaque spéciale : charme (JS sorts -2) toute personne qu'il a mordu; Défense spéciale : Armes magiques



+1 pour être touché, régénération 5pv/rnd\*; Résistance à la magie : Non ; Objets : Épée courte +3, anneaux de protection +1

Pouvoirs spéciaux : Patte d'araignée\* , se cacher dans l'ombre\* ; PX : 3000

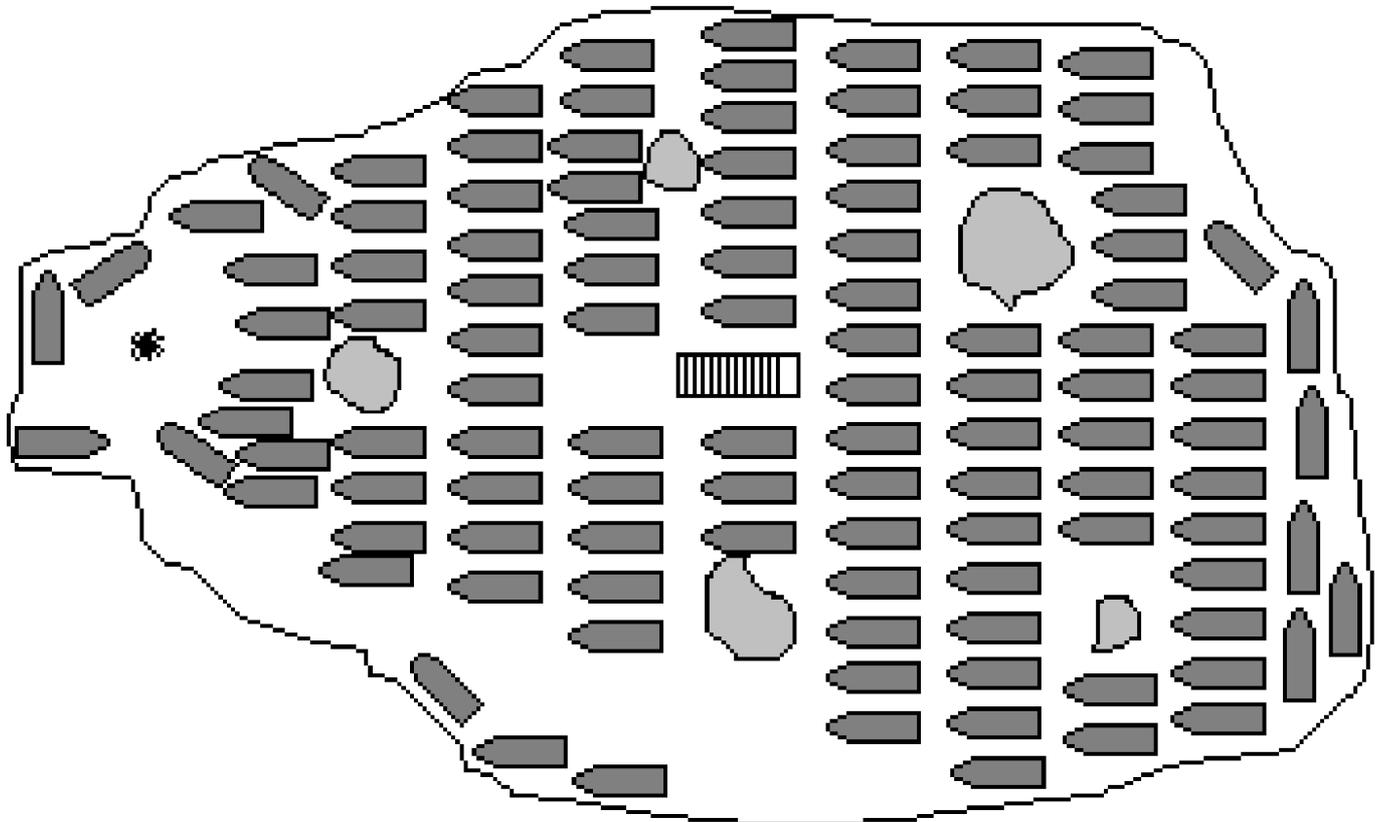
Lemnom, sans trop savoir pourquoi, régénère ses blessures bien plus rapidement que ses congénères. Il est parfaitement à l'aise dans ses catacombes et peut aussi se cacher dans l'ombre lorsqu'il se sent en danger ou qu'il veut surprendre. Il est un vampire et se fait passer pour tel, et l'effet qu'il produit chez ces « esclaves » est ce qu'il souhaite, de la moquerie comme s'il faisait une blague. Il porte une grande tunique, une cape noire et rouge . Il se maquille régulièrement pour passer plus pour un humain.

Donc, pour tout expliquer, il se fait passer pour un vulgaire voleur qui essaie de se faire passer pour un vampire pour attirer l'attention. Les voleurs ne le croient pas du tout lorsqu'il dit être un vampire et pense que Lemnom dit des conneries. Un des voleurs fait aller la plaisanterie encore plus loin en se proclamant médium, ouvrant fréquemment les sarcophages et faisant semblant de parler avec les morts.

Les joueurs arrivés aux catacombes Lemnom tentera d'intimider les joueurs parce qu'il est un vampire. Si les joueurs ne le croient pas, c'est gagné pour lui... S'il est démasqué, il combattra les PJ, et montera sa vraie nature, à la surprise de ses compagnons.

Lorsqu'il sera bas en points de vie il se transformera en loup (gagnera tous ses points de vie) et continuera son carnage. Il commencera sans aucun doute par sucer le sang d'un joueur.

**Les catacombes :** La petite guilde, qui est plus une organisation de « maniaques » de la mort que de voleurs, s'établit ici. Ils ont l'habitude de planifier leurs prochains larcins dans la partie à gauche en forme de rond, d'y faire brûler un feu de bois (parfois de cadavres) et de se raconter des histoires de morts. Peu de gens feraient ce qu'ils font et peu de gens oseraient aller à cet endroit, et c'est ce qu'ils veulent.



Le cercueil de Lemnom est un parmi les 112 cercueils présents. Ils ne contiennent pas tous des cadavres, alors il est possible que Lemnom change de cercueil en cours de route. Si Lemnom arrive à 0 pv il se transformera en forme gazeuse et retrouvera son cercueil.

Après avoir trouvé le cercueil de Lemnom, il faut quand même trouver le corps ! Le cercueil possède un genre de double-fond (fabriqué par Lemnom) On ne le découvre qu'en examinant intentionnellement (1-2

sur 1D6 1-3 pour un elfe); Il s'ouvre facilement de l'extérieur grâce à un petit trou dans un coin (c'est par là que Lemnom s'infiltrer pour y aller en forme gazeuse.)

Si en 8 heures Lemnom n'est pas trouvé, il se réveille a nouveau (pas immédiatement, il attendra que les joueurs partent ou le découvrent).

J'estime qu'il prend au moins 2 round pour inspecter un cercueil et 3 pour l'inspecter intentionnellement.

Donc inspecter les 112 cercueils prend au moins 23 tours pour une personne (4heures env.)

72 possèdent des cadavres. Alors il faudra inspecter avec attention les 40 autres cercueils, ce qui prendra 12 tours (2 heures) pour une personne.

Donc ce n'est pas une façon très utile d'agir, en plus que si les joueurs tombent sur le bon cercueil, ils n'ont qu'une chance sur 3 de découvrir la faille. Ils n'ont qu'une chance chacun de trouver la faille dans le cercueil.

Le meilleur moyen serait de partir ou de s'arranger pour faire infiltrer de la lumière dans les catacombes (transformation de la pierre en boue sur un mur ou autre chose) encore la si c'est le jour, ce qui n'est pas le cas.

Dans un cercueil se trouve le trésors ramassé par la guilde depuis le tout début de ses cambriolages : soit 500 po, 1000pe, 2000pa, 300pc ainsi qu'une petite alexandrite vert foncé (100po) fort étrange. En effet, on peut distinguer une tache pâle carrée au fond de la pierre.

#### Qu'est-ce que cette pierre ?

Cette pierre renferme un parchemin vieux de 2500 ans (enfermé par magie). C'est un plan pour se rendre à la guilde des abysses. C'est le parchemin que cherche activement Sodo. Cette pierre fait partie d'une légende ancienne oubliée il y a longtemps, et d'après celle-ci, la guilde abritait des mages puissants qui avaient réussis à découvrir le secret de la connaissance.

**Message étrange** : Durant la nuit les joueurs trouveront le cadavre d'un homme sur le sol, la figure coupée de l'œil au torse. Il ne possède aucun objet sur lui excepté une lettre bien cachée où il est écrit ceci :

*Cher Maldron,*

*Tu ne me connaît pas mais si tu ne m'écoutes pas tu ne vivras pas assez longtemps pour connaître quelqu'un d'autre.*

*Comment je sais ton nom ? Dis-toi que je connais tout et que je suis partout. J'en suis à ma 67<sup>e</sup> victime, une de plus ou une de moins... Tu n'est qu'un simple paysan, mais seulement en apparence, tu as déjà été joaillier. Tu possède un exemplaire d'une gemme qu'y me serais utile.*

*Va la porter à la taverne du Stylet demain à la même heure où tu as eu ta lettre. Des amis se chargeront de me la rapporter.*

*J'ai tué beaucoup de gens sans raison. Si tu ne fait pas ce que je te dit, tu pourra proclamer que j'avais un motif pour te tuer !*

*Un ami*

La lettre à été écrite par la main de Sodo lui-même. Sodo cherche la pierre de la guilde, mais ne sait pas sa valeur et sa couleur mais sait qu'elle est cachée quelque part dans la ville. Il tue alors tous ceux qui pourrait avoir un lien avec la pierre et tente de découvrir la bonne. Ces dopplegangers font des pillages et avec la Joaillerie tentent de s'accaparer la bonne pierre, ou pillent les autres marchands. Sodo s'occupe du quartier pauvres, ses esclaves du quartier riche.

Sodo sait qu'il ne pourra pas quitter son domaine lorsqu'il aura la pierre. Il s'est allié il y a quelques temps avec une bande de gitans en visite à la ville (qui ne savent pas que Sodo est un Doppleganger) Il est sensé trouver la pierre pour eux et les laisser chercher le livre de la connaissance par la suite. Sodo sait que les vistanis ne reviendront jamais s'ils partent seuls avec la pierre, alors il a conclu un marché d'envoyer quelques uns de ses hommes avec eux (dopplegangers). La caravane des gitans restera dans le quartier pauvre tant que Sodo n'aura pas la pierre.

Maldron à payé, mais Sodo n'avait pas le goût de le laisser en vie après tout.

Il a commis une erreur fatale ici en laissant sa lettre sur le cadavre de sa victime, attirant l'attention sur l'auberge du Stylet. Mais personne n'est parfait !

**La caravane des Vistanis :** Ces gitans ont débarqués à Paridon il y a presque un mois de ça. Ils sont alliés avec Sodo pour trouver la pierre de la guilde. Ils seront très amicaux envers les PJs, peut-être trop. Comme les PJs ont l'air riche ils leurs offriront une séance de tarot. C'est la grand-mère, qui possède le mauvais œil, qui leurs tirera les cartes. Elle essayera de les charmer pour savoir s'ils possèdent la pierre précieuse. En cas d'échec et si les pjs s'en rendent compte, ils les chasseront impunément. La grand mère peut être très très dangereuse. Elle possède, en plus de son mauvais œil, un annaux de souhait en contenant encore 2. Elle s'en servira en dernier recours. Elle pourra aussi(avec l'aide de Ravenloft, lancer une malédiction sur un joueur)

La caravane contient plusieurs objets intéressants, comme 1000 po, une potion de forme gazeuse, de grand soin, de ESP, de neutralisation du poison, une topaze jaune (500po), une aigue-marine bleu-vert (500po), une tourmaline bleue (100po), et un parchemin de régénération bien caché.

Ils sont 4. On compte une belle femme (charmeuse de niv4), 2 guerriers mâles de niveau3, ainsi que la grand-mère (charmeuse de niv7)

2 FRÈRES (guerriers niv 3): CA : 5 ; PV : 40 ; #ATT : 1 ; ThACO : 13 ; Dégâts : 1d10+6 ; Vitesse: 8;

**Objets :** Hallebarde, Armure de cuir cloutée; PX : 650.

FEMME (enchanteur niv 4) : CA : 10 ; PV : 10 ; #ATT : 1 ; ThACO : 19 ; Dégâts : 1d4 ; Vitesse: 2 ;

**Objets :** Dague ; PX: 650;

**Sorts:**

1(3) : Amitié ; Charme personne ; Hypnotisme

2(2) : Rayon débilitant ; Rire irrésistible de Tasha

SERONA, Grand-mère gitane (enchanteur niv 7) : CA : 10 ; PV : 20 ; #ATT : 1 ; ThACO : 18 ; Dégâts : 1d4 ;

Vitesse: 2 ; Objets : dague, annaux de souhaits(2) ; Pouvoirs spéciaux: Mauvais Œil; PX: 3000.

Sorts n° 1(5) : Amitié, Charme personne x 2, Sommeil x 2.

Sorts n° 2(4) : Flèche acide de Melf, Cécité, Rayon débilitant x 2.

Sorts n° 3(3) : Clignotement, Immobilisation des personnes, Lenteur.

Sorts n° 4(2) : Charme-monstre, Invisibilité majeure..

**Le quartier riche :** Ce quartier est nettement en meilleur état que le pauvre, bien que personne ne nettoie les rues et que quelques mendiants s'entassent aussi dans celles-ci. L'atmosphère est cependant plus calme. On peut voir surgir plusieurs commerces dont des forges, tavernes et magasins général, incluant une boutique de magie. Certains grands commerces possèdent leurs propres gardes.

Plusieurs personnes ici savent qu'un tueur rôde parmi le quartier pauvres mais cela ne les dérange pas. Ils n'ont pas le temps, avec le commerce de s'occuper d'un tueur de mendiants.

Il arrive parfois que le tueur assassine un marchand important dans le quartier riche. La dernière fois que le propriétaire d'un magasin général à été tué, un compétiteur s'est dépêché de cambrioler tout le matériel du défunt marchand et le mettre à profils dans son établissement.

Paridon ne possède pas de dirigeants à première vue. Les riches contrôlent tout. Seul le plus barbare et le plus cruel l'emporte. Il n'est pas rare qu'un marchand soit éliminé par un compétiteur. Le véritable dirigeant est Sodo. D'autres dopplegangers se sont appropriés le contrôle de magasins du cartier riche, comme la taverne du stylet, la joaillerie bleue et la forge Mithril, précédemment contrôlée par un nain.

**Une nuit** : Les gens iront dans une auberge pour la nuit (ce n'est pas l'auberge du Stylet). Un vieil homme mystérieux (Hodik), seul et à l'air morose se tient à une table, boit lentement son hydromel sans mots dire à personne. Il fixe nerveusement les joueurs sous sa barbe blanche et ses joues ridés. Interrogé, il dira de ne pas se tenir trop dans le quartier pauvre, qu'un tueur en série exécute fréquemment des victimes avec une dague aiguisée... Plusieurs parlent de scalpels, mais s'est bien une dague qu'il utilise.

#### Comment le sait-il ?

Il avouera aux joueurs qu'il possédait cette dague il y a longtemps lors de ses temps de jeunesse. Il l'avait cambriolé à la famille Drakov. Elle semblait valoir une bonne fortune mais ne pensait jamais qu'elle avait tant de valeur pour les Drakov. Il s'est fait pincer, et après une longue course parmi les plaines il est entré dans les brumes et arrivé à Paridon.

Malheureusement, les gardes des Drakovs, patrouillant tout Raventloft à la recherche du voleur, l'ont aperçu une nuit rôdant à Paridon. Il à été poursuivi des jours et des mois durant dans la ville, avant que les gardes ne lâchent prise et abandonnent la dague. Objet d'enfer, il a décidé de s'en débarrasser par la suite en la vendant à un marchand, qui la refilé au tueur.

#### Comment le sait-il ?

La dague est une dague extrêmement affilée qui peut être comparée à un scalpel. En plus elle diffuse un poison mortel et quelques cadavres se sont retrouvés avec une blessure blanche et enflée, signe de poison.

Dague des Drakovs : C'est un Couteau-Ceinturon +4 qui possède un réservoir à poison dans la poignée qui ressemble à un ornement de ceinture. Un 20 sur le jet et elle inflige un poison E (mort/20), avec 4 charges.



#### Pourquoi n'a-t-il pas quitté la ville lorsqu'il s'est fait poursuivre ?

Hodik adore cette ville premièrement. C'est une ville de chaos et il pouvait cambrioler à sa guise sans problèmes immédiats avec la justice. Il ne voulait pas quitter ce paradis du voleur.

Il faut aussi dire qu'il n'avait pas vraiment de difficulté à ce cacher des gardes. Quelques fois il allait dans les égouts et autres endroits. Il à longtemps été le chef d'une petite guilde de voleurs, mais ceux-ci étaient trop fanatiques et meurtriers pour lui alors il les a laissé (la guilde est maintenant dirigée par le vampire Lemnom, voir plus haut)

### Pourquoi Hodik donne-t-il de tels renseignements ?

Hodik est un cambrioleur mais pas un assassin. Ces meurtres gratuits ne l'intéresse pas et l'écœure. Il se dit aussi que si la dague change de propriétaire, il sera encore plus en sécurité dans sa ville.

**Taverne du stylet et forge Mithril** : Les dopplegangers qui contrôlent ces deux bâtiments s'informeront le plus possible sur les motivations des joueurs. De toute façon ils possèdent l'ESP et sauront tout dans le temps de le dire. Il est rare que des personnes aussi riches que les pjs arrivent au village. Les dopplegangers enverrons certainement quelques espions pour s'infiltrer parmi le groupe des joueurs et rapporter des richesses. Ils sont 10 dans les 2 établissements. La moitié des chambres de la taverne du stylet sont toujours prises malgré le fait qu'on rencontre rarement de monde dans la taverne (étrange). En effet, 6 chambres sur 15 sont occupées par des dopplegangers. Le maître de l'auberge et sa femme sont aussi résidents de la bâtisse. La forge comprend 2 Dopplegangers, le maître et son apprenti. Les gens commencent à se douter de quelque chose parce que le forgeron manque de talent ces temps-ci et a perdu un peu de sa force surhumaine...

**Joallerie bleue** : Les dopplegangers tentent par tous les moyens de s'approprier la pierre de la guilde ici. C'est la façon la plus efficace d'après eux de la trouver. Ils ne veulent que des pierres précieuses, ce qui a première vue pourrait sembler louche.

Comment trouver Sodo : Trouver Sodo est la grande difficulté de la quête. Il est facile à vaincre en combat, soit il ne se lancera pas à l'attaque aussi facilement. Il rôde à toutes les nuits dans les rues de la cité, déguisé en je ne sais quoi pour tuer quelques paysans. Le mieux pour les joueurs serait d'attirer l'attention de Sodo par un moyen ou un autre. Simplement se promener la nuit attirera l'attention de Sodo. Il sera alors facile de poursuivre quelqu'un qui vous poursuit.

En vérifiant les cadavres on découvrira que la plupart ont été commis dans le même secteur. Ils leur restera à patrouiller de nuit et à tendre un piège à l'assassin.

Sodo a élu domicile dans une modeste demeure près d'une taverne dans la partie pauvre. Il dort là durant le jour, et sa demeure pourra être trouvée si on torture suffisamment un autre doppleganger. Mais agir de cette façon équivaut à tous les combattre, car ils se réuniront sûrement tous à la maison. (et encore faut-il supposer que Sodo est un Doppleganger)

SODO (Assassin Doppleganger) : Int : 16; Alt : LM; CA : 3; Mvt : 9; PV : 38 (6dv), #ATT : 1; ThACO : 13, 9 avec dague; DEG : 1d12, 1d4+4 (poison E sur 20) avec dague; ATT SPÉ : Surprise; DEF SPÉ : ESP RM : - ; PX : 3000. Objets : 1 rubis de 5000po, Topaze jaune de 1000po, saphir bleu de 1000po, Potion de grand soin(3d8+3), message à Serona\*.

Sodo n'accumule pas vraiment de trésors, laissant ses acolytes s'en charger du côté riche. Tout est cependant à lui et il peut s'en accaparer sans problème. Lorsque les joueurs le dénicheront (après avoir su qu'il possédait la dague) celui-ci ne l'aura pas. Il possède une potion de grand soin(3d8+3) qu'il utilisera en dernier recours.

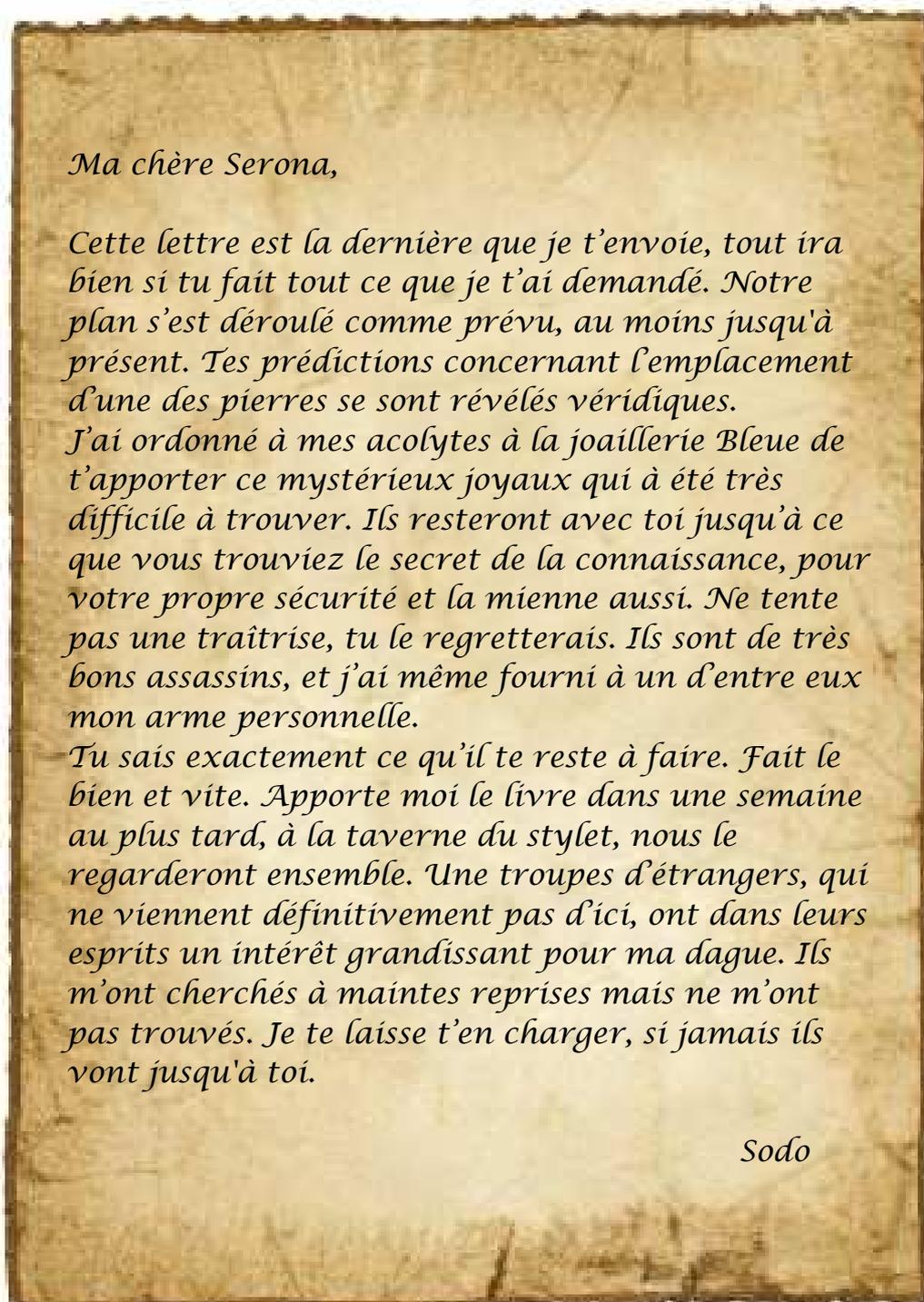
S'il n'a plus de ressources et est sur le point de mourir, il feindra la mort pour détromper ses assaillants, puis s'enfuira par la suite. Comme c'est le seigneur du domaine, s'il est tué, son assassin a des chances de lui succéder, sinon, son jeune fils qui est un doppleganger s'occupant de forge mithril, obtiendra le contrôle de la ville, et voudra certainement se venger.



Un peu après que les joueurs aient trouvé Sodo, Annoncez leurs que les meurtres ont cessés subitement. La caravane des gitans s'en va, les deux événements ensemble pourront sembler encore une fois louche. La dague de Sodo ne pourra pas être retrouvée car celui ci la confié à un de ses meilleurs assassins doppelganger qui est parti avec la caravane.

Étrangement il semble qu'il existait plusieurs versions de la pierre. Ces doppelgangers de la joaillerie en ont trouvé une (ce n'est pas celle que le vampire a mais celle-ci est presque identique). Que les PJs aient ou non la pierre du vampire n'a aucune importance, car ce qui leurs importera sera seulement de retrouver la dague dans la caravane.

\*Message de Sodo à Serona :



## LA DAGUE DES DRAKOV

### Partie 2 : La guilde des abysses

#### Histoire

La guilde des abysses était une communauté d'archimages qui s'étaient établis dans des catacombes il y a 2500 ans pour étudier dans les sortilèges de nécromancie puissants. Le groupe était composé d'élus fatalistes, qui refusaient de vivre au sein de la communauté, préférant la compagnie des morts. Un prêtre déchu du nom de Draed dirigeait cette communauté de mages et de prêtres mauvais, au service d'un dieu de la mort, Myrkul le vieux crâne. Malheureusement, les temps étaient durs. Ils faisaient leur possible pour rendre leur présence dans les catacombes imperceptible, en créant de nombreux passages secrets et murs magiques. Comme toute bonne chose à une fin, un manant aperçu un mort marcher pas très loin de lui. Pour rajouter à son calvaire, le mort était une de ses anciennes connaissances. Pas plus de quelques jours plus tard, une horde de mercenaires envahirent les catacombes et tombèrent sur les mages. La bataille fût sanglante. Les mercenaires finirent étendus sur le sol, la peau blanchâtre et ridée: vidés de leur énergie vitale. Ce que devint le farceur, traître à la guilde est inconnu. Ils n'attendaient pas une nouvelle offensive, ils ripostèrent immédiatement. Ils s'infiltrèrent dans le village et lancèrent un gaz mortel qui tua la plupart des paysans et laissa les survivants malades et faibles. Le sort ne fit cependant pas l'effet escompté. Il se répandit encore plus loin que prévu, tuant des membres de la guilde et des villageois des alentours.

La situation était critique. Les magiciens survivants étaient malades et faibles, et la destruction engendrée par leur magie allait attirer l'attention. Ils notèrent l'emplacement de la guilde sur des cartes; les enfermèrent dans des gemmes. Le moins atteint partit avec la pierre et jura que « par Myrkul », il ferait tout pour sauver ces frères lorsque les événements seraient plus opportuns.

Les membres restants retournèrent dans les catacombes et scellèrent l'entrée de la guilde, puis firent écrouler l'entrée des catacombes. Le maître était mort, donc s'est son élève qui transforma les siens en pierre pour qu'ils évitent la mort. Le prêtre transféra son énergie vitale dans un bloc de pierre, pour qu'il se souvienne des traces laissés par le temps.

Le membre en croisade survécut. La brume mortelle resta figée dans l'air un long moment, et quand celle-ci se dissipa, le membre vit des explorateurs chercher la trace d'assassins, regarder les décombres et les cadavres avec désespoir. Le temps passa, et plusieurs années plus tard, le temps était venu de réveiller ses frères. Malheureusement, il ne pouvait accomplir cette sombre tâche seul. Il éparpilla les pierres un peu partout et fit répandre la rumeur que celui qui entre dans les catacombes trouvera un livre qui apporte le secret de la connaissance. De cette façon, il s'assurait que quelques pions allaient réveiller ces frères, tôt ou tard.

Peu de temps après, des mages protecteurs du bien découvrirent ces plans et l'assassinèrent, mais il était déjà trop tard. Ils prirent tant d'énergie et de moyens pour faire taire l'affaire qu'ils éveillèrent l'attention et la nouvelle des catacombes et des pierres se répandit, d'âges en âges. Les pierres voyagèrent de mains en mains mais ne furent jamais ouvertes ou examinés, jusqu'à ce que le destin fasse qu'une personne informée de la légende trouve une de ces pierres et l'utilise...

**Commencement** : Aujourd'hui tout a changé. Les pierres ont été retrouvées dans le village de Paridon à Ravenloft. Une équipe de Dopplegangers et de Vistanis en ont trouvés une et parcourent maintenant les brumes à la recherche de la guilde. Ils croient fermement que la guilde contient les secrets de la connaissance. Ils ont en partie raison.

- Les joueurs, par l'aventure « La dague des Drakovs » se retrouveront dans les brumes à poursuivre la caravane qui part vers les catacombes car ils ont besoin de la dague. S'ils ne le font pas, faites-leur s'apercevoir que la dague est dans la caravane (par exemple par un témoin qui le rapporte aux joueurs) Ils n'auront pas le choix, d'après la quête de la dague des Drakovs, de suivre la caravane.

- Si la quête n'a pas du tout été jouée, les joueurs se retrouveront volés par un doppelganger qui s'enfuira avec leurs possessions dans la caravane.
- Lorsqu'ils entreront dans la caravane la grand-mère les charmera (ils ont besoin de monde pour entrer dans les catacombes sans embarras).

**Aventure :** Les morts-vivants présents dans les catacombes sont vieux de 2500 ans, il est à prévoir qu'ils soient un peu plus forts que leurs semblables plus jeunes! Étant aussi vieux, tous les morts-vivants de cette quête possèdent:

- +2 aux dés de vie
- +3 au THACO
- +2 à la CA
- Une résistance à la magie de 25%
- 500 PX supplémentaires par dés de vie naturels de la créature

Tous ces ajustements sont déjà inscrits dans la liste des caractéristiques des créatures

**LES VISTANIS :** Les Vistanis et les doppelgangers ont trouvés la pierre. Ils sont partis pour libérer les membres de la guildes en pensant obtenir les secrets de la connaissance. Aussitôt l'aventure commencée, ils devront s'allier avec ceux-ci pour obtenir la dague. Les gitans ont justement besoin de « Pantins » pour assurer leur sécurité dans les ruines. Ils accepteront facilement. Si les joueurs protestent trop ou nuisent volontairement à l'organisation, les gitans les charmeront (la dame et la grand-mère) soit avec le mauvais œil, soit avec des charmes ou l'annaux de souhait. Dans tous les cas, les gitans et les joueurs seront ensembles pour entrer dans les catacombes. Voir sections (GITANS)

**LES DOPPLEGANGERS :** Sodo à envoyé 2 doppelgangers pour surveiller tous les pas des Vistanis. Un d'entre eux possède la dague et ne s'en séparera pas jusqu'à la fin. Le MD devra faire échouer toutes tentatives de vol de l'objet (ce qui sera facile puisque le doppelganger peut lire dans les pensées de son agresseur et réagir avant de perdre son arme).

**Note au MD :** Ne faites pas obtenir aux joueurs la dague avant la fin de l'aventure, ils pourraient la quitter trop vite.

**Détails :** Tout est très étrange dans ces catacombes débordantes de magie. Le temps ne semble plus avancer, les cadavres ne semble plus se décomposer , et possèdent tous une puissante résistance à la magie. Il semble que ce soit due au gaz mortel qui est resté concentré dans les catacombes mais rien ne le prouve pour autant.

Il est étrange que la religion de Myrkul est existé il y a 2500 ans. Comme explication, je peut dire qu'il y a toujours existé un dieux de la mort. Myrkul est le nom du dieux qu'ils vénéraient bien que dit dans une autre langue, et que celui-ci était quelque peu différent à l'époque, comme sa représentation (un crâne craquelé aux yeux brillants) et les éléments qu'il contrôle(mort, corruption, meurtre)

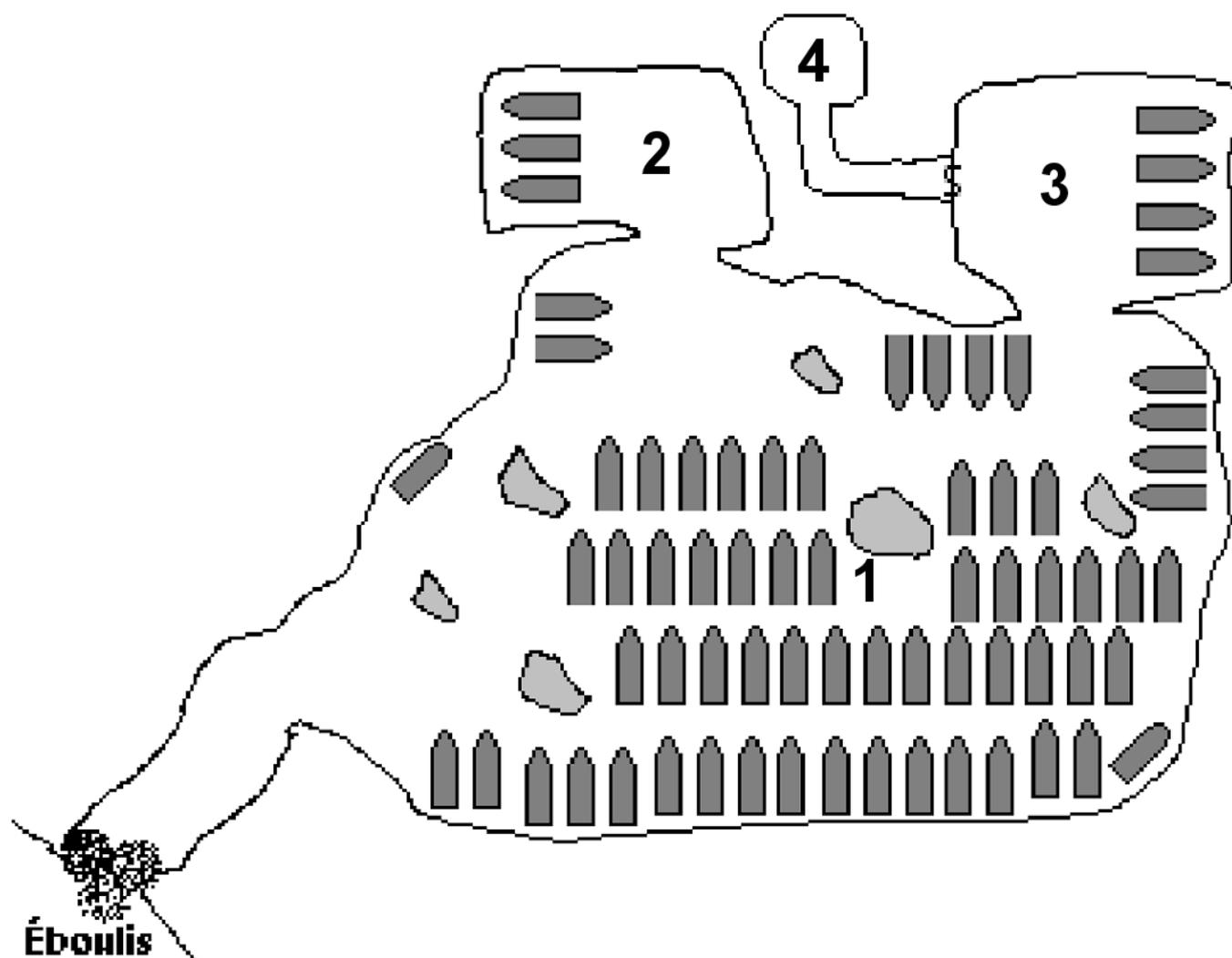
Les langages parlés et écrits par les membres de la guildes sont un ancien commun. Les gens qui parlent le commun peuvent comprendre quelques mots et symboles de ce vieux langage, mais cela reste rudimentaire. Dans une bibliothèque ancienne, les joueurs pourront apprendre à lire cette langue et en comprendre plus le sens.

**Emplacement de la guildes :** La guildes se situe près d'une ville en ruine à Darkon. Elle n'a pas toujours été à Darkon, il faut croire qu'à un moment donné les brumes ont transporté le pays vers le domaine d'Azalin et l'ont annexé à celui-ci. Les pierres donnent encore le bon chemin vers la guildes, car un grand bout de territoire, incluant des collines et quelques montagnes ont été transportés avec la guildes.

La raison pourquoi Ravenloft a transporté la guilde ici est inconnue. Azalin n'en s'ait rien, puisque ce nouveau territoire à été annexé à son domaine seulement un peu après sa création. L'entrée des catacombes contenant la guilde à été ensevelie. Les années ont effrités la roche et laissant la paroi facile à ouvrir. Le plan de la gemme parle de ce « détail ».

Malheureusement il y a un problème. Le gaz mortel qui avait il y a longtemps affecté la ville est resté concentré dans les catacombes.

Le gaz s'échappera par les trous creusés et englobera les ouvriers. Heureusement, en 2500 ans ce gaz à perdu un peu de son intensité et n'est plus aussi mortel qu'avant. Aussi, sa vieillesse le fera se dissiper plus rapidement.



Le gaz est un virulent poison qui s'attaque au système respiratoire et réduit les forces vitales de ceux qui l'inhale. Un jet de protection contre les poisons est nécessaire, mais avec un bonus de 2 dû à la faiblesse du gaz. En cas d'échec la victime sera affaiblie et perdra la moitié de sa constitution et de points de vie. En cas de réussite, la cible sentira quand même une faiblesse, ne perdant qu'un quart de ses points de vie. Chaque jour permet de restaurer 1 point de constitution perdu, ce qui veut dire que le poison survit longtemps dans l'organisme.

(GITANS) : Les gitans et les doppelgangers demanderont aux joueurs de les aider à creuser pour ouvrir le passage.

Vous entrez par un petit trou dans un corridor sans lumière sentant le renfermé. La poussière y est si abondante que vous avez de la difficulté à respirer, de plus qu'il reste encore dans l'air du gaz affaiblissant

dont la provenance vous est inconnue. Il fait mystérieusement froid à l'intérieur. Tout y est totalement silencieux. Plus loin, à quelques mètres, une toile d'araignée couvre entièrement de passage rocheux, Comme si personne y avait été depuis des siècles, voir des millénaires...

Après quelques m'ètre, le corridor s'ouvre sur une très grande salle Contenant une cinquantaine de sarcophages de pierre cordés en rangées désunies, entre des poutres de pierre et des stalactites. Il y a des toiles d'araignées partout entre ceux-ci et une légère brume blanchâtre se forme à la base des tombeaux, qui sont cachés sous une grande couche de poussière.

Au loin il est possible de voir deux pièces s'ouvrant dans les ténèbres...

**1. Les cercueils :** Ils sont peuplés par des squelettes de 2500 ans mais ceux-ci n'attaqueront pas les joueurs, puisque leurs contrôleurs n'ont aucune connaissance du réel. 30 des 70 cercueils possèdent des cadavres potables. S'ils sont dérangés ils attaqueront, cependant.

## **2. chambre funéraire :**

On peut voir dans cette cavité rocheuse 3 cercueils garnis d'ornements et de pierres précieuses opaques(pierres ornementales). Un message est gravé sur le mur rocheux, mais la langue vous échappe.

C'est une ancienne écriture humaine. Il est probable qu'un voleur puisse lire cette langue vieille de plus de 2 millénaires en réussissant son test de lecture des langues ancienne.

Le texte dit ceci: « Ici repose les anciens dirigeants de Nord-lande. Puissent-ils reposer en paix ».

Un Esprit de hantise hante ce lieu. C'était un des mercenaires qui avaient envahis les catacombes 2500 ans plus tôt. Il à été sauvagement mutilé dans cette pièce réservée aux grands dirigeants et avec une férocité telle qu'il cherche maintenant à ce trouver un corps pour détruire son meurtrier. Bien entendu, celui-ci est encore en vie dans la guilde.

NRYM l'esprit de hantise : CA: -2; PV: 38; #ATT: 1; ThAC0: 12; DEG: 2 point de dex; DÉF SPÉ : touché par des armes en argent, magiques +1 ou plus ou du feu; résistance à la magie: 25%; PX: 4000

(GITANS) : Les 2 frères ainsi que les 2 doppelgangers tenteront d'attaquer Nrym. Ils échoueront, ne pouvant pas le blesser. Le doppelgangers va alors utiliser sa dague et pourra le toucher.

**3:** « Ici repose des membres importants ayant donnés leurs vies au service de la communauté et accompli un acte digne de héros ». Voici un texte qui est gravé sur le mur droit au dessus des cercueils . Ces cercueils contiennent 3 nécrophages. Ils laisseront les PJs tranquille à moins que ceux-ci, bien entendu, ne troublent leurs « faux » sommeil.

NÉCROPHAGES(3) : CA: 3; PV: 39, 45, 34; #ATT: 1; ThAC0: 12; DEG: 1d4(+1 niv) ; DEF SPÉ: armes +1 ou plus pour toucher; résistance à la magie: 25% ; PX: 2975

Le mur de pierre gauche contient un vieux passage secret. L'ouvrir fera élever une bonne brûme de poussière ainsi qu'une vague de froid . L'intérieur qui sent le renfermé est encore plus sombre que le reste. Ce passage mène vers la guilde...

## **4: L'apparition de Myrkul :**

Une atmosphère de mort et une légère odeur de décomposition flotte dans l'air alors que vous avancez dans la pénombre. Le sol craque sous vos pas: ce doit être des petits insectes ou des morceaux d'os. Soudain un faible vent surgit de devant vous, un vent glacial mais discret. C'est peut-être la nervosité mais le vent semble parler et émettre des sons, malgré que ceux ci soient incompréhensibles. Lentement, quelques lumières blanchâtres naissent de la faible brise. Elles s'assemblent pour former un

crâne translucide aux yeux brillants.

Faites-les faire un test de peur avec +2 pour cette vision diabolique de Myrkul le vieux crâne.

Le crâne ouvre la bouche comme pour parler, mais les seuls sons qui sortent ne sont que des chuchotements incompréhensibles. Vous reconnaissez quelques sons de commun : guilde des abysses, dieux de la mort, libération, attente, recherches. Ils semblent que la langue du crâne soit un ancien langage humain.

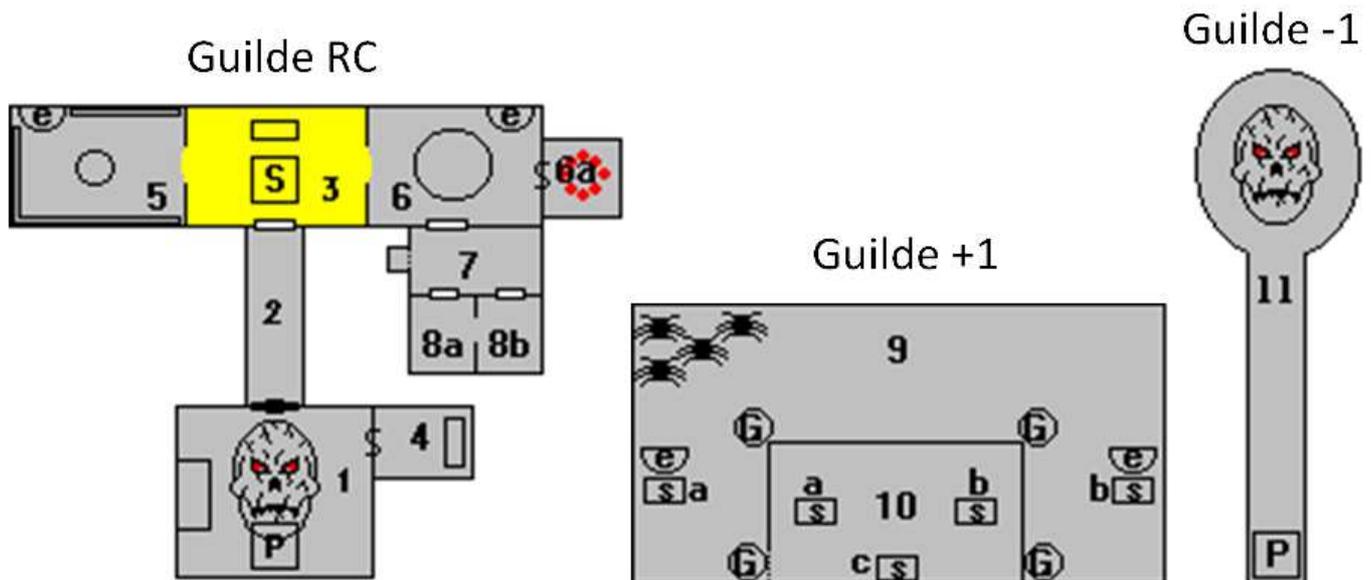


Une puissante magicienne a inventé ce crâne un peu avant de sombrer dans le repos indéfini. Ce sort agit comme une bouche magique mais possède des éléments visuels, sonores et peut contenir un texte beaucoup plus long. Il invoque aussi la peur. (ce qui n'était pas souhaitable puisque le message se voulait invitant). Le message se répétera tant que des joueurs seront dans la pièce.

Voici la signification du message en entier:

Vous voici aux portes de la guilde des abysses. Je suis Hyrdeka, magicienne, conseillère. Nous sommes des serviteurs du dieu de la mort Myrkul. Je dors ici depuis un moment indéterminé avec mes frères dans l'espoir d'une libération à une époque plus prospère. Nous étions auparavant une société unique travaillant sur les sortilèges de l'après-vie. Nous avons été démasqués et pourchassés de toute part. Nous avons exterminé par la suite un village entier mais notre sortilège nous affaiblit aussi, et notre seul choix fut de nous cacher dans l'espoir de nous réveiller de nouveaux plus tard. Chers adorateurs du vieux crâne, venez découvrir le fruit de nos recherches. Le pouvoir est au delà de ces murs et au delà de la mort. Entrez dans la tombe avec nous...

Le sol est recouvert d'ossements humains et miettes. En fouillant dans ces ossements les joueurs découvriront les contours d'une trappe. Celle-ci s'ouvre facilement, conduisant aux niveaux inférieurs.



**1. Chapelle :** Sur le sol de la pièce est gravé le signe de Myrkul. Sur ces yeux ont été déposés deux pots qui émanent un faible feu jaunâtre. Ce n'est que le feu qui diffuse une lumière dans la pièce. Derrière les pots brûlants se tient debout deux squelettes jaunâtres qui restent là, immobiles, avec leurs armures rouillées et leurs épées émoussées. Tout est encore plus poussiéreux ici que dans les pièces du haut. Il n'y a pas

beaucoup d'oxygène. La pièce est aussi étrangement humide. Vous ne savez pas depuis combien de temps les feux sont allumés, ce qui est sur, c'est que personne n'est revenu les raviver depuis très longtemps. Il n'existe qu'une seule issue à la pièce qui est en fait une porte de pénombre, qui ressemble à un grand drap noir balayé par un doux vent venant de nulpart.

La porte: La porte est en fait un portail de protection contre le bien. Tout personnage bon ne pourra pas le traverser, à moins qu'il se soit convertis dans la pièce à Myrkul le vieux crâne (Une dissipation de la magie le détruit).

Les deux squelettes sont en fait des squelettes des abysses. Ils inviteront les joueurs à faire un serment à Myrkul (en langue incompréhensible), pour qu'ils traversent le portail. En cas de problèmes graves, ils attaqueront.

SQUELETTES DES ABYSSES : Intelligence: moyenne(12-14), CA: 3(10), Dés de vie: 5+4 (34,23), #ATT: 3/2(3), ThAC0: 14(12), DEG: 1d6+2(1d6+4), ATT SPÉ: Furie, DEF SPÉ: immunité: charme, paralysie, poison, froid, terreur 1\2 DEG par armes tranchantes ou pointues, Rés. Magie: 50%(0%), PX: 2000

Les squelettes des abysses sont des morts-vivants qui étaient autrefois de formidables combattants au service total d'une cause importante. Ces squelettes ne sont pas que des pantins créés par les mages et les prêtres, mais possèdent leurs propres volonté et intelligence. Les membres de la guilda étaient, en plus d'être apte à redonner la vie aux cadavres, de leurs faire changer de psychologie, les forçant à se soumettre de leurs plein gré aux ordres de leurs maîtres(qui sont souvent leurs anciens opposants).

**Combat:** Ayant rejoint un clan plus puissant, ces bêtes renforce par la même occasion leur force de volonté. En combat, Ils peuvent devenir en proie à une furie bestiale. En poussant un cri d'outre-tombe, ils chargent sur leurs ennemis et les massacre. Leurs yeux brillants luisent d'une aura encore plus forte et rendent leur crâne luisant, ce qui donne un spectacle horripilant. Cette furie apporte les changements suivants:

+2 à l'attaque et au dégâts; 3 attaques par round; Perte de la résistance à la magie; CA de 10.

**2. Le passage :** En traversant ce corridor sombre on peut entendre des murmures continus.(en fait ces murmures ordonnent de 'ramper devant Myrkul') à mesure que les joueurs ne feront pas ce que les murmures demande, ces murmures s'intensifieront pour finir en voie forte et autoritaire.

Rendu au milieu du corridor, une ficelle tendue horizontalement à 1 mètre du sol actionnera une arbalète et une herse si elle est bougée. L'arbalète est conçue pour tirer 10 projectiles à la fois(les flèches sont remplis d'huile qui explosent au contact. Ceux qui sont encore debout recevront inévitablement une ou deux flèches enflammés avec une forte pression, causant 1d6 + (2d6; la moitié si le JS est réussi) dégâts. L'arbalète contient 2 carreaux par endroit, donc elle ne peut lancer que 20 carreaux avant de n'être plus chargée. (elle est située au dessus de la porte en face, et peut être accessible par l'étage supérieur). La herse se referme derrière les pjs, devant le portail contre le bien. C'est une solide herse en os renforcie de plaque de lourd métal. Elle ne peut pas être ouverte ni défoncée, seul un test de B & H avec -20% pourra permettre à quelqu'un de passer.

### 3. Hall des abysses :

Cette pièce est aussi sale que les autres mais est bien éclairée. Sur un autel repose un grand livre ouvert. Il contient un message incompréhensible fait à partir de runes étranges et de symboles mystiques. Au milieu de la pièce, sur le sol, vous distinguez ce qui semble être une trappe. Elle à été faite à partir d'os d'humains. À droite et à gauche, un passage voûté s'ouvre dans le mur, qui est gardée par deux hommes à la peau blanchâtre, la figure à moitié cachée par un capuchon noir. Ils n'ont aucune expression dans le visage, comme s'ils ne vous avaient pas remarqué.

La pièce est éclairée grâce au sort lumière continuelle.

Ce message n'est pas de l'ancien humain mais une écriture magique. Tout magicien qui se respecte sera apte à le lire, car la magie tire ses sources des temps anciens, et que son langage n'évolue pas.

Ce livre contient le sort qui permettra aux joueurs de réveiller les membres de la guilde. Pour accomplir ce rituel ils devront exécuter toutes les étapes du sort et réunir tous les ingrédients. Il sera aussi inévitable qu'ils accomplissent le rituel dans la pièce en dessous de celle-ci (on s'y rend grâce à une trappe faite avec des os humains). Le livre ne possède aucune indication quand à l'effet du sort. Les joueurs connaîtront seulement les étapes à faire et l'endroit où le faire, c'est tout. S'ils fouillent attentivement ils pourront aussi trouver la façon de renverser le sort, mais pas plus.

### Voici les détails du sort :

#### **Murmures de réveil :**

(Altération) Réversible

Portée: spéciale

Éléments: V,S,M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'effet: Sphère de 30m de rayon

Jet de sauvegarde: Spécial

Murmures de réveil est une version améliorée du sort de transformation de la pierre en chair, qui agit sur toutes les créatures qui ont subi une transformation en pierre. Le sort n'agit pas sur les matières de pierre sans vie mais tous les humanoïdes pétrifiés dans le rayon spécifié.

**Préparation:** Ce sort a été conçu pour être invoqué par un magicien ou un prêtre de n'importe quel niveau, tant que celui-ci réunisse les éléments et accomplisse les rituels.

Pour invoquer ce sort, le lanceur doit se tenir debout au milieu d'un carré de 4 individus couchés sur le sol, tête vers l'extérieur. Tous doivent être dans un cercle formé avec des pierres, de la terre et de la mousse phosphorescente quelconque. Le magicien s'ouvre alors une veine et diffuse son sang sur les gens couchés. La phase finale est de prendre un œil de Basilic gelé et de le lancer sur le sol pour qu'il se fracasse. À cet instant, une vapeur d'énergie magique vert pâle naîtra de l'explosion pour se répandre dans tous les sens, traversera les murs et la pierre, changeant en chair toutes les créatures qui ont été pétrifiées.

L'inverse, Murmures de sommeil, transforme toute créature vivante en pierre. Un jet de protection contre les sorts est possible, mais celui-ci se fait avec un malus de 3. Le procédé de lancement est identique, à la différence que l'œil devra être celui d'un humanoïde et non celui d'un basilic. Sur l'œil gelé, il faudra appliquer une potion fait à base de fluide cérébral et d'herbes rares. Le lanceur sera immunisé à la pétrification mais toutes les autres créatures y seront affectés.

\*Dans le livre est marqué l'endroit d'où il faudrait lancer le sort pour qu'il soit efficace : À l'étage inférieur sur le signe de Myrkul.

Les 2 créatures bloquent le passage menant aux autres pièces. Les joueurs ne sont pas supposés en avoir accès. S'ils tentent de passer outre les gardes, ceux-ci attaqueront les joueurs au meilleur de leurs capacités. Ces Huecuvas sont métamorphosés en humains normaux. S'ils passent à l'attaque ils reprendront leurs aspects de squelette.

**HUECUVAS (2500 ans) x 2 :** CA: 1; Dés de vie: 4 (32, 32); #ATT: 1; ThAC0: 13; DEG: 1d6 + maladie; DEF SPÉ: immunité: charme, paralysie, poison, terreur ; Armes +1 ou plus pour toucher; Rés. Magie: 25%; PX: 1270;



(GITANS) : Les gitans et les dopplegangers ne perdront pas de temps avant de lancer le sort, croyant que cela les conduira au secret de la connaissance. Malheureusement, il y a peu de chance qu'ils possèdent tous les ingrédients.

#### 4. Chambre de repos de Byernhop :

La lourde porte de pierre s'ouvre sur une petite pièce aussi sombre que la première. Celle-ci contient un large sarcophage de pierre polie. Sur tous les murs de pierre ont été gravés des messages incompréhensibles. Les symboles semblent se répéter, comme si le même message était écrit plusieurs fois sur les murs. Sur le sol devant le sarcophage, on peut distinguer les squelettes empilés de 5 ou 6 humanoïdes, jaunis par l'épreuve du temps. Il y a aussi sur le mur à votre droite un grand levier en bois noir dont l'utilité vous échappe.

Le message est clair : Endroit proscrit ! n'entrez pas !  
Celui-ci est répété des dizaines de fois, couvrant tous les murs. Ceci peut être assez étrange et effrayant à première vue, surtout pour ceux qui connaissent la signification du message.

Sarcophage : Le sarcophage est protégé par un puissant sort de 'Piège d'outre-tombe'. Tout personnage touchant le sarcophage sera affecté par le sort du 3<sup>e</sup> niveau Choc d'outre tombe.

Les 6 squelettes s'animeront aussitôt le sarcophage touché pour détruire tout personnage qui n'est pas membre de la guilde. Ils ne possèdent pas d'armes, attaquant pour 1d4 dégâts.

Le sort fait effet qu'une seule fois, ensuite il est possible d'ouvrir le sarcophage sans danger.

Ce sort a été inventé par les magiciens de la guilde pour stopper d'éventuels pilleurs de tombe.

Le sarcophage contient le corps d'un homme en pierre. Il est pratiquement nu, ne portant qu'une culotte et arborant un grand arc et un carquois, comme si il était prêt à bondir et à vous décocher une flèche.

Ce mage est Byernhop, mage militant de niveau 7

Le magicien repose ici, pétrifié, jusqu'au jour de son réveil. Il n'est pas en compagnie de ses frères pour la seule et bonne raison qu'il ira à la rencontre des individus qui les réveilleront. À son réveil, il n'aura qu'à franchir le passage secret pour tomber sur leurs bienfaiteurs.

Le levier dans la pièce sert à monter ou descendre la herse de la pièce 2

(GITANS) : Ce pourrait être un des frères gitans qui touche le sarcophage.

#### 5. Bibliothèque :

Vous entrez dans une salle sombre comportant sur tous les murs des étagères vides recouvertes de poussière. En son centre se trouve un grand squelette de bête jaunisse, recourbé, aux longues griffes. Il semble que ce soit le squelette d'un ours mais avec de plus longs bras et jambes. Celui-ci se tient immobile sur un piédestal, aucune lueur dans ses yeux, comme s'il avait été stoppé en plein mouvement. Dans le coin de la pièce entre 2 étagères part une échelle faite en os qui monte à l'étage supérieur. Une toile d'araignée bouche complètement le trou d'accès.

- Lorsque les joueurs feront un pas de plus dans la pièce, une dalle sensible fera ouvrir une trappe au plafond. Un squelette des abysses pendu par une corde descendra au sol, puis coupera ses liens et attaquera les joueurs dans un coup d'épée. (-6 à la surprise.) (voir pièce 10).

La statue n'est qu'un squelette sans magie. Ce n'est pas un mort-vivant mais une statue créée à partir de restes d'animaux et d'humains. Elle n'est ici que pour dissuader d'éventuels envahisseurs. Pour éviter

complètement les cambriolages, tous les livres de cette bibliothèque ont été transférés ailleurs dans une autre bibliothèque de la guilde.

- L'échelle est piégée. Une dalle sensible devant l'échelle fera tomber du plafond une gemme contenant le sort boule de feu (7d6 dégâts). Si les livres auraient encore été là, ils auraient tombés en poussière. La boule de feu détruira du même coup la statue de squelette. Il est possible pour une personne habile d'attraper la pierre avant qu'elle se fracasse au sol : si elle réussit un jet de protection contre la paralysie ajusté avec ses réflexes. Si le garde dans le cadre de porte de la pièce 3 est toujours en vie et que la boule de feu explose, celui subira les dégâts de feu, après quoi il attaquera l'individu ayant déclenché le piège.

## 6. Salle à manger :

Au centre de la pièce se trouve une table en bois vermoulus entourés de 10 chaises. Une échelle faite en os dans le coin monte vers l'étage supérieur. À droite on peut voir une vieille porte aux pentures rouillées.

- Une dalle sensible sur le pas de la porte active le piège du pendu (voir pièce 5)  
Cette salle était utilisée à la fois comme salle de réunion que comme salle à manger. Les meubles de bois se sont étonnamment bien conservés.  
- L'échelle est piégée par le piège de feu (voir pièce 5).

## 6a. le téléporteur :

Dans le milieu de cette pièce exiguë reposent 8 taches de sang réparties en un cercle parfait. Tout est silencieux. Il semble que cette pièce n'a presque jamais été utilisée.

Les taches de sang en forme de rond forment un portal qui téléporte le bénéficiaire jusqu'à la pièce 10 des étages inférieurs de la guilde. Une forte illusion nécromantique a été mise à l'œuvre sur le portal, de sorte que quiconque regarde quelqu'un l'utiliser verra perdre ses membres, son sang et s'envoler en poussière. Cette scène, vue pour la première fois, requiert un test d'horreur.

**7. Cuisine :** Vous entrez dans une cuisine poussiéreuse. Il y a tellement longtemps que personne n'a fait de repas ici qu'il n'y règne aucune odeur de nourriture. En bas d'un mur s'ouvre une grande cheminée rectangulaire. Devant celle-ci vous pouvez voir le squelette d'une panthère ou d'un lion, mais à 6 pattes. La seule façon pour elle d'être parvenue à arriver ici est la cheminée. Vous vous levez rapidement, une faible plainte se fait entendre dans la pièce voisine, barricadée avec des caisses et des planches. À droite de celle-ci, il y a une autre porte fermée.

Le squelette était autrefois une bête éclipseuse. Elle a découvert le trou de la cheminée un peu après la mort des gens de la pièce 7b, et s'est infiltré par le trou, sentant une odeur de charogne. Elle n'a pas pu s'occuper de son dîner comme la porte était bloquée. Avant de partir elle a senti la présence d'une âme-en-peine proche. Elle a paniqué, n'a pas réussi à sortir par la cheminée, et s'est fait drainer son énergie. La plainte est celle de l'âme-en-peine. Elle sortira rapidement de la pièce pour attaquer les PJ, à leur grand malheur.

### AME-EN-PEINE (2500 ans) :

CA: 2; PV : 38; #ATT: 1; ThAC0: 12; DEG: 1d6 + 1 niveau; DEF SPÉ: Armes +1 ou plus ou en argent pour toucher; Rés. Magie: 25%; PX: 5500.



La cheminée est assez large pour contenir un humain. Celle-ci mène, un peu plus haut, au sommet de la colline. Le trou est difficile à voir de là, caché par des broussailles et des roches.

**8a. Garde-manger** : Cette pièce était contient des casseaux à légumes et à bois de chauffage et des crochets à viande. Il ne reste plus rien concernant cette nourriture.

**8b. Chambre D'emprisonnement** : Cette petite pièce contient des casseaux à légumes et des crochets à viande. Devant la porte gît un tas d'os. Une silhouette pâle et translucide se tient debout devant les os, la figure rongée par La colère. Elle semble fatiguée et crispée de douleur, comme si elle avait travaillée trop longtemps.

Avant de sombrer dans le sommeil, les membres de la guilde ont enfermés ici Néstorm, le mage qui à alerté un paysans en lui montrant un de ses défunts amis marcher dans les catacombes. C'est pour cette mauvaise farce qu'ils l'ont enfermé, avec les cadavres de quelques esclaves morts à la suite du gaz. Néstorm s'est débattu jusqu'à en mourir, frappant la porte sans relâche pendant des heures, sans réussir à sortir. Il est mort d'épuisement . Un des autres cadavres était un apprenti puissant qui devint âme-en-peine. Néstorm devint un fantôme. Il est confiné à la pièce, contrairement à l'apprenti, ne pouvant rien faire pour la quitter, à jamais. Il pourra parlementer un petit peu, mais à de fortes chances d'attaquer le monde à vue.

NÉSTOM le fantôme (2500 ans) : CA: -2; PV : 50 (12 dv); #ATT: 1; ThACO: 8; DEG: 1d4x10 ans; DEF SPÉ: Armes +1 ou plus ou en argent pour toucher; Rés. Magie: 25%; PX: 12000

**9. Gardiens de pierre** : L'échelle mène à une salle en forme de croissant. Sur ces rebords intérieurs, on peu voir 3 effrayantes statues représentant des monstres ailés, griffus et cornus. Elle sont difficile à distinguer avec le mur de pierre. Il y a des toiles d'araignées partout et de la poussière, qui ajoute une touche d'abandon à l'endroit. Dans un coin se dessine la silhouette de 4 énormes araignées qui se tiennent là, immobiles. Il semble difficile d'imaginer qu'elle puissent passer dans le trou de l'échelle.

Les 4 araignées sont des araignées géantes transformés en pierre. Si le sort Murmure de réveil à été lancé. Elle seront plus vivantes que jamais et attaqueront quiconque entre dans la pièce.

Les 4 statues sont des Margouilles (les joueurs n'en voient que 3). Elles sont représentés par un G sur la carte. Ils ont eux aussi attendu durant 2500 ans, confinés comme les mages dans la guilde. Ils attaqueront à vue, sans perdre trop de temps précieux. Ils utiliseront quand même le bénéfice de la surprise s'ils le peuvent. Derrière une Margouille à été caché un mur illusoire qui donne accès à la pièce 9. Derrière chaque échelle à été installé le piège à feu(voir pièce 5 et 6)



MARGOUILLES X 4 : CA: 2; DV: 6 (30,45,36,45); #ATT: 5, TACO: 15, Dégâts: 1d6/1d6/2d4/2d4/2d4, Attaques spéciales: --, Défenses spéciales : armes +1 ou mieux pour toucher, Résistance à la magie: --, PX : 975

**10. Salle de contrôle des pièges** : La pièce contient 3 trappes qui s'ouvrent dans le sol. Au dessus de 2 de ces trappes gisent des squelettes, pendus, une épée à la main. Sur une partie d'un mur luit de la mousse fluorescente, au dessus d'une pile d'os.

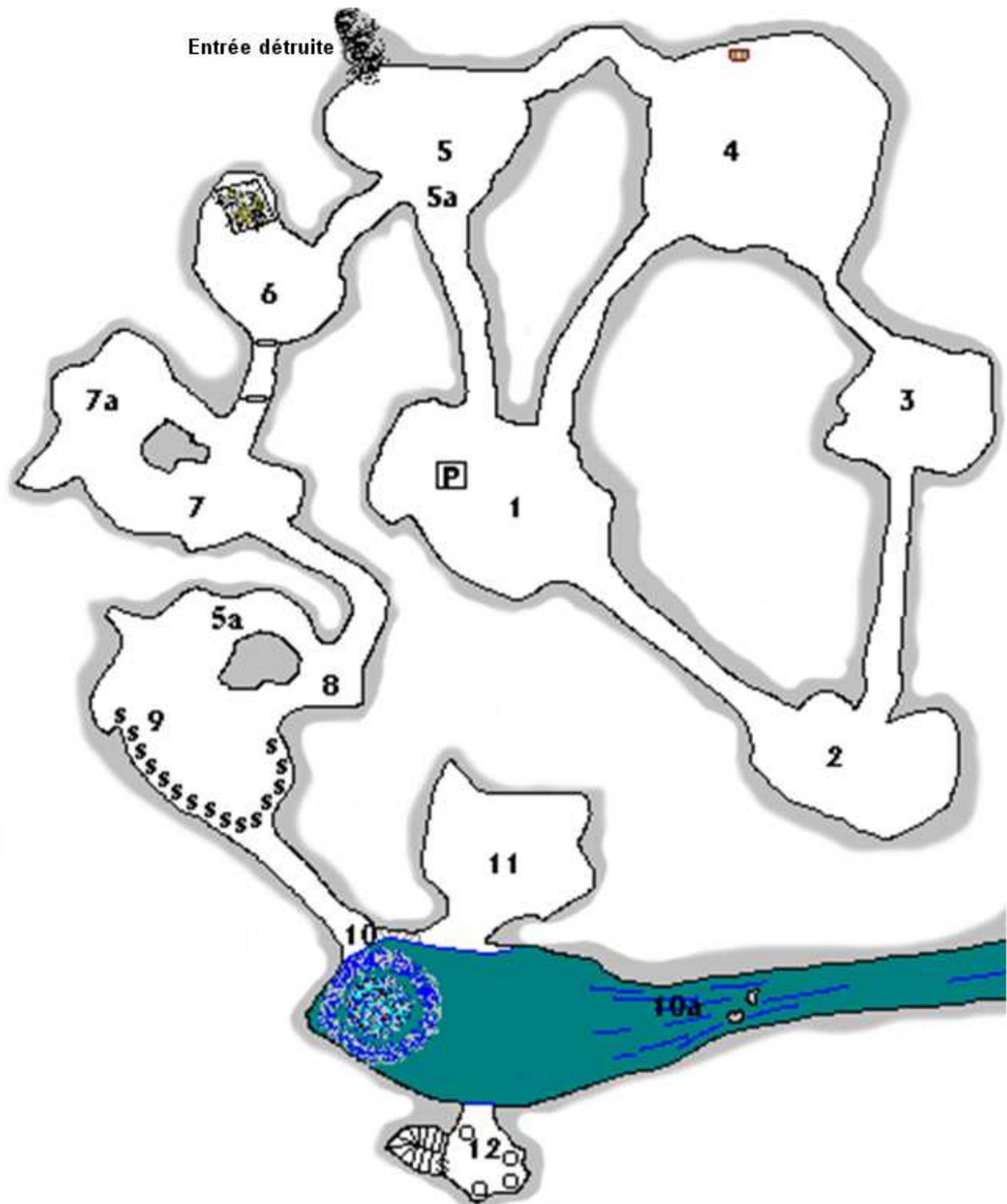
Les 2 squelettes pendus sont biens vivants(squelettes des abysses). Ils attendent là depuis 2500 ans qu'un malchanceux déclenche les pièges du dessous, pour que la trappe s'ouvre et qu'ils attaquent par surprise. En cas de problèmes, ils peuvent facilement couper leurs cordes et attaquer des ennemis du haut. Les os en dessous de la mousse ne sont pas animés. La mousse à poussé la par hasard, elle est inoffensive. Dans les os, les joueurs pourront trouver une potion de grand soin(3d8+3). Ces os appartiennent à de simples apprentis morts à la suite du gaz mortel. Ils ont été déposés là mais n'ont pas été animés.

La troisième trappe (c), S'ouvre sur le mécanisme de contrôle de l'arbalète. Il est possible de la charger ou de la décharger, mais il est impossible de la prendre. Celle-ci est faite d'os et de métal, une pièce unique. Dans la trappe se trouve une petite boîte contenant 20 carreaux de feu (1d4 + 2d6 de feu).

## 11. Salle de lancement :

Le long corridor baigné dans les ténèbres mène à une grande pièce circulaire. Sur le sol est gravé le symbole de myrkul. Le plafond prend la forme d'une demi sphère. L'atmosphère est baignée de poussière de froid, et de magie. De toutes les catacombes, c'est l'endroit le plus mystérieux, sans que vous ne sachiez vraiment pourquoi. Un frisson vous parcourt alors que vous vous approchez du centre. Il vous semble entendre un murmure, mais le son est trop faible pour que vous puissiez l'identifier comme tel.

C'est ici que les joueurs doivent lancer le sort de murmures de réveil. Il n'y a rien de magique ni de morts-vivants dans la pièce. Étrangement, ce ne semble pas être le cas. Ceci est peut-être dû aux années de test qui ont été faites ici sur les sorts.



### **Cavernes d'accès : 9 mètres sous la surface**

En creusant vers le sous-sol, les membres de la guilde sont tombés par hasard sur un ancien donjon abandonné. Une petite caverne donnait accès à ces pièces à partir de l'extérieur. Les membres de la guilde ont condamné cette entrée et enlevé tout ce qui pouvait rappeler l'ancien endroit, à l'exception d'un ancien dortoir hanté qu'ils ont laissés tel quel. Ils ont continués de creuser en dessous de ce donjon, grâce aux travaux de morts-vivants et d'esclaves, près de la rivière souterraine.

#### **1: Entrée :**

Vous aboutissez dans une caverne circulaire d'où sortent trois tunnels, deux se dirigeant vers le nord et un vers le sud-est. On peut voir 3 tombeaux de bois noir dans un coin de la pièce, sur un plancher de pierre légèrement surélevé accessible grâce à 3 marches de pierre.

Les cercueils sont laids, mal faits, moisis, et vides. Ils ont été construits à la base pour intriguer d'éventuels voleurs. Frapper dessus les réduisent immédiatement en poussière. Il sera difficile de les ouvrir sans les endommager.

**2. Squelettes gardiens** : 5 Huecuvas gardent cette grotte. Ils ont des manteaux bleus en lambeaux. Ils ont construits un temple dans celle-ci, comme pour se racheter de leurs ancien passé, mais ce temple n'est qu'une honte au clergé.

**HUECUVAS X 5** : (2500 ans), CA: 1; DV: 4 (25 pv chacun); #ATT: 1; TACO: 13; Dégâts: 1d6 + maladie; Mvt : 9; AI : CM; Attaques spéciales: maladie, changement de forme  
Défenses spéciales: armes +1 pour toucher; Résistance à la magie: 25%; PX : 1270

#### **3. Dortoir hanté :**

Cette grande pièce creusée à même le roc contient 10 couchettes à 2 étages en très mauvais état. Tout semble avoir été abandonné depuis longtemps. La plupart des lits sont tombés en ruines. Comme des épaves dans le fond d'un océan. Vous semblez entendre de faibles plaintes provenant de coins sombres de la pièce, qui se répètent continuellement, comme un écho qui vient de loin. Devant vous s'ouvre un autre tunnel de même dimension que celui d'où vous venez.

Cette pièce est la même depuis des siècles, depuis le moment où ce petit donjon à été creusé jusqu'au moment où les membres de la guilde ont trouvé l'endroit. Celle-ci est hantée par 6 esprits frappeurs confinés à cet endroit depuis leur mort, qui à depuis longtemps été oublié...

Ils se contenteront de lancer des morceaux de lits et des tiroirs

**ESPRITS FRAPPEURS X 6** : (2550 ans), CA: 8; DV: 2 1/2 (15 pv chacun); #ATT: 1; TACO: 12; Dégâts: Néant; Attaques spéciales: Peur; Défenses spéciales: Armes magiques ou argent pour toucher, invisibilité, Mvt : 6; AI : LM; Résistance à la magie: 25%; PX : 565



#### **4. Ancienne chambre du maître du donjon :**

Au fond de cette grande pièce repose un grand coffre de bois vermoulus. Vous avez de la difficulté à le remarquer. Il semble que ce soit la seule chose présente dans la pièce. Il semble faire un peu trop silence dans cet endroit pour vous laisser sans crainte. Deux autres tunnels partent de la pièce : à gauche et à droite.

Il n'y à absolument rien dans la pièce excepté le coffre. Cependant, le tunnel qui part de la pièce 4 et mène à la pièce 5 contient 3 voleurs d'âmes cachés qui attendent leurs victimes.

Si les joueurs viennent de la pièce 1 et se dirigent vers le coffre, ils se feront inévitablement surprendre par les voleurs d'âmes qui feront un bon vers eux.

S'ils arrivent de la pièce 3, ils pourront voir les voleurs d'âmes avant puisque ceux-ci sont dans le corridor qui est juste en face du corridor provenant de 3. Ils attaqueront quand même, sans surprendre, en bondissant sur les murs aux alentours.

Le coffre est verrouillé. Il est en vieux bois moisis mais il est renforcé de métal donc il ne pourra pas être forcé. Seul un crochetage des serrures fonctionnera. Il contient 200 pièces de platines dans 10 sacs de 20 chacun.

Ce coffre était autrefois le butin des habitants du donjon. Il faut croire qu'ils sont partis sans leur argent. Les membres de la guilde n'étaient pas vraiment intéressés par les richesses, alors ils ont tout simplement laissé le coffre où il était.

**VOLEURS D'ÂMES X 3** : (2500 ans), CA: 1, DV: 3 (15pv chacun), #ATT: 2, TACO: 16, Dégâts: 1d6, Attaques spéciales: Saut, surprise, grimper, cri, Défenses spéciales: Immunité : charme, immobilisation, froid, peur ; ½ dégâts P.T. ; Parade, Résistance à la magie: 25%, PX : 920

Les voleurs d'âmes sont des squelettes combattants animés comme des squelettes normaux à l'exception du fait que ceux-ci sont beaucoup plus rapides, agiles et puissants que leurs congénères. Ils possèdent tout comme les voleurs d'âmes la colère de Myrkul dans les yeux, et c'est probablement ce qui les rends plus puissants.

**Combat** : Les voleurs d'âmes sont mortels en combat. En plus de combattre à une vitesse incomparable, ils peuvent faire des bonds de 6m vers l'avant, 3m vers les cotés ou vers l'arrière, d'une hauteur de 3m. Ils peuvent donc bondir sur leurs opposants, comme première attaque, ayant droit à une attaque causant les doubles dégâts et ayant un bonus de 4 au toucher. (-6 à la surprise). En plus, ils peuvent s'agripper à n'importe quelle paroi, grimper de hauts murs comme un voleur(90%) ou s'y agripper pour sauter encore plus haut. Au lieu d'attaquer, ces squelettes peuvent produire un cri aigu venu directement des abysses qui suffit à rendre sourd la plupart des humains, une fois par jour (comme le sort de mage de 4<sup>e</sup> niveau Cri). Une de leurs bonne tactique est aussi d'utiliser leur attaque supplémentaire pour parader un coup, leurs procurant un bonus de 3 à la CA pour cette attaque.

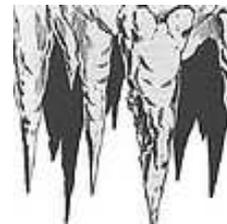
## 5. Le hall abandonné :

Cette pièce souterraine, quoique grande, vous procure une sensation d'emprisonnement. Le plafond est haut et creusé de main d'hommes. Un dessin semble avoir été peint dessus mais il vous est impossible de savoir ce qu'il représente. Les années ont effrités la pierre et on fait disparaître le gros de la peinture. Cette pièce comporte 3 issues qui ne sont que des corridors grossièrement taillés et disposés aléatoirement dans la pièce, comme des trous que l'on fait dans une boîte pour permettre à l'animal qu'on enferme de respirer. Un autre tunnel semble avoir existé mais il est maintenant enseveli sous des tonnes et des tonnes de roches. Un cadavre repose sous ces éboulis, comme s'il n'avait pas prévu que le tunnel allait s'effondrer. Tout ce qui reste de lui est la partie supérieure de son corps, qui n'est plus qu'un squelette portant une robe à capuchon noir.

Le tunnel effondré mène à l'extérieur. Les magiciens ont utilisé leur magie pour le faire effondrer, mais un d'entre eux s'est fait ensevelir. Il hante maintenant l'endroit sous la forme d'un esprit frappeur. Il tentera de tirer des roches des éboulis à quiconque s'approche de là. Son cadavre porte encore au coup une amulette en os gravé représentant Myrkul, l'identifiant comme un membre de la guilde. (Le joueur qui porte l'amulette pourra s'en servir à la pièce 3 de la guilde pour passer outre les 2 gardes).

**5a. Les perceurs** : Des perceurs se sont terrés ici dans à l'entrée de la pièce. Si le sort de murmure de réveil n'a pas été lancé, ils seront en pierre et seront impossible à détecter. Sinon, Ils attaqueront tous ceux qui arriveront dans la pièce.

**PERCEUR X 4** : CA: 3, DV: 4, 3, 2, 1, (30,20,10,5 pv), #ATT: 1; TACO: 17, 17, 19, 19;  
Dégâts: 4d6, 3d6, 2d6, 1d6, Attaques spéciales: Surprise, Défenses spéciales: --,  
Résistance à la magie: --, PX : 420, 120, 65, 35.



## 6. Entrepôts :

Cette petite pièce est très humide et possède une forte odeur de métal corrodé. La seule chose présente dans celle-ci est une grande boîte de bois de 2m de diamètre. Le bois est vieux et vermoulu, et quelques planches ont décrochés, vidant son contenu sur le plancher, un contenu plutôt douteux. En effet, la boîte est remplie de morceaux de métal : de planches, d'ustensiles, de chaudrons, de pentures et autres. Le métal a été en contact avec l'humidité et le tout est rouillé. Devant vous s'ouvre une porte de bois, qui était probablement très solide à l'époque, mais que l'humidité a rendu inutilisable.

Cette boîte contenait du métal pour donner à manger aux monstres rouilleurs de la pièce suivante. En infiltrant ce donjon, les mages ont trouvés une colonie de rouilleurs et ont décidé de les apprivoiser comme ils n'encouraient aucun danger puisqu'ils utilisent très peu de métal pour leurs équipements. Ceci leur offre une protection supplémentaire contre les puissants guerriers en armure métallique qui pourraient infiltrer les ruines. Tous ces morceaux de métal ont été trouvés parmi les restes de l'ancien donjon. La plupart des pièces ont été prises dans la cuisine. On a mis le tout dans une grosse boîte et condamné l'endroit par des lourdes portes pour que les rouilleurs ne mangent pas toute leur nourriture trop vite. Les joueurs pourront faire diversion avec le métal en approchant les rouilleurs, pour éviter de ce faire attaquer. Malheureusement, le métal est corrodé et rouillé, et les rouilleurs préféreront sûrement le métal pur à celui-ci.

## 7. Le grand ver :

Un grand ver charognard s'est infiltré dans le donjon avec les monstres rouilleurs. Les membres de la guilde n'aiment pas vraiment ces créatures et tentent de les éliminer le plus tôt possible. Si les joueurs n'ont pas lancé le sort Murmures de Réveil, celui-ci sera transformé en pierre.  
- Au centre de cette petite pièce creusée dans la roche, qui est froide et sombre, émane de l'obscurité un grand ver de 3 mètres de long. Sur l'extrémité de sa tête pousse 8 longues tentacules. Ce mille-pattes géant semble s'être arrêté en plein mouvement, comme un assassin caché, immobile, prêt à se lancer à l'attaque. Son corps entier est fait de pierre pale, un chef-d'œuvre en matière de sculpture.

Si le sort a été lancé, les membres de la guilde se seront chargés de l'éliminer, c'est pourquoi les joueurs ne rencontreront que le cadavre de la créature.

Au centre de cette petite pièce creusée dans la roche, qui est froide et sombre, émane de l'obscurité un grand ver de 3 mètres de long. Sur l'extrémité de sa tête pousse 8 longues tentacules. Il est recroquevillé sur lui-même. Il ne possède pas de blessures apparentes, quoi qu'il semble bien mort. Il a été tué récemment si on tient compte que le sang n'a pas encore séché et qu'il n'y a aucune trace de pourriture.

## 7a. Antre des rouilleurs :

Vous arrivez dans un retraits de pierre bien aménagés, loin du corridor. Le fond est légèrement plus bas que l'entrée. Il fait très humide ici, et des coulisses d'eau se forment sur le mur du fond, s'accumulant dans la partie plus basse de la pièce. A moitié immergés dans l'eau sombre, vous pouvez apercevoir deux créatures ressemblant à de grands œufs de 1m60 de haut. De l'œuf part quatre pattes, 2 antennes près de leurs yeux en avant et une longue queue divisée en segments. Près de l'eau repose une autre créature semblable, mais elle est 2 fois plus petites que les deux autres.

Ces monstres sont des monstres rouilleux. S'ils ne sont pas en pierre, ils attaqueront tous ceux qui portent des pièces de métal sur eux.

**8. Gardien :** Si le sort murmures de réveil à été lancé, le squelette ne portera pas d'épée ni d'armure, les rouilleux s'en étant nourris. Si les joueurs ne possèdent ou ne montrent pas le pendentif de la guilde, lisez leurs ceci.

Dans les ténèbres de ce corridor de pierre se dessine lentement la silhouette d'un grand squelette aux os jaunis par le temps, tenant dans sa main une vieille épée rouillée et portant les restes d'une armure de plates. Alors que vous vous avancez plus près, Il remarque soudainement votre présence. Ses yeux se mettent à briller intensément, fessant luire tout son crâne. Ce spectacle vous hypnotise, mais vous vous ressaisissez au moment où il lâche un grand cri de guerre et qu'il fonce sur vous. un squelette des abysses garde cette entrée. Son cris de guerre alertera probablement les autres squelettes de la pièce 9, qui le suivront dans la bataille.

### 9. Morts qui rôdent :

Cette pièce creusée est encore plus froide que les autres. Une petite brise glacée et humide vous parvient alors que vous vous approchez de celle-ci. Vous ne savez pas d'où elle vient. Dans la pièce se tient immobile 15 squelettes jaunis, debout, un à coté de l'autre devant les murs et le passage qui s'enfonce plus profondément dans le donjon. De l'eau ruisselle du plafond sur certains d'entre eux, mais cela semble ne les gêner aucunement. Ils restent là, immobiles tel des statues ornant les châteaux, avec leurs épées d'os. La douce brise produit une macabre mélodie lorsqu'elle passent entre les os défraîchis des squelettes, ce qui vous glace le sang davantage que la brise glacée...

Cette partie de grotte est remplie de squelettes animés vieux de 2500 ans. Ils sont particulièrement forts comparés à leurs homologues qui viennent d'être créés. Ils laisseront passer tous ceux qui arborent un médaillon de la guilde. Un simple erreur de la part des joueurs et ils se feront attaquer.

**SQUELETTES (2500 ans) x 15 :** CA: 5, DV: 3 (20pv chacun), #ATT: 1, TACO: 17, Dégâts: 1d6-1(épée courte en os), Attaques spéciales: --, Défenses spéciales: Immunité : charme, immobilisation, peur ; ½ dégâts P.T, Résistance à la magie: 25%, PX : 565

Si le sort murmure de réveil à été lancé, Dek Straddenfighter, un des jumeaux, forcera les squelettes à attaquer, et attaquera lui-même, du mieux qu'il pourra, jusqu'à à mort.

### 10 Passerelle :

Le tunnel creusé est aussi humide que s'il y aurait une averse dans le corridor. L'eau ruisselle des murs et un grand brouillard blanc recouvre le tunnel. Alors que vous avancez vous pouvez entendre l'écho d'une grande masse d'eau qui se déverse. Ce tunnel froid, humide et glissant se termine au bord d'un grand lac souterrain rejoignant une rivière à fort courant qui s'écoule vers la gauche. Le lac prend son eau d'une immense chute d'eau provenant du plafond de pierre situé à plus de 10 mètres. La chute produit tellement de brouillards et d'humidité qu'il vous est pratiquement impossible de voir. Les seules chose que vous remarquez sont un mince tunnel à l'autre coté du lac, partiellement caché par la chute, et un autre à votre gauche, accessible que par une mince passerelle glissante le long du mur.

La passerelle qui mène à la pièce 11 est extrêmement glissante. Pour la franchir, un joueur devra réussir un test de dextérité avec un malus de 2 dû à la surface glissante. L'eau comporte un très fort courant et emportera n'importe quel malheureux qui ne prend pas de précautions. Heureusement, des piliers

pourront le retenir plus profondément dans la rivière, mais il faut quand même qu'il réussissent à remonter le courant. L'eau du lac est extrêmement claire et limpide.

Une petite passerelle aussi glissante que la précédente passe en arrière de la chute et se rend jusqu'à la grotte 12. C'est de cette façon que les membres de la guilde traversent ici.

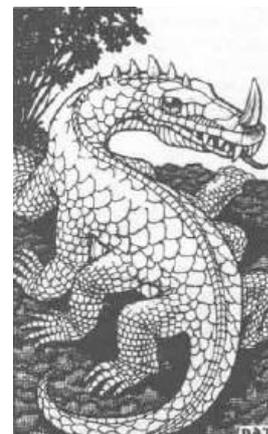
**10a. poutres :** Le tunnels souterrain est ininterrompus par 2 grosses poutres rocheuses, ce qui permettra aux joueurs de ne pas se noyer dans les courants souterrains.

Le fond rocheux entre les poutres abrite le cadavre d'un ancien magicien(apprentis) Il ne reste de lui que son squelette poli. En le fouillant attentivement, on trouvera un médaillon de la guilde ainsi qu'un étui à parchemin étanche contenant le sort de magicien de 5<sup>e</sup> niveau forme squelettique.

### 11. L'antre du basilic :

Les nombreuses éclaboussures faites par l'eau de la chute se ramassent dans cette pièce au sol concave. Au fond de ce 'réservoir', sur une petite plate-forme sèche se tient un grand lézard brun fade à huit pattes, qui se tient en retrait de l'eau. Alors que vous mettez le pied dans l'accumulation d'eau de trente centimètres, le lézard tourne la tête d'un mouvement nerveux. C'est alors que vous apercevez ces 2 grands yeux verts, mais il est déjà trop tard...

Cette petite pièce abrite un basilic. Celui-ci s'est fait engouffrer dans une rivière qui est descendue sous terre et à aboutie ici dans la chute, jusqu'à cette pièce. Depuis ce temps le basilic est resté emprisonné. Il n'a pas du tout peur de l'eau et se lancera à l'attaque dans la marre s'il se sent menacé. Son expérience l'a rendu très agité et il se fâchera facilement.



Après avoir vaincu la créature, les joueurs (ou les Gitans) pourront prendre l'oeil de la créature comme ingrédient pour le sort murmure de réveil.

**BASILIC :** CA: 4, DV: 6+1 (40 pv), #ATT: 1, TACO: 15, Dégâts: 1d10, Attaques spéciales: regard pétrifiant, Défenses spéciales : --, Résistance à la magie: --, PX : 975

### 12. Entrée de la partie secrète de la guilde :

Après avoir traversé le lac, vous aboutissez dans une caverne creusé sans issue. 4 grandes statues représentant des monstres hideux et cruels sont les seules choses qui semblent avoir de l'importance dans la pièce. Ceux-ci sont faits à partir de pierre noire qui, recouverte d'eau, semble d'autant plus belle.

Ces 4 créatures sont des Margouilles. Elles attaqueront quiconque arrivera dans la pièce qui ne fera pas parti de la guilde(se basant eux aussi sur le port du médaillon).

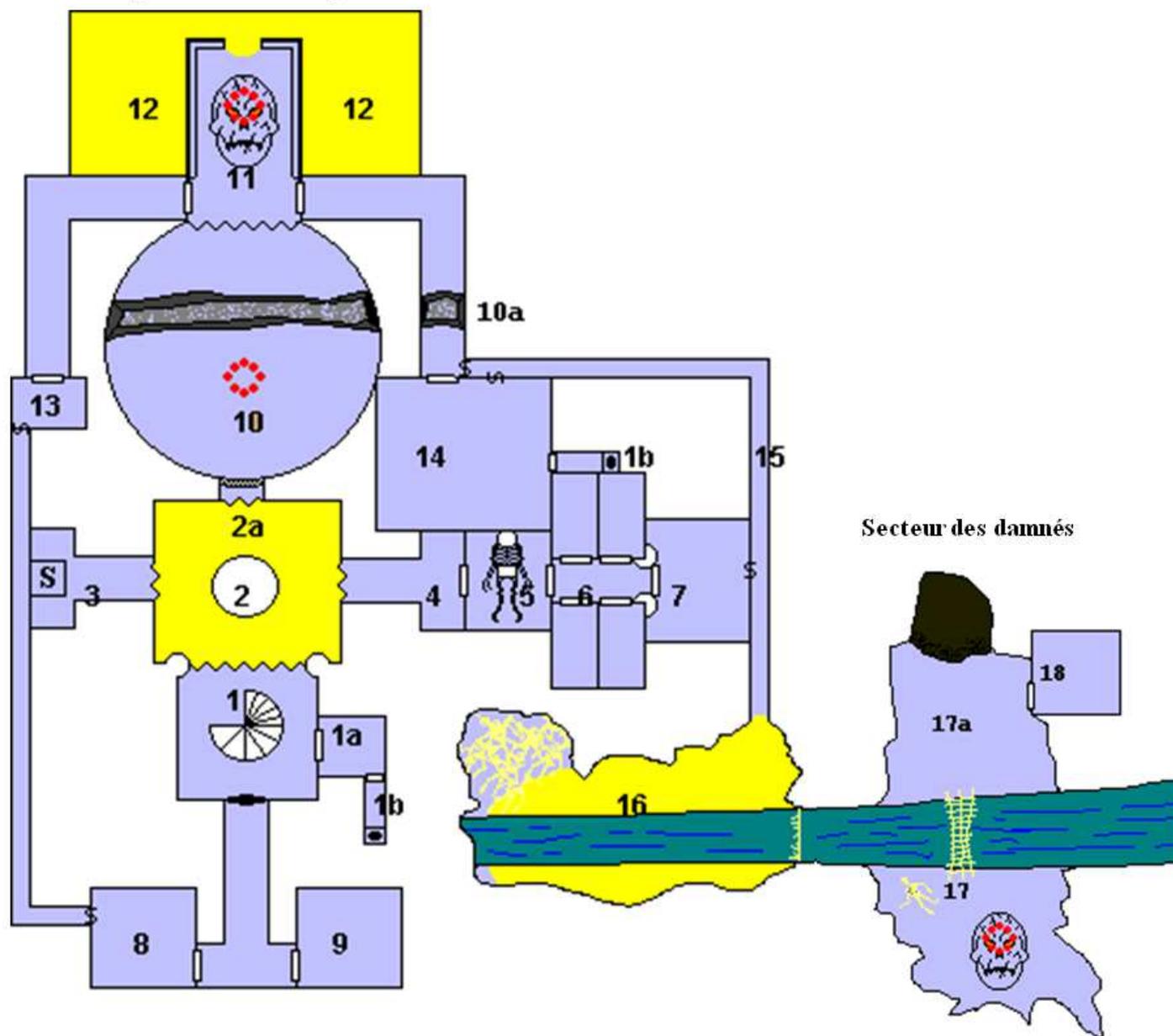
**MARGOUILLES X 4 :** CA: 2; DV: 6 (30,45,36,45); #ATT: 5, TACO: 15, Dégâts: 1d6/1d6/2d4/2d4/2d4, Attaques spéciales: --, Défenses spéciales : armes +1 ou mieux pour toucher, Résistance à la magie: --, PX : 975



Un passage secret dans la pièce mène à un escalier qui conduit aux étages inférieurs de la guilde des abysses...

## Guide des abysses : Étage inférieur

### Étage inférieur de la guilde



### 1. Hall des abysses :

La grande échelle d'os en colimaçon craque sous vos pas. La dernière marche semble contenir une grande tache de sang séché, mais vous ignorez pourquoi. Descendant lentement, vous atteignez une petite pièce creusée dans la pierre. L'atmosphère est remplie de la senteur des morts et du mal. Vous décidez 3 issues. La première est un grand rideau devant vous. Il est fait d'un tissu noir et un grand squelette est peint dessus. Il semble qu'une bonne lumière règne dans la pièce voisine, ce qui fait paraître le rideau grisâtre. À droite de vous ce trouve une simple porte de bois et derrière, vous pouvez discerner les contours d'une porte de pénombre, qui ressemble étrangement à celle que vous avez vu à une étage plus haute.

La porte de pénombre est une barrière magique qui empêche aux êtres vivants de traverser. Tout être humain entrant en contact physique avec la barrière subit 3d6 dégâts de feu (js pour la moitié). Les seules personnes pouvant le traverser sans dommages sont des morts-vivants, ou des êtres affectés par le sort forme squelettique. Cette porte ne peut pas être enrayé par le sort dissipation de la magie. Seul un sort

plus puissant tel un souhait mineur, un bâtonnet d'annulation, un sort désintégration ou un coup donné par une masse de disruption pourra en venir à bout.

1a. vestiaire : Ce n'est qu'un simple vestiaire. La seule chose importante ici est les robes des nécromanciens qui pourront être utilisés par les joueurs pour tromper certaines créatures.(tel les gargouilles)

**1b. Latrines** : De simples latrines. Les excréments tombent dans la rivière souterraine située en dessous.

## 2. Le protecteur :

Au centre de cette pièce se tient debout un grand squelette de près de 3m de haut ressemblant à un énorme ours aux longs membres, sur un cercle surélevé de 3 mètres de diamètre. Dans ces yeux brille un feu de sang. Il semble vous fixer où que vous alliez, d'un regard menaçant typique aux morts vivants. Entre ces mains il tient un grand bâton noir. Sur le bout ressort un grand rubis. Une légère fumée rouge émane du bâton et de la gemme, comme si elle était en train de brûler, mais sans se consommer. La pièce comporte 3 autres issues que celui dont vous venez, qui sont aussi cachés par d'épais rideaux noirs.

Le squelette est un puissant gardien créé à partir d'os de géants, d'humains et de bêtes quelconques. Il ressemble beaucoup à celui de la bibliothèque, mais en plus gros. Il est confiné à cette pièce et obéit aveuglément à ces maîtres. Il attaquera tout personnage sans médaillon ou tunique qui traverse les rideaux.

GARDIEN D'OS : (2500 ans),\_CA: 2, PV : 50 (12 dv), #ATT: 1 ou 3, ThACO: 10, DEG: 4d6 de feu(js pour ½) ou 1d6/1d6/1d10, DEF SPÉ: Armes +1 ou plus ou en argent pour toucher ; immunité au froid, régénération 1pv/round, Rés. Magie: 25%, PX: 10000

Le gardien d'os tient dans ses mains une baguette qui déclenche une charge de feu au contact, créant 4d6 de dégât. Il reste encore 15 charges à la baguette, qui possède une vitesse de 3.

## 2a. Porte des âmes :

Le grand rideau noir poussiéreux s'ouvre en grinçant, révélant un grand mur de pierre noire qui vous surplombe de sa hauteur. Cette porte sent la mort, et il vous semble entendre un chuchotement provenant de celle-ci, mais vous ne pouvez pas le certifier.

Derrière le rideau de Myrkul se trouve une grande porte de pierre noire sans poignée. Le fait qu'elle est composée de pierre lourde et épaisse l'empêche d'être défoncée ou crochetée. Un levier dans la pièce 8 permet de faire glisser de côté cette lourde et impénétrable porte. On peut toujours utiliser des sorts pour passer outre celle-ci, excepté « passe-murailles », mais la force brute n'y parviendra pas. Si un coup est donné à la porte (en essayant de l'enfoncer, par exemple), l'attaquant sera susceptible de ce faire attaquer par le mur. Quand la porte est ouverte (de côté), le mur est inoffensif.

MUR VIVANT : CA: 8, PV : 160 (26 dv), DEF SPÉ: Attraction, Rés. Magie: 20%, PX: 20000

Attaques du mur(description des personnages emprisonnés) :

2 Guerrier 3<sup>e</sup> niveau #ATT : 3/2, ThACO : 17, Dégâts : 1d8+3(épée longue)

Magicien 3<sup>e</sup> niveau : #ATT : 1; ThACO : 20; Dégâts : 1d4 (dague); Sorts : 2x proj.mag.(2) / 1x Cécité

Prêtre 5<sup>e</sup> niveau : #ATT : 1, ThACO : 18, Dégâts : 1d6+1(masse de fantassin), Sorts : 2x effroi\* / 1x immobilisation des pers. / 2x flammes / 1x animation des morts (10)

Guerrier 4<sup>e</sup> niveau : #ATT : 5/2, ThACO : 14, Dégâts : 1d6 (arc court).

Le mur vivant est un mur créé par les magiciens de la guilde pour éliminer rapidement et simplement ceux qui veulent entrer dans les pièces interdites par la force des armes. Ce mur est en fait une porte qui à

aspiré en elle 4 individus et qui forme maintenant un tout impressionnant. Ces humains emprisonnés sont meurtris, mauvais et sans conscience, combattant pour le mur, contre ceux qui s'approchent trop et contre leur créateur.

**Combat** : Le mur vivant n'attaque jamais sans avoir été attaqué, sauf contre son créateur. Pour chaque attaque subie par le mur, celui-ci retourne une attaque par créature qui y sont emprisonnés.

Un personnage qui s'approche à moins de 40 cm du mur sera mollement empoigné par plusieurs paires de mains visqueuses, se faisant implorer pour la délivrance. Il peut se défaire des mains rapidement, mais s'il essaie de tirer un corps du mur (en empoignant une main), il devra réussir un jet de protection contre les sorts ou se retrouvera absorbé par le mur, et sera perdu à jamais (seul un souhait peut le ramener.)

Un sort « communication avec les morts » ou « ESP » révélera une cacophonie d'esprits torturés et de voies meurtries. Celui qui les entend devra effectuer un test d'horreur.

### 3. Trappe :

Le rideau s'ouvre sur un petit corridor bien éclairé menant à une pièce simple ne comportant qu'une trappe d'os au milieu de celle-ci sur le sol. Une grande tache de sang séché, devenu brun avec l'âge, recouvre presque entièrement la trappe.

Un cadavre décomposé est attaché au plafond. Il reste encore des lambeaux de peau sur son corps. Un sang brun séché recouvre ses os. Il est attaché au plafond par des épées courtes(ou peut-être longues), puissamment enfoncés dans sa chair et dans le mur.

#### 3a. sous la trappe :

Aussitôt que vous ouvrez la trappe, une vague de froid à l'odeur étrange parvient jusqu'à vous. Vous ne pouvez absolument pas distinguer ce qu'il y a sous cette trappe, les ombres cachant tout.

Un sort de ténèbres continues à été lancé dans la pièce.

La pièce où vous arrivez est aussi glaciale et sombre qu'une nuit d'hiver. Celle-ci contient 10 cercueils répartis sur 2 paliers autour d'une poutre de pierre. Cette poutre est gravée dans son ensemble de petites runes qui semblent composer un alphabet ancien. Le palier du bas contient 6 cercueils, qui sont ornés de bijoux et de gemmes, et gravés de runes et de symboles mystiques, qui n'ont rien en commun avec les autres. Le deuxième, situé à 1m d'élévation, en compte 4. D'autres symboles étranges peuplent les murs, des symboles répétitifs, qui ressemblent en gros à ceux sur les tombeaux.

Le message est clair : « Endroit proscrit ! n'entrez pas ! »

Celui-ci est répété des dizaines de fois, couvrant tous les murs.

Dans la poutre, le nouveau maître de la guilde s'est fusionné. Il attend là, sachant que 2500 ans ce sont écoulés depuis sa fusion, mais il attend encore que quelqu'un les délivre. Naturellement, le sort permet à son bénéficiaire de sortir à n'importe quel moment de la pierre. Malheureusement, le sort de permanence lancé sur le sort de fusion avec la pierre à enfermé le prêtre à jamais dans celle-ci. Heureusement, celui-ci a la possibilité de survivre sans manger, donc il est resté en vie, emprisonné dans la pierre depuis tout ce temps.

La poutre contient une incantation écrite en code magique. Tout bon magicien utilisant le sort lecture de la magie pourra les déchiffrer. Les runes sont en fait les incantations d'un sort de passe-murailles. Si un magicien en lit le contenu (à la manière d'un parchemin), les runes disparaîtront progressivement, puis le prêtre fusionné dans la pierre en sera éjecté, sans le moindre point de dégât. Il pourra alors réveiller ces frères endormis...

Les sarcophages sont protégés par un puissant sort de « Piège d'outre-tombe ». Tout personnage touchant un sarcophage sera affecté par le sort du 3<sup>e</sup> niveau Choc d'outre tombe (le sort n'agit qu'une fois).

Chaque sarcophage contient un membre de la guilde. L'étage supérieur est réservé aux 4 serviteurs du maître, tandis que l'étage inférieur contient 6 sarcophages enfermant les 7 autres membres de la guilde. Un de ceux-ci contient 2 membres, soit les 2 jumeaux Straddenfighter, dont un est caché dans un double fond.

#### 4. Entrée de la chapelle :

À gauche et à droite de la porte se trouve une patère de bois noir où ont été déposés des longues robes noires qui n'ont pas été utilisés depuis très longtemps. Au fond de la salle, vous pouvez distinguer les contours d'une porte de pénombre. De chaque côté de cette porte, dans une cavité creusée dans le mur, se tient debout deux grands squelettes jaunis par le temps qui restent immobiles, leurs grandes robes noires battues par un vent que vous ne sentez pas.

La porte de pénombre mène à la chapelle. C'est une porte comme celle de la pièce 1 du premier étage (protection contre le bien)

Pour y être accessible, il faut en plus porter une robe noire. Si une personne s'approche de trop près sans habits sombres ou sans robe, il courra le risque d'être attaqué par les squelettes.

SQUELETTES DES ABYSSES X 2 : Intelligence: moyenne (12-14), CA: 3(10), Dés de vie: 5+4 (34,23), #ATT: 3/2(3), ThAC0: 14(12) DEG: 1d6+2(1d6+4), ATT SPÉ: Furie, DEF SPÉ: immunité: charme, paralysie, poison, froid, terreur 1\2 DEG par armes tranchantes ou pointues, Rés. Magie: 50%(0%), PX: 2000

#### 5. Chapelle :

Cette pièce est éclairée par une simple chandelle sur un autel de pierre rongé par le temps. La chandelle semble avoir été allumée il y a peu de temps. Celle-ci lance sa lueur sur un squelette gigantesque accoté sur le mur à votre gauche, devant l'autel. La lumière semble faire briller les orbites de cette créature immense, qui occupe pratiquement toute la pièce par sa grandeur, qui pourrait se situer à 5m ou 6m debout. La chandelle éclaire aussi faiblement une petite porte au fond de la salle, mais il vous faudra passer au-dessus des jambes du monstre si vous voulez l'atteindre...

Le squelette n'est pas animé, pour la bonne raison qu'il ne pourrait pas se déplacer confortablement ici. Il fait parti du décor de la chapelle : il procure une atmosphère apte aux prières des acolytes de Myrkul. La chandelle brûle ici depuis 2500, grâce à la magie. Elle sera éternelle tant qu'elle restera allumée.

**6. Chambres des acolytes** : C'est ici que les serviteurs du nouveau grand prêtre dormaient. L'endroit est maintenant désert et inutilisé. On pourra trouver des médaillons de la guilde (des symboles sacrés) et des robes noires.

#### 7. Chambre du nouveau maître :

Entre deux poutres de pierres noires se trouve une grande porte de même couleur arborant le signe de Myrkul. Elle s'ouvre facilement, quoi qu'en l'ouvrant il vous semble entendre encore un chuchotement. La pièce sombre est en fait une chambre qui aurait pu être bien décorée autrefois, contenant un grand lit, une commode et une table de nuit sur laquelle repose un livre ancien aux pages jaunies. Sur ce livre repose une gemme opaque jaune pâle avec un centre plus foncé.

Les documents tomberont en poussière au premier contact. C'est le journal personnel de Gredor. La gemme sur le livre contient un autre livre abritant un extrait de son journal, qui pourrait être accessible en brisant la pierre (voir sort cristalliser), et un parchemin de résurrection et de rappel à la vie. Un coffre sous le lit renferme 500 pièces d'or en vrac.

Les vœux de la guilde des abysses : Nous, les êtres choisis par la mort, sommes sur le point de réaliser l'interdit. Myrkul nous guide vers la destruction. Il nous a donné sa magie, son pouvoir. Il réside en chacun de nous, dicte nos paroles et nos gestes, nous conseille d'agir. Hélas, notre maître est mort. Il était le seul à pouvoir exécuter le sortilège donné par notre dieux. Les temps son rudes. Nous gardons son corps, et quand le temps sera venu, nous le ressusciterons. Il nous a promis qu'une armée de morts déferleraient sur la plaine, tueraient sans pitié, détruisant tout. Mais le rituel est loin d'être accompli. Je dirigerai les opérations. Premièrement, nous iront chercher le cadavre dans le puits des abysses et, le maître avec nous, nous commenceront l'incantation. L'avatar de Myrkul demandera 7 âmes, 7 mortels, peut-être ferais-je partis de ceux-ci ?

**8. Chambre de l'ancien maître** : La porte de la pièce est bloquée par le sort Verrou de magicien lancé au niveau 18(par l'ancien maître).

La porte s'ouvre sur une chambre simple, haute de plafond. Une chandelle brûle sur un bureau sans se consommer, sur une pile de parchemins jaunâtres. Le temps semble avoir brouillé les écritures qui sont maintenant indéchiffrables. Un lit gît dans un coin, ressemblant plus à un tas de moisissure vert et brun. Vous pouvez apercevoir un gros levier de bois noir, dont l'utilité vous est inconnu dans le mur à votre droite, au dessus d'un coffre de bois pratiquement détruit par le temps.

Les papiers en lambeaux sont inutilisables. Ils étaient des parchemins puissants de prêtres et de mages, et l'un deux était le journal intime du maître, mais il est maintenant impossible de les lire.

La chandelle sera éternelle tant quelle restera allumée.

Le levier sert à ouvrir la porte 2a (mur vivant)

Le coffre est protégé par le sort de 5<sup>e</sup> niveau évitement. Toute personne dont la masse est inférieure à 200kg sera repoussé par le coffre et ne pourra pas s'en approcher à moins de 30cm, jusqu'à la dissipation du sort. Ceux dont la masse est supérieure au coffre le repousseront.

Celui-ci contient 2000 pièces d'or en vrac et un petit coffret de métal contenant 3 pierre ioniques : +1 int. +1 dex. +1 de prot. ; et une pierre rouge foncé contenant un parchemin de forme squelettique, nuée de crânes, doigt de mort et animation des morts.

On peut aussi trouver dans le coffre l'ancien grimoire du maître, illisible, excepté le sort cristalliser et puiser dans les forces de la mort.

**9. Chambre de Foldart** : La porte de cette pièce est verrouillée par un verrou du magicien lancé au niveau 10 (par Foldart).

La porte s'ouvre sur une chambre simple, ne contenant que quelques meubles. Auparavant, des tapisseries recouvraient tous les murs, mais elles sont désormais des lambeaux recouvrant le sol. Tous les meubles ne forment maintenant que des tas sombres, éparpillés un peu partout. Dans un coin, recouvert de tapisseries et de toiles d'araignées se trouve la statue d'une créature ailée d'environ 70 cm de grandeur.

Si le sort « murmures de réveil » à été lancé, Foldart sera dans sa chambre à regarder ce que le temps à fait, en compagnie de son diabolin. Même si les PJs entrent dans sa chambre, ils ne les attaquera pas. Si

des moyens de parler sa langue sont accessibles, il pourra même donner des renseignements sur son histoire. Il est morose de savoir que cela fait si longtemps qu'il dort transformé en pierre.

## 10. Fissure des abysses :

Vous entrez dans une énorme pièce circulaire au plafond grossièrement creusé s'élevant d'environ 5m. En son point le plus haut pousse de grandes plaques de mousses fluorescentes rouges qui éclairent d'une lumière morne. La salle est séparée en son milieu par une fissure creusée dans le sol de plus de 3m de large. Au dessus de celle-ci, 6 squelettes sont pendus. Un peu avant cette fissure, quelques pas devant vous, se trouve 8 taches sombres formant un cercle parfait. Au delà de la fissure se tiennent debout 6 autres squelettes munis de longs arcs et de carquois devant un rideau noir. Ils scrutent les environs d'un regard mortel à la recherche d'une proie.

La fissure ne peut pas être franchie d'un bon par un homme normal. Une bonne façon de traverser est de sauter sur un squelette pendu et utiliser son élan pour atterrir à l'autre côté. Malheureusement, les squelettes pendus s'animeront si quelqu'un tente de s'accrocher à eux. Un jet de dextérité avec un malus de -3 est nécessaire pour réussir à traverser de l'autre côté. En cas d'échec, le personnage tombe simplement dans le trou.

La fissure est un trou de 6m avec le fond garnie de grands os aiguisés en pointe. Tout personnage tombant dans le trou subit 2d6 dégâts de chute + 1d10 dégât d'empalement.

Sur le mur droit de la pièce, à l'endroit de la fissure, est dissimulé des trous dans le mur qui permettent de la franchir facilement ou de descendre dans celle-ci sans danger, pour atteindre la fissure en 10a.

Les taches de sang : Téléportent vers la pièce 6a. *Voir pièce 6a dans les étages supérieures*

**10a. Autre fissure** : La fissure en 10a est pratiquement identique à celle de 10, quoiqu'aucun squelette est pendu au dessus. Dans le mur de droite, sont cachés des petits trous permettant de sortir de la fissure sans problème. (on peut voyager de la fissure 10a à 10 grâce à un passage voûté dans le mur de gauche)

## 11. Bibliothèque :

Le rideau s'ouvre sur une longue bibliothèque composée de tablettes accrochés sur les murs de droite et de gauche. Il n'y a pas de mur devant vous, qui se trouve à être un passage allant à gauche et à droite. Les étagères sont remplies et même débordées, car des livres jonchent le sol, réduisant l'espace. Sur le sol est gravé l'affreux symbole de Myrkul, entouré de 8 taches de sang formant un rond parfait. Certains livres de la bibliothèques sont encore en bon état, mais ceux-ci sont horribles : leur reliures semble être fait d'os, et leurs pages de peau humaine. Inutile de vérifier l'ancre utilisée.



Les livres en os sont les livres de sorts des anciens. On en compte plus de 15 dans les étagères. Si une personne est assez morbide pour en lire un, elle découvrira que les sorts écrits avec du sang sont des sortilèges nouveaux et utiles de nécromancie (voir sorts des anciens).

Les taches de sang téléportent vers la pièce 17 *voir pièce 6a des étages supérieures*

**12. Salle d'étude et dortoir** : Le dortoir, partie de droite, ne contient rien d'intéressant.

La salle d'étude, partie de gauche, en revanche, contient quelque chose de vraiment étrange :

Le corridor bien éclairé mène à ce qui semble être une grande salle d'étude. Sur 10 des 15 bureaux vermoulus sont positionnés des hommes et des femmes sans expressions dans leurs visages, vêtus de lambeaux de vêtements sombres. Ils semblent étudier des parchemins et des livres de sorts, mais tout ce qu'ils font en réalité ne sont que des mouvements répétitifs et ridicules, car ils ne tiennent rien dans leurs mains, et les bureaux où ils sont assis sont à moitié effondrés. Une question vous fait frissonner d'effroi : depuis combien de temps font-ils cela, et pour combien de temps sont-ils destinés à le faire ?

Ces Huecuvas sont métamorphosés en humains normaux. S'ils passent à l'attaque ils reprendront leurs aspects de squelette. Ils n'attaqueront pas d'eux même cependant, étant occupés à poursuivre éternellement leurs études, sans résultat.

**HUECUVAS X 10** : (2500 ans), CA: 1, Dés de vie: 4 (20 chacun), #ATT: 1, ThACO: 13, DEG: 1d6 + maladie, DEF SPÉ: immunité: charme, paralysie, poison, terreur, Armes +1 ou plus pour toucher, Rés. Magie: 25%, PX: 1270

**13. Salle au trésors** : Un peu avant d'arriver à la porte.

Alors que vous avancez encore et toujours dans le noir le plus total, un faible vent surgit de devant vous, un vent glacial qui vous chuchote quelque chose à l'oreille. Lentement, quelques lumières blanchâtres naissent de la faible brise. Elles s'assemblent pour former un crâne translucide aux yeux brillants, identique à celui que vous avez vu plus tôt.

Faites-les faire un test de peur avec +2 pour cette vision diabolique de Myrkul le vieux crâne. Ceux qui ont déjà échoué leurs jets de protection le manquent automatiquement.

Le crâne ouvre sa mâchoire et articule des mots qui ne sortent qu'en chuchotement. Vous penchez l'oreille, espérant en retenir plus que la dernière fois, mais vous n'en comprenez que 2, sur lequel l'entité s'attarde plus : Secret, connaissance.

La porte de la pièce est bloquée par le sort Verrou de magicien lancé au niveau 18 (par l'ancien maître)

La porte de pierre s'ouvre sur une petite pièce sombre dans laquelle repose un grand livre fermé. Sa couverture semble être faite de lambeaux de chairs et d'os brûlés. La simple vue de ce tome vous remplit d'un dégoût insupportable.

Voici le livre renfermant les secrets de la connaissance, du moins selon les membres de la guilde. Ce livre (un traité d'ineffable Damnation) est le recueil contenant tous les plus sanglants secrets et les plus sombres rituels de la guilde des abysses. La simple vue de ce tome est une mauvaise expérience en soi. Contrairement au traité d'ineffable damnation, celui-ci ne disparaît pas après que quelqu'un l'ait lu, malgré que personne ne peut le lire 2 fois, voir *guide du maître p. 210*.

**14. Dortoir des membres de la guilde** : Cette grande pièce contient des lits pour 10 personnes et des bureaux d'étude. Tout est en miette, des parchemins sont éparpillés sur le sol, personne n'a mis les pieds ici depuis très longtemps.

En cherchant dans les décombres, on trouvera une opale rouge de 1000 po contenant un voleur d'âmes sans armes. Un parchemin est encore lisible, celui du sort choc d'outre tombe.

**15. L'âme qui rôde** : Ce tunnel sombre est gardé par un fantôme qui est l'esprit d'un homme ayant été empalé dans le conduit souterrain à la pièce 16. Il fera son possible pour faire peur aux PJ's pour qu'ils partent. S'il est provoqué, il attaquera.

FANTÔME TORTURÉ : (20 ans), CA: 0, PV : 62 (10 dv), #ATT: 1, ThAC0: 11, DEG: 1d4x10 ans, DEF SPÉ: Armes +1 ou plus ou en argent pour toucher, Rés. Magie: néant, PX: 7000

## 16. Piège dans la rivière :

Vous entrez dans une caverne naturelle éclairée par la magie au milieu duquel coule une rivière à fort courant vers l'est. Une grande herse de métal et d'os tachée de sang bouche l'extrémité est de la rivière, qui continue dans un tunnel sombre. Sur cette herse ont été pourvus de grands os et morceaux d'épées aiguisés pour bloquer quiconque dévale la rivière. 2 squelettes se chargent de dégager les cadavres qui restent coincés sur la herse, mais leur boulot n'est pas très bien fait, car il reste encore des membres accrochés aux épées et os sur la herse, sans chair et polies par le courant de l'eau.



Une partie de la caverne semble de pas être éclairée par la magie, et alors que vous vous en approchez pour examiner ce qu'elle contient, votre sang se glace et vous entendez votre cœur battre de grands coups. Dans le coin sombre, accolé au mur, des dizaines de cadavres sont empilés, sans peau, certains ayant perdu la plupart de leurs membres en frappant la herse.

Faites faire aux joueurs un test d'horreur à la vue de ces cadavres. Ceux qui réussissent le jet pourront, s'ils sont vraiment décidés, fouiller les cadavres :

- Épée courte +1,+3 contre les changeurs de forme
- Épée bâtarde +1,+2 contre les créatures utilisant les sorts
- Potion de grand soin, 2 potion d'invisibilité.

## 17. Pont en os :

Un pont précaire usé par le temps, fait à partir d'os humains, enjambe une rivière souterraine à fort courant s'écoulant vers l'est, menant dans un endroit inconnu. Juste devant ce pont gît un squelette, les os devenus poussière. Une vague plainte se fait entendre parmi les ténèbres, loin au delà du pont. Elle est trop faible pour que vous puissiez savoir sa provenance.

Au premier joueur arrivé sur le pont...

Le pont craque alors que vous le traversez. Il branle dangereusement. Lorsque vous atteignez le milieu du pont, une forme fantomatique traverse le plancher du pont, lentement en gémissant. Vous êtes pris d'une panique incroyable, manquez tomber du pont, mais vous ressaisissez au dernier moment, reculant devant cette apparition. Arrivé à la rive, vous trébuchez dans le squelette couché là. Alors que la créature s'approche de vous, votre battement de cœur accélère, et c'est par réflexe que vous saisissez votre arme pour vous défendre.....

ÂME-EN-PEINE : (2500 ans) : CA: 2, PV : 25, #ATT: 1, ThAC0: 12, DEG: 1d6 + 1niveau, DEF SPÉ: Armes +1 ou plus ou en argent pour toucher, Rés. Magie: 25%, PX: 5500

## 17a. Puits des abysses :

Aussitôt avoir franchis le pont, Vous arrivez dans une caverne qui, plus loin, dans le noir, abrite une grande porte de pierre dans le mur est. Un espèce de fossile y est enchâssé, qui semble être un humain se

tenant debout, les bras croisés. De grandes ailes squelettiques partent de ses épaules et rejoignent les coins du mur. Sur cette porte, de petites runes sont gravés. Ils vous est impossible de les lire de la distance où vous êtes. Un peu plus loin, au fond de la grotte s'ouvre un trou dans le sol, qui semble avoir été creusé. Une légère brume en émane, qui semble à la fois transporter des gémissements profonds. Sur le rebord de ce trou sombre, une poulie renforcie de plaque de métal, toujours debout, plonge son bras de corde vers le fond du gouffre. Alors que vous observez ce fascinant spectacle, des formes humanoïdes se matérialisent près de vous, sortant des brumes. Celles-ci deviennent plus claires, et à votre grande horreur, prennent la forme d'hommes et de femmes en armure et en tunique, certains arborant des blessures mortelles. Ces esprits flottent lentement en votre direction, vous en comptez au moins 10. Alors que vous sentez que votre cœur va vous lâcher, elles se mettent à gémir, certains râlent des « aidez-nous » « sauvez-moi ... ».

Les joueurs devront faire un test d'horreur pour ne pas s'enfuir en courant. (notez que ceux qui fuient traverseront le pont, et risquent de tomber). Ces esprits sont des geists. Ils sont inoffensifs en eux-mêmes, quoi que leur vue peut faire extrêmement peur. Ils sont 15. Ils proviennent tous du trou au fond de la salle. Ce trou est un simple trou creusé par la magie d'environ 20 mètres de profond. Lors de la bataille contre la guilde, les membres, après avoir eu la victoire, ont déposé la plupart des corps des opposants ici. Certains étaient encore vivants, et ont vécu le reste de leur existence à gémir parmi les cadavres de leurs semblables, privés de nourriture, pris par la peur et la peine. Leur mort n'a pas été une délivrance, puisqu'ils ont restés confinés à leur trou, depuis 2500 ans. Ils pourront communiquer avec les joueurs si ceux-ci ne sont pas trop effrayés.

La poulie sert strictement à remonter des cadavres dans le gouffre pour les utiliser dans la salle de torture (18).

Les joueurs peuvent utiliser la machine pour remonter des corps. S'ils sont chanceux, ils pourront réussir à remonter le cadavre de l'ancien maître de la guilde, qui cache sur lui une baguette d'effroi contenant 30 charges.

GEIST X 15 : (2500 ans), CA: 8, PV : néant #ATT: vision qui fait paniquer, DEF SPÉ: invulnérable ; Rés. Magie: 100%..



### 18 : Chambre de torture des anciens

La lourde porte de pierre s'ouvre sur une grande salle creusée dans le roc. Une immense tête de mort est maladroitement gravée sur la surface entière du sol. En son centre se trouve une grande croix de bois renforcée de métal placée à l'horizontal, conçue pour attacher une victime, qui a assez bien résisté aux années, tout comme un lutrin gisant tout près contenant une feuille de parchemin encore lisible. Tout autour de ces objets reposent en piteux états d'anciennes machines de torture et d'équipement de docteur, conçues pour des autopsies. Dans un coin ont été placés 3 étagères contenant divers objets étranges, des instruments tranchants et perforants sur une, des potions et des fioles sur une autre, et d'autres objets encore plus fantaisistes sur la dernière.

C'est ici que les membres devaient lancer leur sort qui appellerait la colère du vieux Myrkul, avec l'ancien maître. Malheureusement, une telle chose ne se produira jamais.

Le parchemin sur le lutrin contient le rituel du sort colère de Mirkul.

L'étagère de potions contient une foule d'ingrédients de sorts qui peuvent être mis en bocal, comme du sulfure, des feuilles de rhubarbes, des cristaux, des chandelles, des gemmes sans valeur, de l'acide citrique, des fioles de sang humain (utilisés dans la conception d'ancre pour les livres de sort), de l'eau provenant

d'un marais, etc. On peut aussi découvrir 2d4 potions magiques en fouillant attentivement les bords d'ingrédients (leur utilité étant marqué par un étiquette). Les joueurs pourront aussi découvrir des fioles contenant du fluide cérébral mélangé à quelques herbes rares (pour lancer le sort murmure de sommeil).

## FIN

### ANNEXE 1 : Liste des PNJS

#### Personnage 1 : Fordart l'étoile sombre

Niveau: 10, CA: 4 (0 avec sort armure), PV: 27, Armure: Cape de protection +2, Alignement: Chaotique mauvais, Race: Elfe noir de 150 ans, Classe: Sorcier Nécromancien

**Apparence:** Impressionnant elfe noir portant une grande robe souple couleur de nuit avec des étoiles étampés sur elle et une cape de même couleur. Il possède des cheveux blancs qui battent dans l'air et la figure tatouée par des lignes blanches.

**Résistance à la magie :** 70%; **JS :** Paralysie poison: 13(+2), Bâton, bâtonnets: 11(+2), Pétrif. Méta.: 13(+2), Souffles: 15(+2), Sorts: 9(+2).

#### **Pouvoirs innés:**

- Infravision à 40m, Lueur féérique, Ténèbres, Lumières dansantes
- Lévitiation, Connaissance des alignements, Détection de la magie.

FOR	12	-	-	
DEX	19	+3	+3	-4
CON	09	0	65%	70%
INT	16	5	8e	70% 11
SAG	16	-	-	
CHA	09	4	0	-3 aux réactions

**Sorts en action:** Armure, Durée: absorbe 18 points de dégâts.

**Objets magiques:** Robe étoilée

**Armes :** 6 Étoiles de la robe étoilée, #ATT : 1, ThAC0 : 14, Dégâts : 2d4, Vitesse : 0.

#### **Sorts:**

NIV 1 (5)	NIV 2 (5)	NIV 3 (4)	NIV 4 (3)
Détection de la magie	1xConjuration d'essaim	Boule de feu	Affaiblissement
Lecture de la magie	1xDétection de l'invisible	Conjuration de monstres1	Conjura. de monstres2
1xAlarme	2xNuée de crânes	1xDissipation de la magie	1xContagion
1xDélect. des morts-viv.	1xESP	1xCrâne flottant	1xMalédiction
3xProjectile magique	Main spectrale	1xMort différée	Piège de feu
Toucher glacial	Étouffement	1xVision d'horreur	
Familier	Toile d'araignée		1xPiège à crânes
NIV 5 (3)			
2xAnimation des morts(20)	Mur d'os		
Conjuration de monstres3	Os vibrants		
Conjuration d'ombres	1xForme squelettique		

Foldart est aussi mystérieux que l'ombre qui fuit, que le vent qui rôde. Même les gens de la guilde ne le connaissent pas beaucoup, ni ne savent ces véritables intentions. Ils ne connaissent rien quand à sa provenance ni sa raison de sa venue à la surface. En tant que mystérieux sorcier et elfe noir, il est craint par dessus tout par les membres.

Sa place dans la guilde n'a jamais été contestée car, premièrement, il connaissait bien le défunt maître, et était dans la guilde depuis ces débuts. Aussi, les membres ont tellement à apprendre d'un tel sorcier qu'ils ne le laisseront pas partir, et Foldart à vite compris cela.

Foldart est constamment torturé par les forces extra planétaires. Il lui est possible, avec sa robe, de les approcher et de les contacter (étant dans le plan astral) Il en connaît beaucoup sur elles et sait les maîtriser parfaitement, allant même jusqu'à inventer des sorts qui les utilisent.

Foldart ne fera jamais rien pour la guilde. Il reste seul, dans sa chambre à accomplir des rituels insensés et répétitifs, gardant sa chambre et la chambre du maître défunt. Étrangement, lorsque l'assistant du défunt maître a voulu aménager dans ses appartements, Foldart a protesté d'un refus formel, comme s'il avait quelque chose à cacher.

En tout cas Foldart n'aidera pas ces compagnons. Il ne fera que se défendre, et s'il est trop endommagé, il utilisera sa robe pour quitter les lieux.

**Familiers:** Foldart possède un diabolon nommé Hirkil, qui servira à l'espionnage plutôt qu'au combat.

### **Personnage 2-3 : Osp & Dek Straddenfighter les jumeaux fanatiques**

Niveau: 5, CA: 10, Armes: aucune, #ATT : 1, ThACO : 20, Dégâts : 1d2, Vitesse : 0; Armure: aucune, PV: 10, Alignement: Loyal mauvais, Race: Humains jumeaux de 16 ans, Classe: Mages fanatiques\*

**Apparence:** 2 Jeunes adolescents identiques Possédant chacun une robe rouge sang et la figure maquillée, représentant un crâne.

**JS :** Paralysie poison: 14, Bâton, Bâtonnet: 11, Pétr. Méta: 13, Souffles: 15, Sorts: 12

FOR :	07	-1	-			
DEX:	14	0	0	0		
CON:	10	0	70%	75%		
INT:	17	6	8e	75%	14	-
SAG:	09	-	-			
CHA:	14	6	+3	+2		

**Objets:** Gemme boule de feu (10d6), Cette gemme a été créée par le sort cristalliser créé autrefois par le maître (500po), Perle de puissance(niveau1)

**Sorts:** (spécial, inflige 1 point de dégât supplémentaire par dé)

**Sorts:**

<b>NIV 1 (7)</b>	<b>NIV 2 (3)</b>	<b>NIV 3 (1)</b>
6x Projectile magique(3)	1xNuage puant	1xConjuration des monstres 1
1x Glisse	2xConjuration d'un essaim	

Osp & Dek sont de jeunes mages passionnés et entreprenants qui ont trouvés leur vraie voie avec les membres de la guilde. Ils donneraient tout pour celle-ci, en premier lieu leur vie.

S'ils sont faibles ou entraînés dans un combat qui leurs causera la mort, les jumeaux utiliseront leurs gemme boule de feu pour éliminer les joueurs, tout en se détruisant eux-mêmes.

### **Personnage 4 : Akreknok**

Niveau: 7; CA: 5; PV: 57; Alignement: Loyal mauvais; Race: Humain de 39 ans; Classe: Guerrier

**Apparence:** Akreknok ressemble en tout point aux magiciens de la guilde. On ne peut le différencier d'eux. Il porte une robe noire souple et une cape de même couleur. Son visage est peinturé en l'honneur de Myrkul. Il garde toujours avec lui sa faux contrairement aux autres magiciens qui ne possèdent que rarement d'armes.

FOR: 16, DEX: 13, CON: 16, INT: 8, SAG: 10, CHA: 15,

**Armure:** cotte de maille de dissimulation

**Arme:** Faux+1. #ATT2 : 1; ThACO : 11 ; Dégâts; 1d8+4; Vitesse: 5

Akreknok se fait vraiment paraître pour un magicien aux yeux de tous. Il est le garde du corps personnel du nouveau maître. Il restera toujours à moins de 3 mètres de celui-ci, le suivant partout où il va.

Heureusement pour lui le prêtre ne voyage pas beaucoup.

### Personnage 5: Ulsniss Daktallèr

Niveau: 10; CA: 10; PV: 16; Alignement: Loyal bon; Race: Humain de 60 ans; Classe: Illusionniste

**Apparence:** Vieil homme frêle, habillé de lambeaux noirs et aux cheveux roux camouflés sous une calotte jaune foncé. Membres des protecteurs du bien;

**Armures:** aucunes

FOR: 8, DEX: 12, CON: 6, INT: 18, SAG: 17, CHA: 10

#### Sorts:

NIV 1 (5)	NIV 2 (5)	NIV 3 (4)
1xAgrandissement(100%)	1xCorde Enchantée	Clignotement
1xBouclier	2xDéblocage	1xDissipation de la magie
Changement d'apparence	Flou	Conjuration des monstres1
2xCompréhension de langues	1xForce fantasm. Majeure	Hâte
1xForce fantasmatique	1xImage miroir	2xImmob. des morts-vivants
Hantise	Invisibilité	1xLangues
Lecture de la magie		
Patte d'araignée		
Rumeur illusoire		
Toucher glacial		
NIV 4 (3)	NIV 5 (3)	
1xAssassin fantasmatique	Faux-semblant	
1xConjuration de monstres2	1xIllusion majeure	
Invisibilité majeure	1xMagie d'ombre	
1xMétamorphose	1xTéléportation	
Terreur	Télékinésie	

Ulsniss faisait partie des mages qui s'occupèrent de détruire le messager de la guilde des abysses. Il s'est infiltré dans les catacombes quand il s'est rendu compte des plans des membres de la guilde qui était d'appeler Myrkul et d'insufler la terreur. Il est maintenant le dernier de son organisation, mais il en pense encore le contraire...

### Personnage 6 : Dridanna Irmonderra

Niveau: 6\5; CA: 10; PV: 53; Alignement: Loyal mauvais; Race: Humaine de 28 ans; Classe: Guerrière jumelée avec mage fanatique

**Apparence:** Robuste femme revêtant une robe rouge vin, portant de longs cheveux noirs et ayant le visage teint à la façon d'une tête de mort.

FOR: 18\80, DEX: 13, CON: 17, INT: 17, SAG: 10, CHA: 11

Armes: aucunes

**Objets:** Potion d'haleine ardente(3 doses) 1d10+1 par dose; Broche de protection(+1 jet de sauvegarde);

#### Sorts:

NIV 1 (6)	NIV 2 (3)	NIV 3 (24)
10xProjectiles magiques	2xconjuration d'un essaim	Touché vampirique
1xglisse		
1xbouclier		

### Personnage 7: Tinegon Desmod le maître des crânes

Niveau: 5\5, CA: 4, Armure: armure d'os et de plate, PV: 50; Alignement: Loyal mauvais, Race: Nain de 75 ans, Classe: Guerrier \ cleric

**Apparence:** Nain petit et costaux, avec une armure créée à partir d'ossements divers agencés avec des plaques de métal noires. Sa tête est protégée par un gros crâne, probablement celui d'un chien ou d'un lion. Il se bat avec un gourdin en os, lequel est peint d'un noir reluisant.

FOR: 18\70	+2	+3		
DEX: 10				
CON: 19	+5	99	100	
INT: 07				
SAG: 14		0	2x1er	0
CHA: 11				

**Armes:** Gourdin +2 (en os peint en noir gravé de runes mystiques); #ATT3\2; ThAC0 : 10; DÉGÂTS : 1d6+7

**Objets:** 5 Gemmes d'appel de voleurs d'âmes:

Ces 5 opales rouges de 1000 po contiennent chacune un voleur d'âmes sans armes. Le fait de détruire la pierre les délivrent. Ils attaqueront tous les ennemis de celui qui les a délivrés (ces morts-vivants ont été animés par Foldart. Celui-ci les a ensuite enfermés dans les pierres en leur donnant l'ordre d'attaquer tout le monde à vue). N'ayant aucune arme ni possession, ces morts-vivants frappent pour 1d4 dégâts au lieu de 1d6.

**Armure d'os et de plate:** Protection : CA 6, Poids: 19 kg

Cette belle et pratique armure de plate à été fabriqué par Tinegon lui-même, excellent forgeron. Cette armure possède à peu de chose près la résistance de l'armure de plates traditionnelle sans toutefois avoir son poids ni son encombrement. Elle reste très résistante malgré qu'une grande partie de celle-ci soit fait en os, car ceux-ci sont joints par de solides plaques de métal noir. Pour compléter l'armure, son utilisateur dispose d'un casque n'étant rien de moins qu'un crâne animal sur lequel on a minutieusement incorporé des morceaux de métal, qui ajoutent à la fois de la résistance et de l'esthétisme.

Cette armure est un chef d'œuvre esthétique et pratique. Malheureusement le fait qu'elle soit conçue en os humains et animal la rend invendable et répugnante pour la plupart des gens et vendeurs. Quelqu'un possédant une telle armure sera très mal vu dans une ville ou une cité. À l'inverse, il en obtiendra un excellent prix dans une cité Drow ou humaine mauvaise. (de 400 à 800 po).

### Personnage 8 : Byernhop le gardien

Niveau: 7, CA: -1, PV: 37, Alignement: Loyal mauvais, Armures: Annaux de protection +1 Race: Humain de 25 ans, Classe: Mage militant

**Apparence:** Homme pratiquement nu et à la peau écailleuse noire lui couvrant le corps entier ainsi que le visage. Dans son dos pousse deux ailes en cuir noir, comme celles des dragons. Ces yeux sont d'un profond bleu. Il possède un arc en bois noir.

FOR: 13		-	-	
DEX: 18	+2	+2	-4	
CON: 16	+2	95%	96%	
INT: 17	6	8e	75%	0
SAG:16		-	-	-
CHA: 9(7)	3	-2	-1	

**Sorts en action:** Armure - endure 15 de dégâts avec une CA de 6; Écailles de dragon (noir) - dure 2 heures et donne +2 à la CA, Apparence altérée - dure 20 rounds avec des ailes dans le dos; Main spectrale - dure 10 rounds et donne +2 au touché; Peau de pierre - protège de 4 attaques par arme; Mort différée - dure 1 heure 10 et mort à -10 pv.

**Armes:** Arc long (en bois noir sculpté, Valeur: 200po) (48 flèches lourdes); #ATT : 2; ThACO : 16; Dégâts : 1d8; Vitesse : 6; Poings; #ATT : 1; ThACO : 16; Dégâts : 1d2; Vitesse : 0.

**Objets:** Parchemin d'écailles de dragon(25% de chance d'échec en l'utilisant), Potion d'invisibilité, Élixir de poison (10\0) (préparé par Foldart le sorcier) (son effet se dissipera en moins de 2 heures)

Sorts:

NIV 1 (4)	NIV 2 (3)	NIV 3 (2)	NIV 4 (1)
Armure	1xVent de murmures	Conjuration de monstres1	Assassin fantasmatique
Familier	0xApparence altérée	Éclair	Peau de pierre
Projectile magique	Cécité	Flèche enflammée	Terreur
2xToucher glacial	Image miroir	1xHâte	1xPorte dimensionnelle
2xHantise(-3)	0xMain spectrale	0xMort différée	
	Peur	Page secrète	
	Verrou du magicien	Immobilisation des personnes	

Voici le grand protecteur des membres de la guilde. Il n'est qu'un mage pourtant il joue pratiquement le rôle de guerrier. Il est puissant en combat, très puissant. Il reste en tout temps seul. Le maître lui à créé plusieurs parchemins pour l'aider. Il ressemble vraiment à un 'homme-dragon' ce qui le rend particulièrement impressionnant. Il peut même voler avec ces ailes pour rajouter à son illusion. Sa classe d'armure incroyable l'aide aussi dans ce stratagème. Il possède une liste incroyable de sorts en effet sur lui; s'étant préparé longtemps à l'avance(pour les sorts d'une longue durée), et ayant rajouté les autres juste avant de rencontrer les pjs, à son réveil.

Il fait passer les droits de sa guilde en premier. Pratiquement mort, il utilisera sa potion d'invisibilité, mais reviendra à la charge rapidement. Son but n'est de tuer les pjs, mais plutôt de les emprisonner, de les maîtriser pour les amener à ses amis qui les offriront en sacrifice.

**Familiers** : Un Homoncule s'est joint à la cause du magicien. Il combattra à ses côtés pour maîtriser tous les joueurs.



### Personnage 9 : Le nouveau maître Gredlor et ses acolytes

Niveau: 7; CA: 7; PV: 60; Alignement: Loyal mauvais; Race: Humain de 56 ans; Classe: Prêtre de Myrkul  
**Apparence:** Gredlor est un farouche homme à l'air sévère. Il porte la fameuse robe noire de la guilde ainsi que le tatouage sur la figure. Ces cheveux sont noirs avec des bandelettes rouge sang. Ils ont été tressés avec des broches de métal pour rendre ces cheveux rigides sur toute la tête, ce qui lui donne à peu près l'apparence d'une méduse. Il garde toujours avec lui son grand bâton noir, et est pratiquement toujours suivi de ces acolytes.

FOR: 14, DEX: 13, CON: 16, INT: 14, SAG: 19, CHA: 16

**Armure:** Robe de protection : CA 7(qui agit comme un bracelet de défense)

**Arme:** Faux+2, #ATT : 1; ThACO : 14; Dégâts : 1d8+2; Vitesse : 4.

Gredlor est le maître incontesté ici, bien qu'il ne soit pas le plus puissant. Il était un proche amis de l'ancien maître et son meilleur prêtre. Il est protégé par ces squelettes, ces acolytes, et même de Foldart l'étoile sombre.

Sorts:

NIV 1 (3)	NIV 2 (3)	NIV 3 (2)	NIV 4 (1)
Effroi*	Sanctuaire	2x Animation des morts (\$ )	Langues
Gourdin magique	2x Flammes		
Injonction			

§ : Le sort animation des morts anime (sur Ravenloft) le doubles de créatures. Dans la guilde des abysses, plusieurs autres types de créatures peuvent être animés. Gredlor peut animer 14 dés de vie de morts-vivants. Donc, il pourrait animer : 14 squelettes, 7 zombies, 7 voleurs d'âmes, 3 squelettes des abysses

**Objets** : 3 parchemins de rappel à la vie, 1 parchemin d'animation des morts.

### Acolytes de Gredlor :

# présent : 4, Niveau : 3, CA : 5, Armure : Cotte de maille, PV : 30, Arme: Faux, #ATT : 1, ThACO : 20, Dégâts : 1d8, Vitesse : 5

Sorts N1 (2) : 2xInjonction; sort N2 (1) : 1xImmobilisation des personnes



### ANNEXE 2 : Liste des nouveaux sorts créés par les anciens

Cette liste de sort inclut de puissants sortilèges de Nécromancie créés il y a longtemps par des dévoués à la mort et fervents admirateurs de Myrkul. Leurs effets et leurs composants traduisent une implication directe de la part de Myrkul le vieux crâne. Surtout dans le cas du sort colère de Myrkul, celui-ci à joué un rôle primordiale dans sa création. Donc si des joueurs utilisent certains de ces sorts qui requiers les pouvoirs de Myrkul, le sort pourrait échouer tout simplement.

Renseignements sur Ravenloft: En cas d'avis contraire, tous ces sorts requiers un test de puissance de Ravenloft puisqu'ils traduisent le mal extrême.

#### **Piège à crâne** (ne requiert pas de test de Ravenloft)

Niveau :3

École: Nécromancie

Portée: 20 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: Instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet: 9m de rayon

Jet de sauvegarde: Aucun

Après avoir lancé le sort, le magicien lance un crâne dans la zone qu'il veut affecter. Le crâne flotte jusqu'à ce que quelqu'un arrive à 9m du crâne. Aussitôt, le crâne explose et domage toutes les créatures dans un rayon de 9m. Les dégâts engendrés sont de 1d6 par niveau du magicien.  
L'élément matériel est un crâne craquelé qui doit être tiré.

### **Vision d'horreur**

Niveau : 3

École: Illusion, Nécromancie

Portée : 10 mètres

Matériels: V, S, M

Durée: 1 round \ niveau ou spéciale

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: Créatures dans les 10 mètres

Jet de sauvegarde: Annule

Le sort fait apparaître le magicien comme la chose la plus horrifiante et écœurante possible (Ex : Le magicien devient aux yeux des victimes un corps en décomposition qui perd ses membres). La plupart des situations mettent en scène la mort, la décapitation et la déformation.

Ceci étant dit, toutes les créatures dans la zone sont forcés de faire un test d'horreur de Ravenloft (jet de protection contre la paralysie à +2).

L'élément matériel de ce est un morceau de cadavre que le jeteur doit déchiqueter ou mordre durant l'incantation.

### **Nuée de crânes**

Niveau : 2

École: Nécromancie

Portée : 20 mètres

Matériels: V, S, M

Durée: Instantanée

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: Une créature

Jet de sauvegarde: Spécial

Nuée de crânes envoie une série de crânes spectrales à partir d'un vrai crâne tenu par le magicien, vers un cible. Les crânes translucides évitent tout obstacles, incluant les gens et les escaliers, pour finalement foncer en tourbillonnant vers la victime choisie. Les crânes ne touchent pas toujours la cible, la frôlant à maintes reprises.

La victime peut aussi éviter de ces crânes, en réussissant un jet de protection contre les sorts ajustés avec sa dextérité. Si elle réussit, elle évite la moitié des crânes(arrondi à l'entier inférieur).

Chaque projectile cause la perte de 1d4 points de vie. Ce sort n'affecte qu'une seule victime qui doit être vivante, car ce sort affaiblit l'énergie vitale. Les crânes qui ratent la cible ou qui quittent la zone d'effet se dissipent simplement.(ils ne peuvent affecter quelqu'un d'autre)

Le magicien peut lancer le double de crânes qu'il à de niveaux. Pour savoir combien de crânes touchent la cible, utilisez le tableau suivant:



Niveau du jeteur	Nombre de crânes qui touchent
3	D6
4	D8
5	D10
6	D12
7	D6 + D8
8	2D8
9	D8 + D10
10+	D20

L'élément matériel de ce sort est un crâne dans lequel on a incorporé le linceul d'un magicien mort depuis au moins 1 an. Le crâne et le linceul ne sont pas détruits après l'usage du sort, et peuvent être réutilisés

### Forme squelettique

Niveau : 5

École: Altération, Nécromancie

Portée : 0

Matériels: V, M

Durée: 1 tour \ niveau

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: Le jeteur

Jet de sauvegarde: Aucun



Ce sort élimine pour quelques instants la peau et les organes du jeteur. Celui-ci n'a plus besoin de respirer. Il garde son intelligence, ces capacités physiques ainsi que sa parole et sa vue normale. Ce stade ne le gêne pas dans ces mouvements ni le gêne d'aucune façon.

Le jeteur ressemble parfaitement à un squelette bien que ces os soient d'un blanc pur, le différenciant des autres. Dans cette forme, le jeteur obtiens les bénéfices suivants:

- Immunité aux sorts d'immobilisation
- Immunité au froid
- Reçoit la moitié des dégâts par les armes perforantes et tranchantes.

À la fin du sort, les organes du jeteur réapparaissent et ce remettent à fonctionner comme si rien ne s'était passé. Il y a toutefois une chance de 5% que les organes ne se rétablissent pas, laissant le sorcier mourir rapidement.

L'élément matériel de ce sort est la côte d'un squelette sur lequel on a laissé tomber la larme d'une veuve.

### Choc d'outre-tombe

Niveau : 3

École: Conjuración, Nécromancie

Portée : 60 mètres

Matériels: S

Durée: Instantanée

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: Une créature

Jet de sauvegarde: Annule

En pointant le doigt vers une créature qu'il peut apercevoir, le magicien provoque chez lui un violent choc qui le projette au sol avec violence, un peu comme s'il souffrait d'une surprise intense. Le joueur à droit à un jet de protection pour éviter l'effet. S'il l'échoue, il est projeté à 1d4 mètres de sa position. Le choc

causé par le sort lui fait tendre les muscles avec violence, ce qui lui occasionne une perte de 1d6 points de vie, plus un autre D6 pour la chute. En cas de réussite, il sursaute quand même, recevant 1d6 dégâts, mais reste debout.

Ce choc est dû en partie par des entités mauvaises qui, conjurés par le sort, entre en contact avec la cible qui reçoit un violent choc nerveux. Celle-ci ne comprend pas ce qui lui arrive, étonnée de se faire violemment projeter au sol aussi dramatiquement par une force invisible.

Dû à la puissance des entités mauvaises et aux problèmes que cela pourrait causer. Un magicien ne peut invoquer ce sort qu'une fois par jour au maximum, et si possible sur une créature différente. Une créature qui à été contactée plus d'une fois la même semaine obtiens un bonus de 2 à son jet de sauvegarde. Le magicien invoquant ce sort doit être mauvais, les entités ne répondant pas aux appels de magiciens bon où neutres.

### **Puiser dans les forces de la mort**

Niveau : 5

École: Nécromancie

Portée : toucher

Matériels: V

Durée: 1 tour \ niveau

Temps d'incantation: 2 rounds

Zone d'effet: Le jeteur

Jet de sauvegarde: Aucun

Le sort permet au jeteur de puiser dans l'énergie encore présente dans le corps frais d'un humanoïde. Celui-ci doit être mort il y a pas plus d'un tour par niveau du magicien. Le magicien doit avoir participé, de près ou de loin à la mort de l'être.

Il doit ensuite le toucher et prononcer les paroles damnés. L'énergie vitale de celui-ci est automatiquement transférée dans le corps du magicien, bannissant à tout jamais le corps de la victime. Celui-ci s'effrite et devient pâle. Il n'est plus possible de ressusciter quelqu'un qui à été atteint par le sort.

Le sort terminé, le magicien est parcouru d'une énergie nouvelle qui envahis son être. Il obtient 1d6pv par 2 niveaux qu'il possède pour un maximum de 6d6. Les points de vie peuvent dépasser le total de points de vie du mage, mais ceux-ci restent temporaires. En plus, le jeteur obtiens un bonus de 2 à tous ces jets de sauvegarde et à son toucher, indépendamment de l'arme utilisée.

Malheureusement le sort ne donne pas que bénéfiques. Le magicien, obtenant de nouvelles énergies, ne pense qu'à lui pendant que le sort fait effet, devient plus cruel et plus bête. Il saute plus vite aux conclusions et tente maintenant de régler ses problèmes par l'intimidation et la violence, ce qui pourrait l'amener à ça perte.

À la fin du sort l'effet se renverse. Le magicien sent une faiblesse intense au plus profond de son être. Alors que l'énergie du défunt est expulsée, le jeteur doit réussir un jet de choc métabolique sous peine de tomber inconscient durant une période égale au temps qu'il à bénéficié des effets du sort (il se réveillera avec 1 point de vie). Durant ce temps il est extrêmement vulnérable et peut être tué facilement par une personne hostile, par exemple.

(Heureusement, le magicien sait instinctivement quand l'énergie quittera complètement son corps, un tour à l'avance. Il peut alors se cacher dans un endroit sur.)

Il est possible de puiser l'énergie dans plusieurs victimes, les bénéfiques devenant cumulatifs. Pour chaque âme volée au dessus de 1, le magicien pers 5% sur son choc métabolique.



## Colère de Myrkul

Niveau : 9

École: Nécromancie

Portée : 0

Matériels: V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 1 heure

Zone d'effet: Monde

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort est le rituel de la mort extrême. Il engendre le chaos total dans le monde entier. Les morts se réveillent, ravageant les contrées et pillant les voyageurs, le soleil fait place à la nuit éternelle et le mal ainsi que la peur n'ait à l'intérieur du cœur de tous.

Ce sort requiert un rituel extrêmement complexe et minutieux comprenant de longues étapes.

Il doit être exécuté à l'extérieur durant une nuit sans lune.

Premièrement, le magicien doit réunir des parties de toutes les races humanoïdes qu'il veut faire souffrir. Si le fragment d'une créature n'est pas présente, les forces du mal ne pourront rien contre elles.(ces parties peuvent être des cheveux, un œil, le cœur, tout ce qui pourrait appartenir à l'humanoïde qu'on veut affecter.)

Ensuite, le magicien met tous les ingrédients dans un bol puis enferme le tout dans une petite gemme grâce au sort Cristalliser. Un autre magicien lance alors le sort réceptacle magique sur la pierre et s'y engouffre.(il doit être d'un alignement exclusivement mauvais).

Après, le magicien utilise le sort duplicata et copie la pierre. L'esprit de l'autre magicien n'est que dans une des deux.

Il doit ensuite trouver une victime potentielle pour le sacrifice humain(qui ne se désignera pas vraiment par elle-même.)Après qu'un sort de ténèbres soit lancé dans les yeux de la victime, celle-ci doit être immolée pour que sa chair entière disparaisse mais pas suffisamment pour que ces os tombent en poussière. Avant que cela arrive, le feu doit être éteint. Ensuite le magicien place chaque pierre dans les orbites du squelette.

La phase suivante est de lancer le sort de 8e niveau Défoliant. La végétation aux alentours mourra et se flétrira, préparant le terrain pour la bête à venir.

Le cadavre est enfin prêt à être animé. Le sort animation des morts terminé, L'esprit de la personne sacrifiée parcourra la pièce, volant l'énergie vitale de tous ceux qui ont participé au sort (ils mourront atrocement: leur peau devenant pâle et ridée, leurs os tordus par la douleur) L'esprit reviendra à son corps respectif et celui-ci obtiendra autant de dés de vie que de personnes tués. Réveillé, il sera alors pris d'une colère immense et incontrôlable. Les pierres sur ces yeux se transformeront en faisceaux lumineux et ses os deviendront noirs et luisants.. Chacune des créatures qu'il tuera(il devra en posséder une partie dans le bol dans ces yeux) lui donnera un dé de vie(8pv) supplémentaire. Lorsqu'il atteint 7 dés de vie, le chaos est commencé...

Heureusement, ce sortilège, malgré les efforts intensifs des membres de la guilde, ne pourra pas être lancé, puisque l'ancien maître était le seul à pouvoir le lancé, et qu'il est impossible de ressusciter quelqu'un qui est mort depuis 2500 ans et plus. Le sort n'est décrit ici que pour que les joueurs en découvrent le rituel, et le danger qui aurait pu planer au dessus de leur tête.

## **Cristalliser** (ne requiert pas de test de puissance de ravenloft)

Niveau : 5

École: Enchantement, altération

Portée : touché

Matériels: V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: un objet

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au magicien d'enfermer un objet inanimé dans une gemme. La gemme doit avoir une valeur 10 fois plus grande que la valeur de l'objet à incorporer, et une valeur 100 fois plus grande que le poids total de l'objet. Par exemple, une épée à 2 mains requerrait une gemme de 750 po (750po=100 x 7.5kg). Ce sort n'affecte qu'un seul objet, bien que celui-ci puisse en contenir d'autres, comme une outre d'eau, un coffre ou un pot. L'objet à l'intérieur de la gemme peut y rester indéfiniment. Le temps ne ravage pas ce qui est caché dans la gemme. Pour libérer l'objet, la gemme doit être brisée. Il est impossible de renverser le sort pour prendre l'objet sans briser la gemme.

Ce sort permet aussi à un magicien d'enfermer un sortilège dans une gemme. Dans ce cas, la gemme doit être d'une valeur de 100po par niveau de sort. On peut enfermer n'importe quel sort dans celle-ci, bien que les seuls qui produiront des effets lorsque la pierre se brisera seront les sorts qui ont une zone d'effet générale (en mètres), qui ne ciblent aucune créature particulière.

Dans les 2 cas, la gemme peut contenir autre chose. On peut cumuler plusieurs sorts ou objets avec cristalliser dans la même pierre tant que la valeur de celle-ci dépassent la valeur de la des objets à l'intérieur (sinon la pierre perd tout ce qu'elle contenait comme sort ou objet). Cet effet peut aussi être cumulé avec le sort emprisonnement de l'âme et réceptacle magique, bien que le résultat puisse être dangereux. (Ex, un homme est emprisonné dans une pierre qui possède aussi un sort boule de feu. Le fait de la briser libère le jeune homme, mais celui-ci périt dans les flammes.) Pour régler ces problèmes, il suffit d'ajouter un sort que la gemme ne peut contenir, ce qui annulera les autres. Encore bien faut-il savoir que la gemme contient le sort...

Par Mirkulhug : Hugo Nadeau

Monde prévu : Ravenloft (Janvier 2000)

Illustration de couverture : Sand Wraith par Marius Bota

Illustration de fin : Mikul, time of troubles sur fprnet.net

Corrections, mise en page & page de couverture : Syrinity

DnD 2014



ECRIT PAR HUGO NADEAU