

Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE REPAIRE DE LA LICHE LHESSADRAK



LE REPAIRE DE LA LICHE LHESSADRAK

Aide de jeux pour scénario de haut niveau

L'emplacement et les détails concernant l'église de morts-vivants sont délibérément vagues, comme ce lieu d'aventure pourrait être situé n'importe où dans un lieu qui conviendrait le mieux au monde de campagne personnel d'un MD. La carte ne montre que la structure de la citadelle, pas même les terrains avoisinants, car ils pourraient être de haute montagne, un désert, un sombre marais ou appartenir à un monde de campagne générique ou préfabriqué.

Comme ce site est rempli d'êtres morts-vivants intelligents, il y a une chance que l'aventure soit un « **hack 'n' slash** » ou « **PMT** » (Porte-monstre-trésor), comme un pur « scénario » de jeu de rôle.

Lhessadrak est une liche sacerdotale et le pontife d'un sombre culte dédié au pouvoir des morts-vivants dans les royaumes. La citadelle-forteresse sert de sanctuaire et est le centre de pouvoir pour la liche et ses sbires qui comprend des vampires, une momie, et une variété de guerriers squelettes et de morts-vivants éthérés.

La citadelle est composée de 11 tours octogonales avec deux étages haut de plafond, deux couloirs de connexion sur deux niveaux et un rez-de-chaussée sur le côté nord du complexe seulement pour la chapelle principale. Vous verrez que sur le plan, chaque tour fait 6 m de diamètre donc toute la structure fait un peu plus de 30 mètres de long et environ de 21 mètres de large. L'illustration représente bien la vue en élévation en regardant la face sud.

Il ya au total 26 chambres ou couloirs:

Rez-de-chaussée :

1. Fontaine de purification - La première chambre après avoir passé la porte d'entrée principale de la citadelle, elle est situé dans la « nef » de la structure. Au centre de cette chambre octogonale est assise une fontaine de marbre, d'environ 2,4 mètres de diamètre, ornée d'un ange enfant en son sommet. Au lieu d'eau, le jet de la fontaine crache du sang. Comme les adorateurs s'oignent avec ce sang - des stries de sang séché sont répandues sur le sol qui l'entourent.

(selon le Guide Van Richten un élémentaire de sang habite la fontaine.)



2. Chapelle de Lhessadrak - Elle comporte un squelette à cornes : un « avatar » du Seigneur des morts-vivants des Abysses. Adorateurs en visite, religieuses de Nosferatu et même Lhessadrak lui-même peuvent être trouvés ici. C'est la plus grande pièce du complexe. Il n'y a pas de gardien permanents dans cette chambre.

3. Couloir de la douleur - Chaque couloir de liaison est dédié à l'une des Philosophie primaire du culte des morts-vivants; celui-ci est dédié à la douleur et les chambres au-delà servent encore ce même idéal. Sur les panneaux couvrant les mur se trouvent les versions les plus vils des sorts qui servent le mieux la douleur, prêt à la lecture des prières quotidiennes pour les sorts des prêtres morts-vivants. Au sol, sur la dalle centrale se trouve un symbole de douleur (Comme le sort).

4. La fosse - Un trou de 5 mètres de diamètre occupe la majeure partie du sol de cette chambre qui semble être un puits sans fond. Il pourrait aussi bien faire 1000 mètres de profondeur comme il pourrait aussi

servir d'accès de téléportation vers le néant, ailleurs dans les domaines ou les plans ou peut-être les Abysses elles-mêmes.

5. Chambre d'Invocation - Comme l'invocation est l'un des principaux aspects du culte des morts-vivants, cette chambre est dédiée à la convocation et au maintien des êtres de puissance appelés dans le cercle par un prêtre noir.

6. Chambre de la tisseuse - Adjacent à la chambre d'invocation, cette chambre détient un démon araignée des Strates infinies que Lhessadrak utilise comme conduit vers ce niveau particulier des Abysses, d'où il appelle son pouvoir. Bien que tout être de cette région du Néant puisse servir de conduit et au-delà du fait que l'araignée ne manque de rien, son intelligence animale est plus facile à contrôler. Initialement l'araignée n'était qu'un passage, mais après 4 siècles et nourrit de sang humanoïde, le démon-araignée est trop grand pour s'échapper de la chambre. Une chaînes ensorcelé aide à maintenir ce monstre.

7. Prison des infidèles - Une cellule est temporairement occupée par des non-croyants qui sont utilisés pour des expériences de laboratoire, de la vivisection et de la torture, des composants de sorts et la création d'un grand désespoir pour améliorer la puissance des sorts de ces êtres morts-vivants.

8. Vivisection Tortureum - Cette pièce sert de chambre de torture et de lieu pour les actes chirurgicaux de vivisection sur les non-croyants, un rack domine le côté nord de cette chambre. Une vierge de fer allongée et ouverte se trouve au sud. Au centre et à l'est se trouve la dissection d'un travail en cours étendue sur une table d'autopsie.

9. Couloir du Chaos - Comme le Temple de la douleur, mais dédié à l'idéal du chaos. Des sorts du Chaos sont alignés le long de la paroi et un symbole du chaos se trouve au sol.

10. Tour d'ascension - C'est le principal accès aux étages. Les escaliers raides et étroits suivent les murs jusqu'à l'étage situé 24 mètres plus haut. Il n'y a aucune rampe ou mur qui empêchent de tomber des escaliers sur les dalles au-dessous. Au centre de la chambre des escaliers se trouvent d'autres marches qui descendent dans les crypte-catacombes sous la citadelle et sans doute l'endroit où le plus grand nombre de gardiens morts-vivants pourraient être en attente d'assignation par Lhessadrak. (Zone non-cartographiée.)

11. Salle d'enchantement - C'est une chambre dédiée à l'enchantement des reliques profanes et objets divins créés pour servir le culte sombre. Il se trouve à côté du reliquaire où ces articles sont fabriqués, pour la première partie de la phase du processus de création de l'objet. Les objets sont placés sur le socle central, tandis que les prêtres les entourent et les travaillent par des sorts collaboratifs d'enchantements pour les finaliser.

12. Reliquaire - une chambre dédiée à l'artisanat de reliques impies et d'objets divins. Une fonderie se trouve en son centre. Pendant environ la moitié du temps la momie maître artisan peut être trouvée dans cette chambre.

13. Gardien du temple - Cette chambre sert de poste de garde du temple. 12 guerriers squelettes servent principalement de soldats de garde pour protéger le bâtiment de toute intention belliqueuse ou impie. Dans cette chambre se trouve aussi un squelette géant qui sert de gardien pour le couvent de Nosferatu situé au-delà de cette chambre.

14. Couvent de Nosferatu - Quatre sœurs de l'ordre des morts-vivants, toutes vampires, utilisent cette chambre comme chambre de repos pendant la journée. Ce quatuor de nonnes effectue la plupart des tâches quotidiennes pour le fonctionnement du sanctuaire et servent fréquemment « d'assistantes » quand une aide est nécessaire au prêtres pour les besoins des fidèles.

Les autres chambres sont au deuxième étage:

15. Necrophidium - C'est un atelier consacré à la construction de golems, en particulier de Necrophidius (Image ci-contre) et de Golems d'os. Un Necrophidius presque complet se trouve sur le plateau principal de l'atelier.

16. Chambre du Maître Artisan - Celle ci sert de lieu de « repos » pour le maître artisan du temple; une momie supérieure aux sorts et pouvoirs de prêtre. Le maître artisan est responsable de la création de la plupart des reliques profanes du sanctuaire, des objets divins ainsi que des golems. Un Necrophidius se cache dans cette chambre prêt à frapper tous hôtes indésirables.

17. Caveau au Trésor - Une porte piégée verrouillée par magie sépare cette chambre du haut de la tour de l'ascension. On trouve ici la majeure partie des trésors matériels du sanctuaire - or, pièces de monnaie, bijoux et pierres précieuses, même des objets magiques moins répandues dans l'arsenal des morts-vivants. Quatre ombres servant de gardiens sont liées à cette chambre.

18. Phylacterium - Il sert de caveau au phylactère de la liche, mais c'est un faux phylactère pour tromper ceux qui essaieraient de détruire Lhessadrak : Un rubis de 23 kilos taillé comme un bijou tenu par quatre chaînes ensorcelées attachées au plafond. Une colonne « de feu sombre » enveloppe le bijou comme une barrière drainante de vie. Cinq âmes en peines gardiennes se sont infiltrées dans les murs de cette chambre qui ne peut être violées par personne d'autre que Lhessadrak.

19. Couloir du désespoir - Les sorts et prières les plus démoralisants bordent ses murs et un symbole de désespoir se trouve au sol.

20. Galerie de la Purification - Un étroit passage en fer de seulement 0,6 mètre de large entoure une vue imprenable sur la fontaine de purification 24 mètres en dessous. Les non-croyants sont contraints à une suggestion pour sauter sur la fontaine en contrebas et s'empaler sur l'ange situé à son sommet.

21. Hall de Mort - Il est dédié aux sorts de mort, avec un symbole de mort sur le sol.

22. Réfectoire - C'est une chambre dont la moitié du plancher s'est effondré au-dessus de la fosse de la salle du dessous. Plus de la moitié restante du plancher est incliné de 15 degrés vers le centre de la pièce. Un petit rebord se trouve au centre de la partie cassée du plancher, servant de lieu de recueillement pour Lhessadrak et les autres prêtres supérieurs du sanctuaire. Un fantôme invisible avec le pouvoir de devenir momentanément charnel lui permet de pousser les non-croyants pour les faire tomber dans la fosse.

23. Bibliothèque - Cette pièce dispose d'une entrée verrouillée et piégée magiquement pour protéger les tomes noirs : rouleaux et livres de sorts situés sur les étagères et la table. Cette chambre sert de salle d'archives pour le travail pervers de la liche.

24. Bureau du pontificat - C'est le bureau officiel de Lhessadrak et le lieu où il peut être trouvé le plus souvent à étudier tranquillement. Six spectres sont liés à cette chambre, ils servent de gardiens et ils restent cachés jusqu'à l'apparition d'une personne autre que la liche ou ceux qu'il « appelle » pour de rares visites.



25. Divinerie - Une chambre dédiée aux divinations de la Liche pour surveiller ses adorateurs, son royaume et les menaces au-delà. Une boule de cristal surdimensionnée sur un piédestal se trouve au centre de cette pièce, mais nécessite l'utilisation d'un sort de divination qui l'améliore d'une grande puissance. Elle ne peut être utilisée par ceux qui n'ont pas lancé de sorts pour l'activer.

26. Prison de l'Oracle - Cette pièce à une double fonction, elle sert à la fois de chambre de liaison pour un puissant oracle fantôme, ainsi que pour la véritable urne du phylactère. Dans la vie Vanarra était une puissante oracle innée qui succomba aux promesses et aux sombres cadeaux de Lhessadrak en échange de son don de double vue afin de mieux protéger son faux bienfaiteur. Dans un acte de malédiction, Vanarra mourut tout de même sous le pouvoir de la liche. Elle est devenue un fantôme extrêmement puissant, voir mortel pour la liche elle-même. La seule façon de continuer à récupérer ses visions a été de la lier de façon permanente à l'hexagone inscrit sur le sol de cette chambre avec une puissante contrainte. Parce qu'elle est si dangereuse, elle est le gardien le plus puissant du vraie phylactère de Lhessadrak, qui se trouvent sous le plancher au centre de la pièce pour toujours protégé par l'esprit de Vanarra

La citadelle a un certain nombre d'autres protections enchantées et d'améliorations. Les parois de la structure sont couvertes de champignons et de lichens qui empêchent toute téléportation à travers eux pour entrer ou sortir. Un puissant sort de redirection de téléportation est en place et oblige ceux qui, au sein de la structure, essayent de s'échapper à arriver juste au dessus de la fosse. Le renvoi des morts-vivants des prêtres et paladins fonctionne comme s'il était inférieur de quatre niveaux. Tous les sorts d'invocation en dehors de la chambre d'invocation ne peuvent invoquer que des êtres situés au sein du complexe, un groupe d'aventuriers ne pourrait faire venir que des morts-vivants - la plupart du temps ceux de la crypte-catacombes.

On peut supposer que la liche maintient une organisation étendue à la région entourant la citadelle d'une main de fer - tout cette partie est entre les mains du MD comme il ou elle l'entend, pour cadrer au mieux au cadre de sa campagne.

Auteur: Michael K. Tumey
Plan : Michael K. Tumey (aka: Gamerprinter).
Illustration de couverture : Dragon's Dogma
Traductions et page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXE 1 : Lhessadrak, le Pontife mort vivant

Liche, Clerc niveau 20

Alignement: Chaotique Mauvais

Traits des morts-vivants ; FP : 19

For : 12 (16), Dex: 14 (18), Con: -, Int: 16, Sag: 22, Cha : 17.

Vigueur : -, Reflex : 6, Volonté : 12

BBA: + 15 / + 10 / + 5 ;

CMB 12, CMD 13

Arme de prédilection: Bâton.

Compétences: Diplomatie +10, Connaissance des mystères +20, Connaissances des plans +20, Psychologie +10, Art de la magie +.20

Dons: **Châtiment canalisé**, Magie de guerre, Volonté de fer, Volonté de fer amélioré, Extension d'effet, Extension de zone d'effet, Incantation rapide, Quintessence des sorts.

Aura du mal.

Canaliser l'énergie négative: 10d6

Domaines: Destruction, Mal

Sorts: 4 / 4 + 1 / 4 + 1 / 4 + 1 / 4 + 1 / 4 + 1 / 4 + 1 / 4 + 1 / 4 + 1

Objets portés: Bâton de surpuissance, Anneau de grand résistance au feu, Anneau de Contre-sort, Bâtonnet d'Incantation rapide, bracelets d'armure +8, **Ceinture de la perfection physique** +4

Ces précisions utilisent les règles de base de Pathfinder RPG, tout maître de jeu devrait être en mesure de convertir facilement cette liche à son système de jeu préféré.



Lhessadrak

Don Pathfinder : Châtiment canalisé

Le personnage peut canaliser son énergie divine à travers l'arme de contact qu'il tient en main.

Catégorie. combat

Conditions. Capacité de classe de canalisation d'énergie.

Avantage. Avant de porter une attaque au corps à corps, le personnage peut choisir de dépenser une utilisation de sa capacité de canalisation d'énergie, par une action rapide. Si le personnage canalise de l'énergie positive et qu'il frappe un mort-vivant, ce dernier encaisse un nombre de points de dégâts supplémentaires égal aux dégâts occasionnés par la capacité de canalisation d'énergie. Si le personnage canalise de l'énergie négative et qu'il frappe une créature vivante, cette dernière encaisse un nombre de points de dégâts supplémentaires égal aux dégâts occasionnés par la capacité de canalisation d'énergie. La cible peut effectuer son jet de Volonté habituel pour réduire ces dégâts de moitié. Si l'attaque du personnage échoue, sa capacité de canalisation d'énergie a été utilisée sans effet.

Ceinturon de la perfection physique

Aura ; Transmutation puissante ; NLS 16 ; Emplacement ceinture ;

Prix : 16 000 (+2), 64 000 po (+4) ou 144 000 po (+6) ; Poids 0,5 kg

Description : Ce ceinturon porte une grande boucle de platine représentant le plus souvent un titan. Elle confère un bonus

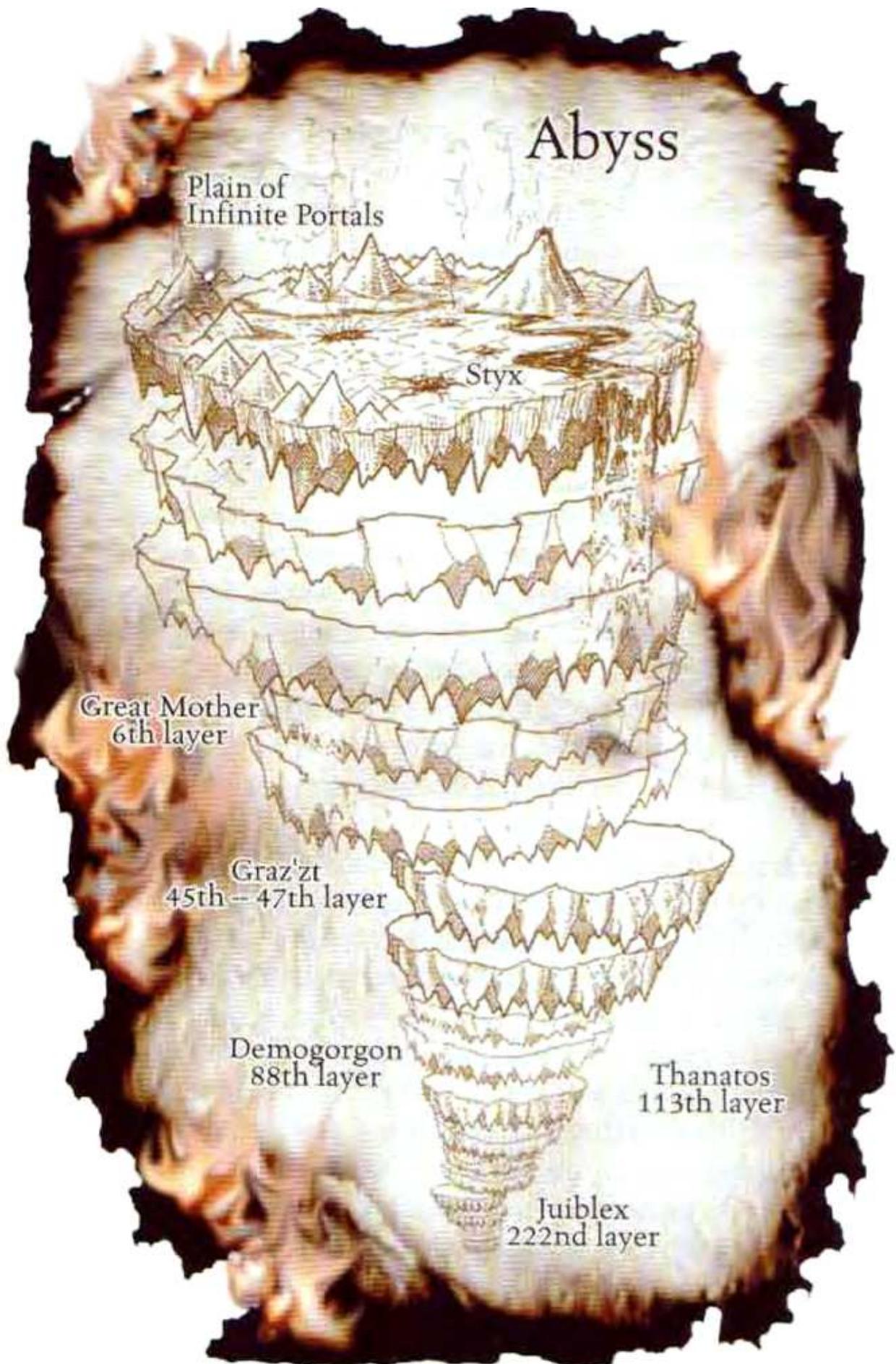
d'altération à la valeur de toutes les caractéristiques physiques de son porteur (Force, Dextérité et Constitution), de +2, +4 ou +6,

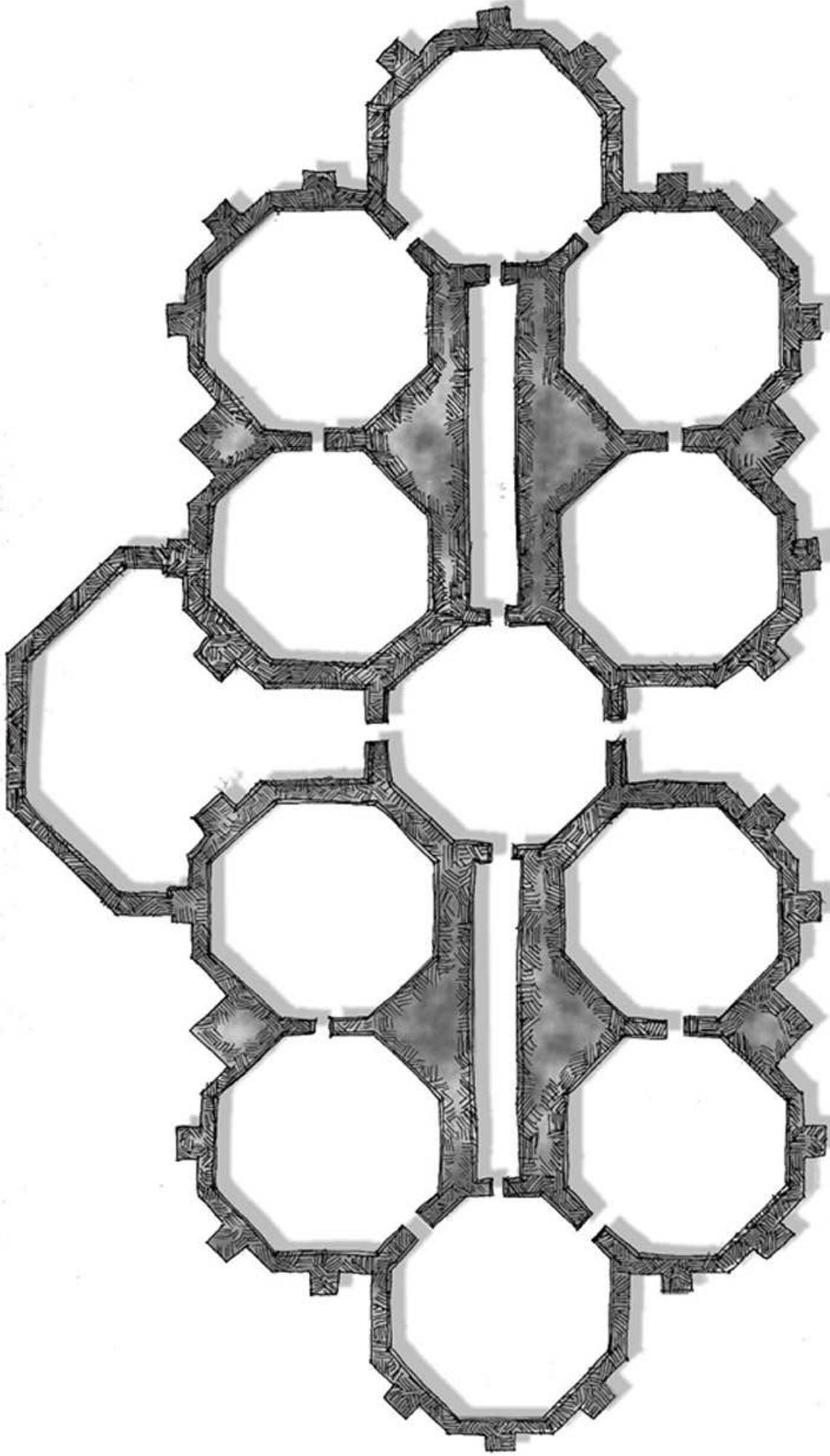
selon le modèle. Ce bonus est temporaire pendant les vingt-quatre premières heures où le personnage porte le ceinturon.

Fabrication : Conditions Création d'objets merveilleux, force de taureau, grâce féline, endurance de l'ours ;

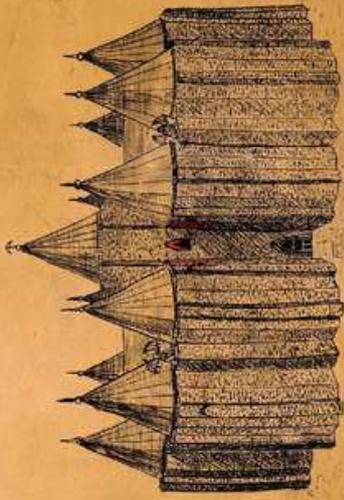
Coût 8 000 (+2), 32 000 po (+4) ou 77 000 po (+6).



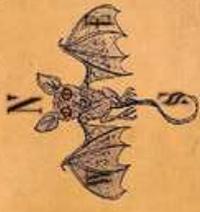




Reparaix de la lichɛ Lhɛssadrak.



1. Fontaine de purification
2. Chapelle de Lhessadrak
3. Couloir de la douleur
4. La fosse
5. Chambre d'Invocation
6. Chambre de la tisseuse
7. Prison des infidèles
8. Vivisection Tortureum
9. Couloir du Chaos
10. Tour d'ascension
11. Salle d'enchantement
12. Reliquaire
13. Gardien du temple
14. Couvent de Nosferatu
15. Necrophidium
16. Chambre du Maître Artisan
17. Caveau au Trésor
18. Pflysterium
19. Couloir du désespoir
20. Galerie de la Purification
21. Hall de Mort
22. Réfectoire
23. Bibliothèque
24. Bureau du pontificat
25. Divinerie
26. Prison de l'Oracle



Niveau Deux



Niveau Un



REPAIRIE DE LHESADRAK

Mapped by Brother Malefecor
Chief Cartographer of his Unholyness
the Black Pontiff, Lhessadrak

6 mètres