

Scénario



A l'Aube des Ténèbres



DnD



A l'Aube des Ténébres

Scénario D&D N° 11/15

Une longue aventure pour 3 à 7 personnages

Parmi les plus anciens grimoires que les sages n'aient jamais conservé, parmi ceux ou les lectures ont fait disparaître le titre et les années jaunies les pages, on retrouve certaines terrifiantes vérités. Si quiconque réussit un jour à déchiffrer ces lettres que même la magie ne peut percer, et découvre cette ineffable terreur sans en mourir, peut-être que l'humanité toute entière saura, saura qu'il se cache, qu'il se bat dans la nuit pour prendre forme et faire régner le chaos, que bientôt il parviendra à ses fins, et que ce prince des ténébres deviendra roi, ce prince indigne et illégitime qu'est TENEBRAE, Prince des ténébres.

L'histoire

Le vieillard bascula lentement sur sa chaise de bois et fixa chacun de nous avant que son regard ne parût sombrer dans le souvenir.

La salle n'était plus éclairée que par le feu de bois que le vieil homme avait entretenu durant notre longue discussion. Il devait maintenant ressortir de sa mémoire tout ce qu'il avait cherché à oublier durant les années passées et nous conter l'abominable histoire dont nous avons déjà reconstitué les grandes lignes.

La tension monta parmi mes compagnons et moi-même lorsqu'il posa sa main sur sa longue barbe blanche et ouvrit lentement la bouche :

« Il y a de cela de nombreuses décennies, régnait sur le pays d'Arquis un ordre de prêtres qu'aucun esprit mauvais n'osait affronter. Leur noble cause ne put jamais être mise en doute, et ces combattants du bien restaient invaincus et solidaires. Cependant apparurent dans ces années de prospérité les misérables prêtres de Nécosis, un ordre dont les pratiques n'étaient que peu discernables de celles des nécromanciens, hormis par la puissance de leur pouvoir qui était bien plus immense. Ces deux castes, totalement opposées dans leurs convictions, l'une croyant fermement dans l'utilité du bien tandis que l'autre voulait faire régner mal et chaos, ne tardèrent pas à engager des conflits. Mais plus les prêtres d'Arquis combattaient ces ennemis, plus leurs adeptes devenaient nombreux, se réunissant et se tapissant des les profondes montagnes d'Amon Wethrin, qui dominant la plaine d'Ulmaniar. C'est sur cette dernière qu'eut lieu le combat décisif après de nombreuses années d'attente à couvert et de sournoiseries. C'était une journée ensoleillée, et je me souviens que le temps aurait dû rester clément. Les bannières flamboyantes des prêtres d'Arquis flottaient au vent tandis que l'on percevait les tambours de la mort au loin. Les deux armées s'observèrent longuement chacune trouvant l'autre répugnante. Soudain, les tambours s'arrêtèrent et les bannières furent baissées. Le ciel se couvrit rapidement tandis que les deux armées se rapprochaient. Un sorcier apparut, sortant du rang de lances noires que pointaient les prêtres de Nécosis sur les prêtres d'Arquis. Aussitôt sortit un combattant d'Arquis, les deux hommes se rapprochèrent, échangèrent quelques mots. Ici fut démontrée la fourberie des adorateurs du mal. Alors qu'il regagnait ses rangs, le prêtre d'Arquis s'écroula et son corps s'enflamma. Les fumées qui s'en dégagèrent formèrent un masque ricanant, et l'on entendit le



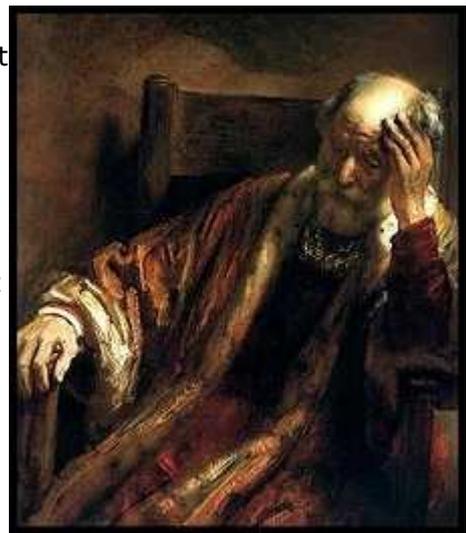
sorcier rire. Les tambours reprirent leur cadence, les bannières relevées claquaient à nouveau dans le vent. S'ensuivit une bataille effroyable. Les combats furent si violents que le ciel devint rouge et que des éclairs jaillirent durant trois longues, journées. Le carnage était indescriptible, de par l'horreur et la violence des coups que les deux armées se portaient. Puis, au milieu du quatrième jour, tout redevint normal. Le temps était à nouveau agréable et le chant des oiseaux réapparut. Les prêtres d'Arquis avaient vaincu, mais ils abandonnèrent à la mort plus de la moitié de leurs amis. La plaine d'Ulmaniar était jonchée de cadavres et l'herbe rougie par le sang.

De cette victoire du bien devait rester un vestige. Ainsi fut construit un ossuaire, sur lequel un temple fut édifié. Certains prêtres d'Arquis s'y installèrent en commémoration de l'effroyable bataille. Nous étions vers l'année -790. Tout redevint calme et paisible, et chacun fut invité à chasser ce mauvais souvenir de son esprit.

Durant cette période, les quelques prêtres de Nécrosis restants partirent dans leurs montagnes maudites. Là-bas, protégés, ils réorganisèrent leur ordre. Ainsi, pendant des années, on n'entendit plus parler d'eux et la région se porta à merveille. Mais si la force avait vaincu ces admirateurs du mal, seuls leur restaient traîtrises et meurtres pour parvenir à leurs fins. Cinq des plus puissants prêtres de Nécrosis furent alors envoyés pour lancer une offensive contre Arquis. Quatre d'entre eux prirent place au temple. Après avoir fait mourir subitement quatre prêtres d'Arquis, ils prirent l'identité des gens qui devaient les remplacer et purent ainsi s'infiltrer dans l'édifice construit quelques années plus tôt à la mémoire de leurs ennemis. Le prêtre de Nécrosis restant pénétra dans la ville d'Arquis et parvint, après bon nombre d'assassinats et autres pratiques du mal, à s'introduire au sein même de la lignée d'Arquis. Par ses nombreuses infamies et connaissances, il réussit à éliminer le grand prêtre d'Arquis, Falanor. La mort de celui-ci secoua l'ordre tout entier. Les croisades cessèrent momentanément, et la désorganisation que provoqua cette mort inattendue permit au traître de rejoindre ses alliés au temple. Ceux-ci avaient déjà bien progressé et leur malignité rivalisait avec leur art de la torture. Ainsi, en supprimant les prêtres les plus âgés et en faisant croire à une mort naturelle, les prêtres de Nécrosis remplacèrent peu à peu les prêtres d'Arquis dans leur monastère. Les catacombes datant de la bataille d'Ulmaniar furent utilisées par les prêtres de Nécrosis pour accomplir leurs ignobles sacrifices et rites.

Peu à peu, la lignée d'Acquis arriva à se réorganiser, et les croisades reprirent. Se doutant de quelque chose et remarquant le comportement étrange des moines du monastère, le tribunal inquisiteur arrêta les suspects, qui furent malgré tout relâchés faute de preuve. Mais le temple fut étroitement surveillé, et les prêtres de Nécrosis se retrouvèrent dans l'impossibilité de continuer la pratique de leur religion. De plus en plus menacés, les cinq prêtres plus haut placés décidèrent de faire ressurgir leur maître à tous, Tenebrae, entité disparue depuis des millénaires, maître nécromancien, ange de la mort. Ainsi commence la période noire. De nombreux villageois furent enlevés et sacrifiés, et c'est grâce à ce sang et à cette chair d'innocents que leur maître et dieu ressurgit des profondeurs de l'abîme du temps, monstrueux et répugnant, entité de mal et de souffrance. Les cinq prêtres moururent dans le dernier acte de la préparation, redonnant ainsi toute sa puissance à cet être des temps passés. Et, en mourant, ils réapparurent sous une forme bien plus terrifiante que leur pouvoir. Ils devinrent les cinq suivants de Tenebrae et, réunissant tous les prêtres de Nécrosis, ils préparèrent une grande attaque contre les prêtres d'Arquis, toujours dans l'ombre. La population de la campagne avoisinante fuit vers la ville, en donnant comme raison que la région était maudite et que les âmes des prêtres de Nécrosis morts pendant la bataille faisaient disparaître le peuple. Ainsi, la région de la plaine d'Ulmaniar se vida-t-elle pratiquement de toute vie humaine. C'est durant ces années (-589 à -562) que Tenebrae réorganisa ses armées.

Poussées par la hargne et le désir de revanche, appuyées par leur maître, celles-ci affrontèrent les prêtres d'Acquis une seconde fois, dans les mêmes lieux. Mais malgré toute la puissance et le





courage des combattants du bien, seuls survécurent cinq d'entre eux: Nohmurin, le magicien, et quatre prêtres. Toute la lignée d'Arquis fut exterminée et l'ordre disparut. La terreur régnait sur le pays. Et, après avoir pillés villes et villages, brûlés champs et chaumières, les prêtres de Nécrisis s'en retournèrent dans leurs montagnes d'Arnon Wethrin.

Seuls Tenebrae et ses cinq suivants poursuivirent les cinq derniers survivants de l'effroyable massacre. Nohmurin et ses quatre alliés étaient voués à l'exil. Ils ne pouvaient rester plus de deux jours immobiles sans que leurs ennemis ne tombent sur eux. Les années passèrent, et les derniers témoins de la bataille fuyaient toujours. C'est alors que Nohmurin le sage trouva, après de longues études, un sort assez puissant pour détruire Tenebrae. Certes, cela lui coûterait la vie, mais l'action maléfique de l'entité cesserait, et ses quatre disciples pourraient enfin vivre libres. Il décida alors de tenter l'expérience. Mais, hélas! il lui fallait plus de deux jours d'incantations et de rituels préparatoires pour que son sort ait une chance de fonctionner. Or l'entité le poursuivant toujours, il lui était impossible d'accomplir sa tâche. Il fallait qu'il trouve un moyen de bloquer ses poursuivants. Il ordonna que l'on creuse des tunnels dans les catacombes du temple commémorant la première bataille.

Ce temple n'était naturellement plus habité et tombait en ruine depuis que la lignée d'Arquis avait disparu. Bientôt, les tunnels rejoignirent la rivière souterraine. Nohmurin profita de la période de crue des eaux pour atteindre la salle qu'il avait fait préparer. Les eaux envahirent le tunnel derrière lui, bloquant tout accès. Ainsi les cinq servants ne purent-ils suivre Nohmurin, car ce que le magicien avait mis tant d'années à découvrir était l'impossibilité de ces derniers de s'immerger entièrement dans l'eau. Et, pour plus de sécurité, il avait ordonné à ses quatre disciples de murer le passage qu'il avait emprunté, de façon à ce qu'on ne puisse le suivre. Mais les pouvoirs de Tenebrae étaient si immenses qu'il parvint à visualiser la salle où travaillait le magicien. Il n'avait plus qu'à s'y téléporter. Heureusement pour Nohmurin, le temps qu'il mit à trouver le moyen de visualiser les lieux lui permit de terminer ses incantations. Et lorsque Tenebrae pénétra dans la salle, Nohmurin se jeta sur lui, l'emprisonnant dans son corps à tout jamais. Ainsi finit le règne du mal et l'existence de Tenebrae et de ses cinq servants.

Les quatre prêtres d'Arquis restants décidèrent de reconstruire le temple et de l'agrandir, de façon à ce qu'il puisse de nouveau accueillir des adeptes du bien. La prospérité et la richesse réapparurent dans la région. Les quatre disciples de Nohmurin gardèrent le secret concernant leur maître et l'entité. Ce secret était très bien protégé dans l'ancienne bibliothèque du temple (celle qui existait avant la reconstruction) et seul le grand prêtre le connaissait, le transmettant à sa mort à son plus haut disciple qui deviendrait grand prêtre à sa place. Ainsi l'histoire de Nohmurin et de Tenebrae, et le moyen de détruire ce dernier, se transmirent-ils de bouche à oreille, de grands prêtres à grands prêtres. Et, au cours des siècles, il n'en resta plus qu'une légende. Mais, en l'année -405, le haut prêtre en place mourut brusquement, ne pouvant dévoiler à son meilleur disciple l'existence de l'ancienne bibliothèque profondément cachée dans les caves du monastère, et donc ne pouvant révéler le secret si précieusement conservé depuis tant d'années. L'histoire et les faits de l'année -542 disparurent donc complètement. De ces événements ne survécut que la rumeur d'un lieu interdit dans le temple.

Cependant Tenebrae ressurgissait des ténèbres après plus de cinq cents années d'absence. Les effets du sort de Nohmurin s'amenuisaient donc avec le temps. L'entité reprenait vie. Mais elle ne pouvait s'extérioriser et son influence se limitait au temple. Elle possédait des prêtres et désirait sortir de cette cellule où elle avait été emprisonnée durant cinq siècles. Pour ce faire, elle recréa ses servants, en leur ordonnant de la libérer. En reprenant les sacrifices sanglants qu'ils avaient exécutés jadis, les cinq servants devaient pouvoir redonner assez d'énergie à l'entité pour qu'elle se délivre de ses chaînes. Les prêtres du monastère momentanément sous l'influence de Tenebrae organisèrent les sacrifices avec l'aide des servants. Les villageois furent de nouveau enlevés, et les rituels reprirent. Les Échevinnois (habitants d'Échevin, le village dans la vallée, si vous le souhaitez utiliser le village médiéval comme support) soupçonnaient les prêtres d'être responsables de ces disparitions, et la tension montait...

Mais il se fait tard, et la vieillesse de mon corps m'indique mon lit comme meilleur endroit où terminer la soirée, et puis remuer tous ces faits morbides dans ma tête me perturbe. »



Le vieillard s'allongea alors sur sa couche et ferma ses yeux fatigués. La **peur** se lisait sur son visage et ces souvenirs ressurgissant l'avaient vraisemblablement troublé. Mes camarades et moi devions également dormir. Ce ne fut qu'au petit matin que nous découvrîmes avec stupeur qu'il était mort dans la nuit. Sa main crispée tenait le pendentif dont il nous avait tant parlé et grâce auquel il avait échappé plusieurs fois à la mort. Nous repartîmes après l'avoir enterré, continuant notre chemin.

Taer Foroth, historien, année 162.

Introduction au module

« **A l'aube des ténèbres** » est un module initialement prévu pour des personnages de niveau 11 à 15 dans le système de jeu de D&D. Cependant, son caractère un peu particulier le rend facilement adaptable à la plupart des jeux, mais reste prévu pour des joueurs confirmés (d'où le choix d'un niveau de personnages élevés). Le module qui va être détaillé ci-après se démarque des autres aventures de D&D par le fait qu'il est beaucoup plus axé sur l'atmosphère et l'ambiance de la partie. En effet, c'est plus la peur de devoir affronter un ennemi puissant qui primera ici face à la perspective d'un beau combat. Les joueurs devront sans cesse se sentir traqués, assiégés, et si vous exploitez bien tous les éléments qui vont vous être fournis, vos aventuriers devraient quitter la table de jeu encore à moitié en transe. Cependant, ces éléments sont relativement difficiles à manier. Il vous faudra donc lire plusieurs fois et très attentivement ces quelques pages, et même au besoin prendre quelques notes sur ce qui vous paraît important. Cette aventure ne peut être jouée convenablement sans une méticuleuse préparation du MD. Si vous avez l'opportunité d'être à deux pour mener la partie, n'hésitez pas car les séparations au sein du groupe peuvent être fréquentes, et jouer en parallèle est toujours préférable à de longues attentes. Enfin, vous devrez être capable d'une certaine souplesse pour que les joueurs ne manquent rien de ce qui les attend et qu'ils aient malgré tout des chances raisonnables d'en sortir vivants.

Chronologie

Toutes les dates qui vont être mentionnées dans cette aventure sont basées sur l'année 0, actuelle, et sur des dates négatives. Je vois d'ici l'objection que, l'on ne pouvait prévoir en -200 que deux siècles plus tard surviendrait l'année 0... Cependant, ceci a été établi de façon à s'adapter à votre propre système de datation, et ce sera à vous de le rendre cohérent. (Si vous êtes en 1187 dans votre système de jeu, entendez par -200 l'année 987.)

Différentes dates importantes du scénario:

-790: Bataille du terre blanc, opposant les prêtres de Nécosis aux prêtres d'Arquis. Elle a eu lieu au milieu de cette année.

-790 à -783: En ces années fut édifié le monastère et creusé l'ossuaire (catacombes).

-660: Début de l'infiltration des derniers prêtres de Nécosis parmi les prêtres du temple. Cette mauvaise influence persistera jusqu'en -597, date à laquelle le temple sera abandonné et tombera en ruine, envahi par le lierre.

-655: Le plus grand prêtre de Nécosis parvient à s'infiltrer dans les rangs des prêtres d'Arquis et à gagner peu à peu leur confiance.

-649: Assassinat, par le plus puissant prêtre de Nécosis, de toutes les personnalités à la tête de l'ordre des prêtres d'Arquis. Il rejoint alors ses camarades au temple en laissant la lignée d'Arquis complètement désorganisée.

-649 à -648: Construction, par les prêtres de Nécosis, des galeries reliant les caves du temple aux catacombes, pour y célébrer leur culte. Ces actions se font secrètement et sont donc ralenties par les diverses protections.

-609: Les prêtres d'Arquis se sont réorganisés et commencent à soupçonner le temple. -

-597 à -589: Création d'Urashnor (voir « Les principaux personnages »). Le grand nombre de sacrifices que demande cette création clairseme la population et entraîne un courant de peur dans la région. La "période noire" persistera de -609 à -562.

-588: Après s'être organisés, Urashnor et les prêtres de Nécosis détruisent ceux d'Arquis.

-588 à -542: Nohmurin le magicien entreprend sa quête avec quatre autres prêtres survivants, qui



deviennent ses disciples. Il réussit à "anéantir" l'entité, Urashnor, en -542, dans les souterrains qu'il a fait creuser sous le temple.

-542: Reconstruction du temple par les quatre disciples de Nohmurin.

-01: Des aventuriers de passage ont suivi un chemin que je ne conseille pas à vos joueurs...

Pour compléter ces données, se référer aux chapitres qui vont suivre, car si beaucoup de détails vous apparaissent encore obscurs, cela est dû au fait que vous n'avez pas encore lu tous les chapitres.

Déroulement de la partie

Ce chapitre va s'efforcer de vous donner une idée sur le déroulement de cette partie. Il est fortement conseillé de suivre ce "programme" de façon à ne pas créer d'incompatibilité et à ne pas précipiter les choses. Cependant, il est évident que c'est la réaction des joueurs et elle seule qui déterminera avec précision la trame de l'histoire. Seuls seront décrits ici, dans l'ordre chronologique, les événements les moins liés au comportement des aventuriers, qui auront donc le plus de chances de survenir.

1er jour

Conduits par des moines, les aventuriers filent bon train, chevauchant leur propre monture ou un cheval prêté par le monastère. Le soleil commence à poindre à l'horizon alors qu'ils traversent à vive allure un petit village paysan du nom d'Échevin, avant de continuer vers leur but, dans les collines. Le ciel est encore clair et le temps étonnamment clément pour un mois de novembre. A leur arrivée, ils sont accueillis par deux grands prêtres (voir "Les principaux personnages"), leurs chevaux sont emmenés dans l'écurie, et eux-mêmes sont conduits jusqu'aux chambres qui leurs ont été réservées. Après s'être assuré qu'ils ne manquent de rien, les prêtres qui les accompagnent les inviteront à venir les rejoindre dès qu'ils le désireront dans la salle de banquet, dans laquelle un couvert les attend.

A leur arrivée, les six prêtres dirigeant le temple se lèveront pour accueillir les aventuriers et les inviter à leur table, sur laquelle passeront divers plats suffisamment consistants pour rassasier tous les convives. Le prêtre supérieur prendra la parole et, après avoir cordialement remercié les aventuriers et effectué toutes les présentations, il expliquera pourquoi il a demandé leur aide:

« Si je vous ai fait venir, c'est que certains faits troublants surviennent dans la région. En effet, une inquiétante vague de disparitions, à laquelle s'ajoute le fléau d'une terrible maladie, s'abat sur ces campagnes. Échevin, le village que vous avez traversé pour venir jusqu'ici, nous rend responsables de ces agressions. Nous avons même relevé certaines tentatives d'émeute, qui n'ont heureusement pas eu de suite, mais qui rendent malgré tout la situation assez désagréable. Nous ne pouvons prévoir les réactions qui pourraient devenir violentes du côté des villageois, et nous vous demandons donc de bien vouloir intervenir dans cette affaire. L'idéal serait bien évidemment de déceler les causes de ces disparitions, ce qui nous permettrait de nous disculper vis-à-vis des croyances populaires. (Après un long instant, et presque hésitant, il ajoute:) Un dernier détail: voici un peu moins d'un an, un groupe de voyageurs tel que le vôtre était venu se reposer d'une longue campagne, dans les murs de ce monastère. Nous nous entendions très bien avec eux mais, à l'aube du sixième jour, ils ont tous disparu, laissant leurs chevaux et quelques unes de leurs affaires ici. Depuis ce temps, nous n'avons plus eu aucune nouvelle d'eux. Nous avons cependant gardé ce qu'ils avaient laissé, si jamais ils revenaient. Et cela pourrait peut-être vous aider, bien que je ne voie pas le rapport que cela puisse avoir avec notre histoire. Je vous ferai donc parvenir cela dans vos chambres pendant la soirée. »

Note: ces disparitions sont causées par l'entité (voir "Les principaux personnages": les cinq servants, Tenebrae, et les processions). Les maladies sont également dues à Tenebrae, elles sont le résultat d'une trop grande influence de son pouvoir de possession.



Le groupe d'aventuriers précédent était composé d'un prêtre (Daril), un magicien (Eristoff), un guerrier (Assad), un roublard (Frics), un magicien-roublard (Nerbas) et un moine (Génes). Tous étaient de niveau raisonnable (8-14) et étaient venus pour se reposer. Ils ont laissé une robe, une dague normale, une masse de bataille, un bâton de marche, de l'encre, des plumes et un livre de cuir fermé. Ce livre est en fait le carnet de bord du magicien Eristoff. Celui que les aventuriers tiennent entre leurs mains est quasiment neuf, puisque Eristoff venait juste de terminer le précédent (qu'il avait d'ailleurs conservé et renvoyé magiquement). La serrure est bloquée magiquement, et seul le sort approprié permet de l'ouvrir. On pourra y lire ce qui suit, à l'exception du passage entre parenthèses, qui a été rayé par le grand prêtre, qui y voyait un mensonge grotesque et inutile. Un sort d' "effacement" permettra d'enlever la couche d'encre et de lire ce qui se trouve dessous.

« **J621:** J'ai changé de livre. Ayant terminé le précédent, je commence celui-ci pour retracer notre histoire et conserver tous les renseignements importants concernant nos investigations. Aujourd'hui, nous avons marché. Notre but est d'atteindre, avant la nuit, le village d'Échevin. Nous sommes tous épuisés par nos dernières péripéties et espérons trouver un peu de quiétude dans ce lieu, tout en récoltant quelques renseignements concernant le parchemin. Le ciel commence à se couvrir, un orage se prépare, il va falloir que nous nous dépêchions.

J622: Nous avons atteint le village hier soir. Ses habitants nous ont indiqué le temple pour nous abriter, car la pluie menaçait de plus en plus. L'accueil des prêtres fut chaleureux. Lorsque j'ai parlé des recueils au grand prêtre, vers la fin de la journée, celui-ci m'a affirmé qu'il ne connaissait rien de tel. Je n'ai pas insisté, mais cette affaire nous intrigue de plus en plus.

J623: Daril a passé la journée au village et dans la bibliothèque. Les renseignements qu'il a recueillis sont plutôt inquiétants, même si beaucoup restent très réservés sur cette histoire. Le sort de mythomancie (Sort expliqué annexe 1, tiré du livre Dieux et Demi-dieux) a finalement révélé que le parchemin a bien été écrit ici. Nerbas cherche de son côté à retrouver les traces du fameux Ishtar. Je vais maintenant me reposer un peu. (L'écriture change à partir d'ici.)

J624: Notre douleur à tous est immense. Eristoff le magicien est mort ce matin. La malédiction du dragon doit bien être sur nous. Mais moi, le guerrier, j'ai décidé de continuer l'oeuvre de mon ami. La nuit dernière, nous avons assisté à des événements effrayants. Les prêtres de ce temple (ne sont sûrement pas ce qu'ils prétendent être). Frics va faire une expédition dans cette fameuse ancienne bibliothèque pour trouver une solution.

J625: La mort nous guette à chaque instant et la tension monte. Nous n'osons même plus dormir. Des formes fantomatiques nous épient et nous démoralisent. Nous ne voulons pas les attaquer, car Daril nous a dit que ceci serait beaucoup trop périlleux.

Cependant Frics pourra tenter de chercher « l'épée qui ne tuera plus les vivants mais retiendra les morts », dont parle le parchemin d'Eristoff. Nous avons trouvé la relation entre l'énigme et les colonnes. Nous savons où est l'entrée. Frics ne donne plus aucune nouvelle et la boule reste muette. Nous devons descendre. Faute de moyens de défense, nous devons attaquer, que les dieux nous protègent dans notre quête. Si seulement ces chants pouvaient cesser et nous laisser un moment de répit avant notre départ.»

Note: le début du journal a été écrit par Eristoff. A sa mort (par un scarabée tueur décrit plus loin), Assad le guerrier a pris la relève et a continué l'ouvrage. La nuit, les aventuriers feront des cauchemars atroces. Certains y verront des éléments confus concernant l'aventure, mais aucune précision ni aucun ordre. La vision persistante d'un scarabée géant devrait cependant revenir régulièrement.

2ème jour

Quelqu'un fait parvenir aux aventuriers un mot parlant d'un lieu secret qui se trouverait dans les caves du monastère. L'auteur de ce mot restera le plus discret possible, et s'il est retrouvé il ne pourra donner aucun autre renseignement. Si les prêtres sont interrogés, ils diront qu'ils ne s'agit que d'une rumeur (pour d'autres renseignements, voir "Catacombes et souterrains"). Un des prêtres du temple meurt dans la matinée, terrassé par la maladie. Dans l'après-midi, le maître copiste



viendra en cachette raconter aux aventuriers la légende du tertre noir (voir "Les principaux personnages"). Le soir, un des moines possédés par l'entité aura placé sous le matelas d'un des aventuriers une "broche de scarabée de la mort" (voir objets magiques du Guide du maître). Celui-ci a la propriété de s'animer à proximité d'un corps chaud (un des aventuriers endormi, en l'occurrence) et de se diriger, quel que soit l'obstacle, vers le cœur de sa victime, qui en meurt instantanément. Le trajet dure environ 5 rounds, dont un dans le corps même de l'aventurier. Un scarabée de la mort ne peut traverser l'acier. Eristoff le magicien est mort d'un tel scarabée l'année précédente. La nuit, les aventuriers seront également hantés par des cauchemars atroces. (Et si vous voyez les joueurs piétiner un peu trop, vous pouvez en profiter pour leur donner un petit coup de pouce... la nuit portant conseil !).

3ème jour

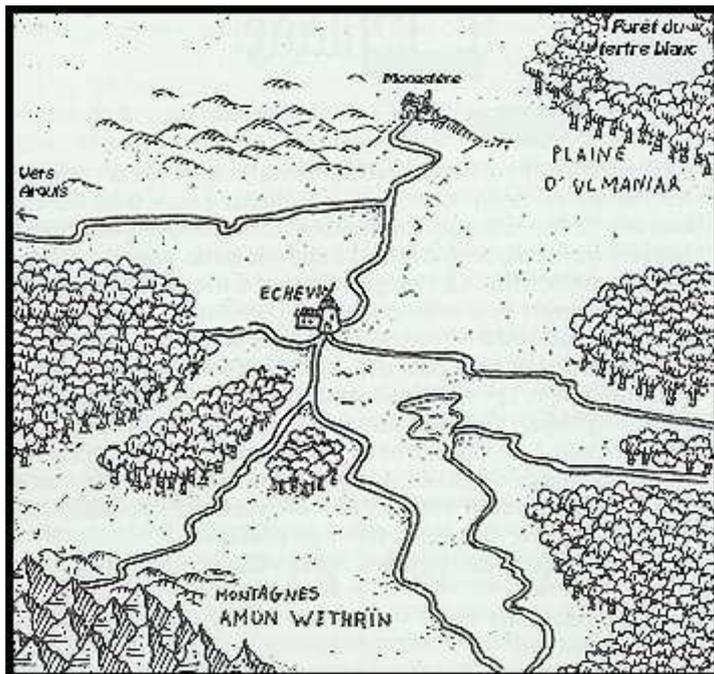
Un moine, sous l'emprise de Tenebrae, viendra, à l'insu de tous, se pendre dans une des chambres des aventuriers. Si ceux-ci ne dissimulent pas le cadavre, il y aura certaines chances, suivant leur comportement, qu'ils soient accusés de meurtre par les prêtres du temple. Le soir, une délégation du village vient énergiquement se plaindre de nouvelles disparitions et jure de se venger bientôt. Les aventuriers pourront ou non intervenir dans la discussion. La nuit, aura lieu une procession, telle qu'elle est décrite dans "Les principaux personnages".

4ème jour

Le petit déjeuner sera servi empoisonné par un moine possédé par l'entité. Dans cette même matinée, cinq voyageurs arriveront dans le temple. Ils sont parfaitement insignifiants et inintéressants, mais ils causeront un certain malaise s'ils sont assimilés aux cinq servants (voir "Les principaux personnages"). Dès le soir, les servants (les vrais) commenceront à rôder autour du temple. Les chants se feront entendre au début de la nuit parmi les aventuriers. Vous pouvez les faire attaquer quand vous trouverez le moment propice, suivant la position des joueurs par rapport à l'enquête. Cette dernière étape de la partie devra être un peu précipitée. Les joueurs devraient se sentir en danger et conclure toutes leurs recherches, qui normalement devraient aboutir à la descente dans les caves et les souterrains. Les servants étant à leurs trousse, les aventuriers devraient normalement éviter de perdre leur temps.

Le village

Le village d'Échevin dépend administrativement de la ville d'Arquis, située au nord-ouest; un percepteur passe tous les trois mois afin de chercher les différentes taxes relevées par le maire. Malgré l'importance d'Arquis, Échevin tient peu d'échanges avec la grande ville. Le village subvient à tous ses besoins, qui sont néanmoins peu importants. La population, environ trois cents habitants, est à 85% dépendante de la terre qu'elle cultive, les 15% restants s'occupant des différents services nécessaires à la vie du village. Les villageois sont tous des humains, sauf quelques exceptions (voir plus loin); les autres races sont regardées avec curiosité. Les conditions de vie sont assez médiocres et il arrive que la famine s'installe, dès que les récoltes s'amenuisent. Le pays est relativement pauvre, la seule ressource résidant dans l'agriculture, l'élevage étant très peu pratiqué.





Caractéristiques moyennes d'un villageois:

CA: 10 à 12, DV: 1 à 8 points de vie,
Déplacement: 9, Nombre d'attaques: 1,
Dommages/ attaque: variable (1),
Résistance à la magie: normale,
Intelligence: moyenne,
Alignement: variable (2),
Taille: M.

(1) : Les habitants d'Échevin peuvent se servir aussi bien de gourdins, de fourches ou d'autres armes (dagues, bâtons...).

(2): Malgré une tendance neutre dans le village, chaque personne a naturellement son propre alignement. Toutefois, aucune personne n'a d'idéologie extrémiste.

C'est au village que les joueurs pourront trouver différents éléments concernant leur enquête. S'ils questionnent les gens, ceux-ci leur répondront que le maire les renseignera mieux qu'eux, aussi les aventuriers se verront-ils orienter vers ce dernier.

Les lieux principaux du village :

1. La maison du maire

La maison du maire se trouve juste en face de la place du village, c'est la plus importante des habitations. Imposante, elle comprend trois étages. Le maire est, comme sa bâtisse, fier et orgueilleux. Il a une femme et quatre enfants, apparemment bien nourris... Si les aventuriers, lors de leur entretien avec lui, arrivent à le persuader de leurs bonnes intentions à l'égard des villageois, une discussion pourra s'établir, dans laquelle le maire développera et exposera les différentes raisons des soupçons qui planent sur le monastère. D'après lui, les seules personnes qui pourraient renseigner complètement les aventuriers sont le vieil ermite et le garde-champêtre.

2. La maison du garde-champêtre

Le garde-champêtre est vieux et assez discret. Il passe le plus clair de son temps à se promener dans la campagne, aussi les joueurs auront-ils seulement 20% de chances de le trouver chez lui dans la journée. Il peut dire aux aventuriers que, durant une nuit qui a précédé leur arrivée, il s'est passé des choses étranges dans la forêt du tertre blanc (il s'agissait d'une procession, voir le chapitre s'y référant). Mais il a eu trop peur de s'approcher, aussi n'a-t-il pas pu tout distinguer. Ceci s'est déroulé le soir du jour où l'on avait remarqué plusieurs disparitions. Ce vieillard est assez sympathique et il se tient au service des aventuriers. Il n'a rien contre le monastère et pense que les moines n'ont rien à voir avec les événements qui secouent le village. Il connaît la région comme sa poche et pourrait y guider n'importe qui.

3. La maison de l'ermite

En fait de maison, il s'agit plutôt d'une petite tour délabrée. Elle paraît avoir traversé les siècles sans que la morsure du temps ait pu affaiblir ses fondations. L'ermite qui habite en ces lieux est un vieil elfe des bois, qui vit à l'écart du village. Il est assez mal considéré, et les villageois ne l'aiment pas. En fait, il a souvent été utile au village durant les périodes de trouble (il n'a pas assisté aux périodes de déchirement entre Arquis et Nérosis) ; en effet, il possède un pouvoir divinatoire: il a une vision du futur lors de rêves prémonitoires. Il sait d'ailleurs pourquoi les aventuriers viennent le voir, mais les laissera s'expliquer pour voir s'ils sont de bonne foi. Après discussion et explication des aventuriers, il leur fournira un vieux parchemin rongé par le temps sur lequel est écrit un sort de « communication avec les morts » (améliorée) (Sort expliqué annexe 1).

D'après lui, pour éclaircir le mystère il faudrait pouvoir communiquer avec une personne ayant vécu à l'époque, de façon à connaître vraiment les événements qui ont secoué le monastère. Si jamais les choses tournent mal dans la région, il s'éclipsera. Cet homme est pacifiste et cherche à éviter tout combat, mais si les aventuriers se querellent avec lui il déchaînera alors toute sa puissance. Il est



magicien 16e niveau (caractéristiques et sorts au choix du M.D.). L'ermite enverra les aventuriers chez le prêtre fou, qui pourrait, selon lui, les aider dans leurs recherches.

4. La maison du prêtre fou

Le prêtre fou "habite" dans une grange qui n'est plus occupée par personne. Des objets mal entretenus ou cassés jonchent le sol de cette misérable demeure. Ce prêtre est un elfe des bois très très âgé et complètement dérangé. Il a participé aux combats contre les servants de l'entité, et fut le seul à s'en sortir, à l'exception de Nohmurin et ses disciples. Il lui manque un bras et il a définitivement perdu la raison. Il pourra donner de brèves indications sur les servants, et on remarquera qu'il en a très peur (il parle d'ombres noires menaçantes...). Mais tout ce qu'il raconte est déplacé. Il peut dire quelques mots sur le temple et le sanctuaire (voir "Histoire"). Dans un coin de sa mesure rouille une très vieille armure sur laquelle les aventuriers pourront reconnaître (ou non) la croix des prêtres d'Arquis. Les caractéristiques du vieux prêtre sont laissées au choix du M.D. Toutefois, il ne peut plus lancer de sorts et il ne lui reste guère de points de vie. Il est possible qu'il ait encore quelques objets magiques, vestiges de son ancienne gloire (anneau ou autres).

5. La maison du maître maçon

Ce maçon fait partie de la descendance du maître maçon qui, jadis, avait participé à la reconstruction du temple. Bien évidemment, celui-ci est mort depuis très longtemps. Il a d'ailleurs disparu des mémoires. Sa tombe se trouve dans l'ancien cimetière (au fond des bois). Le maçon pourra, en cherchant dans de vieux parchemins, donner le nom exact de son ancêtre, afin que les aventuriers trouvent aisément la tombe. Le nouveau maçon n'a, en lui-même, rien de spécial contre le temple, mais il est entraîné par les autres villageois. Aussi, il montrera un peu de réticence vis-à-vis des aventuriers au début de l'entretien qui pourrait se dérouler. Cette méfiance sera tout à fait passagère.

6. La maison du puisatier

Le puisatier est complètement contre le temple. Sa colère vient du décès de son père, qui avait commencé la construction d'un puits aux abords du monastère et qui est mort dans d'étranges circonstances. Si les aventuriers le pressent de questions, le puisatier racontera comment son père est décédé

« Nous avons retrouvé mon père à demi enseveli, alors qu'il creusait. A première vue, c'est un accident, mais plusieurs choses paraissent étranges. Les parois étaient solides et on a constaté que mon père était mort de peur, avant de se retrouver enfoui sous terre. »

En fait, le puisatier, en creusant, était tombé sur une des galeries des catacombes. L'entité a immédiatement réagi afin de le supprimer et d'arrêter la construction de ce puits compromettant. Cette galerie n'amène malheureusement à aucun endroit. Elle fait partie des nombreux couloirs bouchés. Le vieux puisatier est enterré dans le nouveau cimetière.

7. L'auberge

C'est en fait un petit comptoir qui sert à boire et vend quelques marchandises en provenance d'Arquis. Le tavernier ne propose que de la bière ou de l'hydromel. Quant aux repas, ils se composent alternativement d'omelette au lard et d'omelette au jambon, avec de la viande et des féculents deux jours par semaine. L'aubergiste ne peut aider les aventuriers, d'autant plus qu'il est convaincu de l'implication du monastère dans les derniers événements. C'est dans ces lieux que les personnages rencontreront Bullet. Ce vieil homme est très timide et peu enclin à parler, mais une fois qu'il est mis en confiance, il est quasiment impossible de se désengager de la conversation qu'il crée. Les joueurs qui se feront baratiner par ce brave homme perdront 1 heure + 1d100 minutes à l'écouter...



8. La boulangerie

Comme son nom l'indique, le boulanger fait et vend du pain (exclusivement de seigle). Il n'a rien de spécial contre le temple. Il s'était lié d'amitié avec le magicien Eristoff, grand amateur de gâteaux. Quand celui-ci s'est senti menacé, il lui a confié son parchemin. Si le boulanger est convaincu de la bonne foi des aventuriers, il leur cédera le parchemin (les servants de l'entité chercheront à le faire disparaître à un moment ou à un autre). Sur le vieux parchemin seront écrits ces quelques mots:

Ishtar, j'espère que ce parchemin te parviendra le plus vite possible. En cette année -542, ma quête est près d'aboutir. J'ai effectivement trouvé le moyen de neutraliser notre ennemi commun, Tenebrae. J'ai fait creuser sous le temple du village d'Échevin des galeries dans lesquelles j'irai combattre l'entité. L'accès à ces lieux sera marqué par les colonnes que construiront mes suivants, si je réussis. Neuf colonnes dessineront avec la colonne cachée près de l'entrée le principe élémentaire de la religion Nécrisis, que tu connais aussi bien que moi: dix crânes formant cinq rangées de quatre crânes. Si mon entreprise échoue, il restera à mes disciples une serrure que j'aurai placée dans la bibliothèque. Celle-ci formera "l'épée qui ne tuera plus les vivants, niais retiendra les morts", qui vous protégera quelque peu.
Bonne chance. N

Ce parchemin a été écrit par Nohmurin. Eristoff l'avait trouvé lors de sa dernière expédition. C'est d'ailleurs ce qui l'avait amené au monastère.

9. La maison du charpentier

10. La maison du maréchal-ferrant

11. La fontaine

12. L'étang

13. Le moulin

Tous ces bâtiments sont banals et laissés aux bons soins du MD., si nécessaire.

14. L'ancien cimetière

Ce cimetière est complètement enfoui dans les bois. Le lierre ronge tous les murs. Le cimetière est laissé à l'abandon. Si les aventuriers connaissent le nom exact du maçon, ils trouveront aisément la tombe du vieux maître. Sinon, ils devront inspecter tous les sépulcres: il y a 5% + 1% par tombe visitée de chances de trouver la bonne (jusqu'à 100%). Il faudra 2 à 7 rounds pour s'assurer de l'identité du mort enseveli dans chaque tombe. Le cercueil du maçon se trouve clans une petite salle sous la pierre tombale (il faut au moins un ensemble de 40 points de force pour soulever les différentes pierres. Si les aventuriers utilisent le sort "parler avec les morts" amélioré de l'ermite, le crâne du vieux maçon s'animera et racontera son histoire, tout ce qui concerne la construction du temple (voir "Histoire") :

- Les anciens et les nouveaux bâtiments;
- L'emplacement des piliers (il ignore pourquoi on lui a fait placer des piliers de façon si bizarre);
- La présence de la bibliothèque en sous-sol.

Si les aventuriers restent dans le cimetière après la tombée de la nuit, il y a de fortes chances qu'ils se fassent attaquer par différents monstres:





01% - 20%:	3 Âmes en peines (voir Manuel des Monstres)
21% - 40%:	5 Nécrophages (voir Manuel des Monstres)
41% - 60%:	5 spectres (voir Manuel des Monstres)
61% - 83%:	15 Ombres (voir Manuel des Monstres)
84% - 93%:	Rien
94% - 00%:	1 ou plusieurs servants de l'entité (1d4)

15. Le nouveau cimetière

Il n'y a rien qui puisse intéresser les aventuriers en ce lieu, à part la tombe du défunt puisatier. Si les aventuriers le questionnent (à l'insu des villageois naturellement, sinon il y aurait de très graves complications avec le village entier), le mort pourra, dans les limites des questions posées, raconter les différentes circonstances de son décès.





Le Monastère

1. Organisation et vie au sein du temple

Le monastère est complètement indépendant. Les terres que possèdent les moines leur permettent de cultiver et de faire un peu d'élevage, de façon à subvenir à leurs besoins. Aussi ne consacrent-ils pas tout leur temps à la méditation et à la prière en groupe (lors des quatre messes qui ont lieu dans la journée). Certains travaillent aux champs (vingt), d'autres recopient avec soin les oeuvres de la bibliothèque (les copistes sont au nombre de huit) et les dix derniers s'occupent des ateliers d'artisanat (menuiserie, poterie). De plus, deux moines se chargent de la cuisine. Les charges principales sont assumées par les cinq grands prêtres, le prêtre supérieur gérant tout le monastère. Ces six derniers sont particulièrement admirés par les moines, qui les considèrent à leur juste titre (pour leur fonction, voir le chapitre « Les principaux personnages »).

Le temple totalise donc une cinquantaine d'adeptes. Les lois ordonnant ce lieu sont relativement souples. Il n'y a pas de restrictions en ce qui concerne la communication et la vision du monde extérieur. Les prêtres ne possèdent quasiment rien, et la fortune du temple réside en quelques centaines de pièces d'or, que conserve le prêtre supérieur. Cet argent est le fruit de la vente des objets fabriqués dans les ateliers d'artisanat. Les moines peuvent aller à leur gré et ils sont d'ailleurs très ouverts, malgré le peu de communication qu'ils ont avec le village, ce qui est normal étant donné qu'ils sont autonomes. La déité qu'ils adorent est d'alignement Loyal bon, et est laissée au choix du D.M., étant donné le peu d'importance qu'elle a. Bien qu'étant très tolérants, les moines accepteront mal que des aventuriers souillent leur idole ou leur religion. La conséquence en serait un renvoi des personnages.

En ce qui concerne l'ancienne bibliothèque et les événements se passant dans le temple, les prêtres en ignorent tout. Ainsi, s'ils sont questionnés, ils répondront, en toute bonne foi, qu'ils ne sont au courant de rien, excepté qu'il paraîtrait qu'il se trouve un lieu interdit dans le monastère, mais dont personne ne connaît l'emplacement. Peut-être s'agit-il d'une vieille légende?...

L'emploi du temps des moines est le suivant:

De 06h à 07h: lever, toilette, petit déjeuner.

De 07h à 08h: première célébration de la journée.

De 08h à 12h: temps de travail. Les moines participent aux différentes tâches auxquelles ils sont disposés (artisanat, culture, cuisine, copie).

De 12h à 13h: déjeuner.

De 13h à 14h: seconde célébration.

De 14h à 18h: temps de travail (voir ci-dessus).

De 18h à 19h: troisième célébration.

De 19h à 20h: dîner.

De 20h à 22h: temps de prière personnelle, méditation.

De 22h à 23h: messe.

De 23h à 03h: repos.

De 03h à 04h: quatrième et dernière célébration.

De 04h à 06h: repos.

Les joueurs peuvent circuler librement dans tout le temple, à une exception: ils ne doivent pas pénétrer dans les chambres. L'accès à la bibliothèque est possible aux joueurs, avec l'autorisation du prêtre supérieur (Urthelon) ou celle du bibliothécaire (Serogan). Si les joueurs demandent à voir les caves, les moines leur dévoileront l'existence du passage secret et leur expliqueront donc à quoi il sert - voir le chapitre "Catacombes et souterrains", cave et ancienne bibliothèque,1.(Les caves actuelles du monastère, salle 12).

2. Descriptif du monastère

Le monastère se situe au nord du village, à environ 1 km de celui-ci. Il se trouve au bord de la route qui traverse Échevin du nord au sud. La petite colline sur laquelle se tiennent ses murs froids et



rigides, couverts de lierre, lui donne un aspect grandiose. En y arrivant, les aventuriers pourront remarquer, sur leur gauche, ce qui pourrait ressembler à l'esquisse d'un puits. Un puits aurait dû être construit à cet emplacement, mais apparemment le chantier a été stoppé. Si les prêtres sont questionnés à ce sujet, ils répondront que le puisatier est mort clans d'étranges circonstances, aussi ont-ils jugé préférable de ne pas faire terminer l'ouvrage (pour d'autres renseignements, voir la description d'Échevin, 6: La maison du puisatier). A droite du temple, un peu au-dessous de ce dernier (environ 200 m), se trouvent les ateliers d'artisanat, ainsi que le poulailler et l'étable, qui peut occasionnellement servir d'écurie si les joueurs possèdent des chevaux. En ce qui concerne la taille des salles, référez-vous à l'échelle (voir plan). La hauteur des pièces et des couloirs est de 3 m, à l'exception de la chapelle, qui est voûtée et mesure 7 m de haut.

Salle 1: Le hall d'entrée

C'est ici que sont reçus les villageois d'Échevin lorsqu'ils montent au monastère. C'est en ces lieux que les personnages seront accueillis. Ce hall est complètement vide et sans intérêt.

Salle 2: La cuisine

Cette petite pièce fait office de cuisine, aussi y trouve-t-on tous les ustensiles nécessaires à cette dernière. C'est clans cette salle que sont préparés les repas de tous les moines.

Salle 3: La salle à manger

La salle à manger est en fait un réfectoire dans lequel les moines partagent leur repas. Il s'y trouve tables et bancs en quantité suffisante, ainsi qu'une armoire contenant assiettes et couverts. Généralement, à chaque repas, un moine est chargé de lire les textes religieux.



Salle 4: Le cloître

Cette petite cour intérieure fait office de cloître, de lieu de méditation. A ciel ouvert, les moines peuvent s'y recueillir. Au centre du cloître se trouve une colonne sur laquelle sont gravées, en commun, les grandes règles des moines (chasteté...).

Salle 4 bis: La terrasse

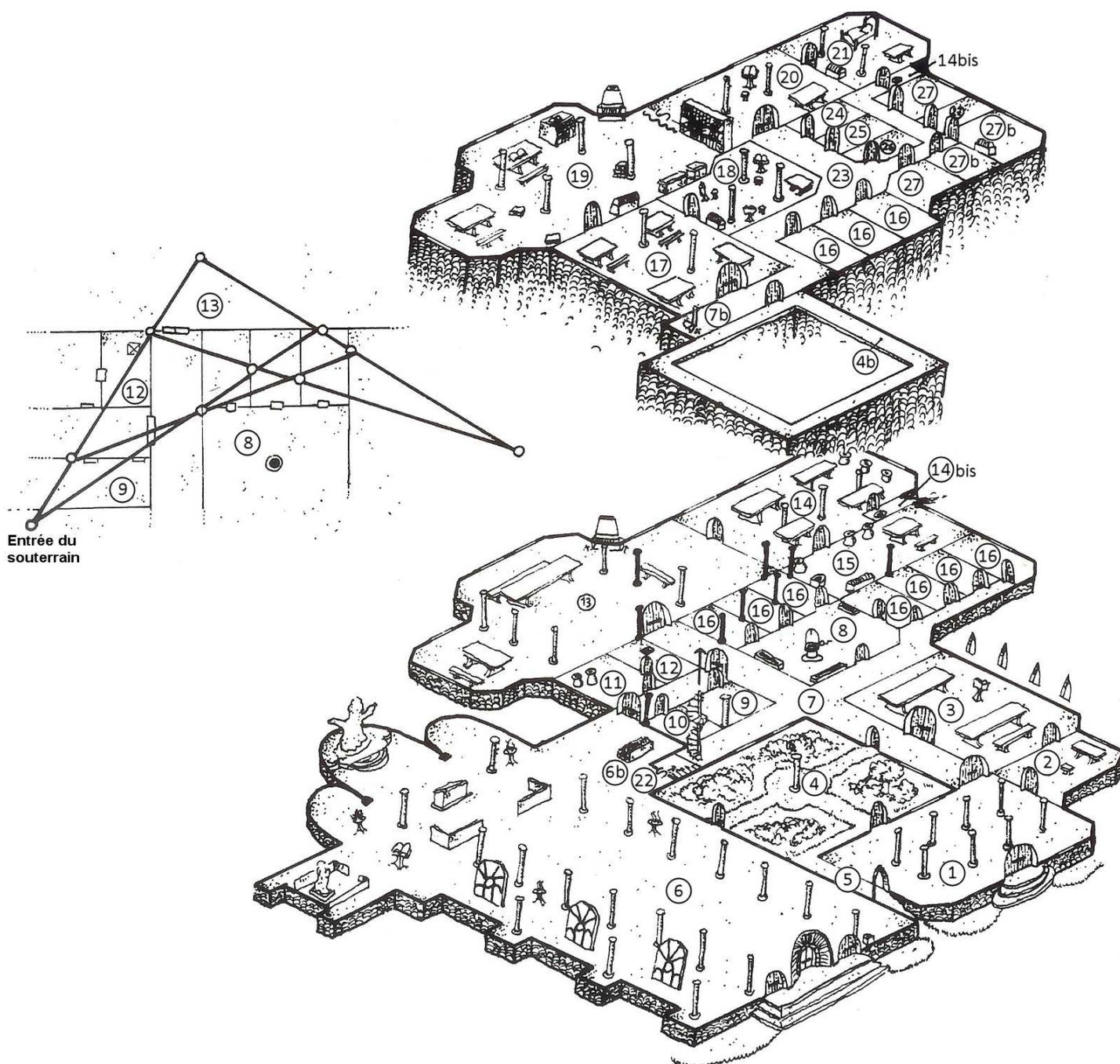
Au premier étage se trouve une "terrasse", au-dessus du cloître. Il s'agit en fini d'un petit balcon qui permet de faire le tour du cloître. Les moines viennent rarement ici, et les dalles commencent à être recouvertes par la végétation, ce qui rend le terrain glissant... Mieux vaut ne pas courir, un chute de 4 m est douloureuse!

Salle 5: Le couloir d'accès au cloître

C'est à gauche de l'entrée du monastère (salle 1) que se trouve ce petit passage permettant directement l'accès au cloître.

Plan du monastère

- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Hall d'entrée | 9. Chambre du sacristain |
| 2. Cuisine | 10. Chambre de l'herboriste |
| 3. Salle à manger | 11. Sacristie |
| 4. Cloître | 12. Débarras et accès aux caves |
| 4 bis. Terrasse | 13. Salle du conseil |
| 5. Couloir d'accès au cloître | 14. Infirmerie |
| 6. Chapelle | 14bis. Latrines |
| 7. Intersection, escalier d'accès au ter étage | 15. Herboristerie |
| 8. Salle d'eau | |





- 16. Cellules des moines
- 17. Salle de travail de la bibliothèque
- 18. Salle des enluminures et des copistes
- 19. Bibliothèque
- 20. Salle de travail du prêtre supérieur
- 21. Chambre du grand préau
- 22. Mur, accès aux catacombes et souterrains

- 23. Couloir d'accès aux différentes salles du 1er étage
- 24. Chambre de l'intendant
- 25. Chambre du copiste
- 26. Chambre du bibliothécaire
- 27. Chambres réservées aux invités et aux hôtes de passage

Salle 6: La chapelle

Cette salle est le lieu de prière principal des adeptes du temple. Ici ont lieu les quatre messes de la journée. La lourde porte ornée de différentes scènes religieuses, qui se trouve à l'extérieur, ouvre donc sur le lieu de culte du monastère.

Voûtée, cette salle est superbe, tous les murs sont décorés de fresques et de peintures. Entre les deux rangées de colonnes s'étendent sur toute la longueur de la salle, sont placés des bancs qui s'avancent jusqu'à l'autel, richement décoré, derrière lequel trône la statue du dieu ou de la déesse qu'adorent les moines. Les vitraux, situés sur les murs face aux colonnes, retracent de vieilles et chimériques épopées, à l'exception de trois d'entre eux, qui pourront attirer l'attention des joueurs et qui retracent l'édification du temple:

- Le premier montre le chantier lors de la construction. On peut remarquer que, bizarrement, la porte qui marque l'emplacement des caves est déjà là.
- Le second montre l'édifice pratiquement fini. Étrangement, des colonnes sont dispersées à travers le monastère.
- Le troisième montre le temple entièrement bâti, dans la forme qu'il connaît aujourd'hui.

Il s'agit naturellement de la reconstruction du temple par les quatre disciples de Nohmurin. L'entité connaît le danger que représentent pour elle ces vitraux. Aussi, si un personnage s'en approche pour les regarder. Tenebrae les fera éclater en mille morceaux au visage de ce joueur trop curieux... Les dommages subis seront de 1d8, mais l'aventurier aura (Jet de Dextérité DD14) une chance de ne pas recevoir d'éclats de verre dans les yeux, ce qui le rendrait aveugle (si le résultat donne un résultat supérieur à 14, il ne subira aucun dommage).



Salle 6 bis: Le sarcophage

Le sarcophage se trouvant dans la salle 6 (la chapelle) est celui du premier grand prêtre du temple. Fait entièrement de pierre le couvercle est sculpté à l'image du mort qui y a été enfermé. Il ne contient plus rien maintenant, le corps ayant été enlevé et le tombeau pillé lors de la victoire des prêtres de Necrosis.

Salle 7: L'intersection des couloirs menant aux différentes pièces du monastère, escalier d'accès au 1er étage.

Salle 7 bis: L'arrivée de l'escalier en colimaçon au 1er étage.

Salle 8: La salle d'eau

Cette salle fait office de salle de bain commune. les moines s'y lavent tous les matins et y font également lessive et vaisselle. C'est dans cette pièce que se trouve le puits qui alimente en eau tout le temple, ainsi que des bacs en pierre, pour la toilette, et des lavoirs pour la lessive et la vaisselle. Il y a également une dizaine de seaux et une baignoire de bois, pour le prêtre supérieur.



Salle 9: La chambre du sacristain

Cette pièce est la chambre de Lorgen, le sacristain (un des cinq grands prêtres). Elle contient un grand lit, une armoire recelant ses effets personnels, un bureau auquel il peut travailler. Lorgen ne possède rien de grande valeur.

Salle 10: La chambre de l'herboriste

C'est ici qu'Aldoran, l'herboriste (un des cinq grands prêtres) prend du repos après ses longues journées de travail et de prière. La chambre contient les mêmes choses que celle de Lorgen (voir salle 9) à la différence que ce prêtre possède un meuble contenant des pots à herbes de toutes les sortes.

Salle 11: La sacristie

C'est dans ces lieux que sont entreposés tous les objets de nature religieuse. Seul Lorgen a accès à cette salle. On y trouve des bougies, des nappes pour l'autel, quelques livres et bon nombre d'autres articles avant rapport à la religion des moines.

Salle 12: Le débarras et l'accès aux caves

Cette pièce sert de débarras. Tout ce qui ne sert plus ou qui est endommagé est entreposé ici. Une trappe permet l'accès aux caves usuelles.

Salle 13: La salle du conseil

Cette grande salle sert aux réunions qui rassemblent tout le monastère, ou aux grands repas qui ont lieu lors du passage de hauts prêtres ou de voyageurs demandant l'hospitalité (= aventuriers). Les différents problèmes que peuvent rencontrer les moines sont résolus dans cette pièce. Le bilan du travail effectué se dresse tous les mois en ces lieux. La salle contient donc de grandes tables, des bancs et des chaises, des armoires à vaisselle et une énorme cheminée. Elle est assez bien décorée par des tentures accrochées au mur, représentant différentes scènes religieuses.

Salle 14: L'infirmerie

Cette pièce servant d'infirmerie contient quelques lits, de quoi dispenser les premiers soins aux éventuels malades et une table d'opération, ainsi que tous les instruments nécessaires à la chirurgie. Il se trouve en ce moment dans l'infirmerie un moine malade. C'est une victime de Tenebrae, qui a pris possession de son corps trop longtemps (voir le chapitre "Les principaux personnages, l'entité"). Ce moine semble avoir perdu la raison et est pris de fréquentes crises de peur malade. Ayant perdu l'usage de la parole et son intelligence, il ne peut décrire son mal. Toutes les thérapeutiques et tous les soins qui lui ont été dispensés sont restés sans effet. Aldoran (l'herboriste) ne sait plus quoi faire. Le cas du moine empire de jour en jour. Il s'éteindra à l'aube du second jour (voir le chapitre "Déroulement de la partie"). Les aventuriers auront alors un aperçu de la maladie qui frappe la région et le monastère. On ne peut y survivre et toute résurrection est impossible.

Salle 14 bis: Les latrines

Salle 15: L'herboristerie

Cette salle est le lieu privilégié d'Aldoran, l'herboriste. Il y passe le plus clair de son temps à la recherche de nouveaux remèdes et à la classification de plantes. Des armoires entières contiennent des pots remplis d'herbes, portant tous un nom scientifique qui ne signifiera rien pour les joueurs. Un petit meuble renferme les livres où sont classées toutes les herbes et plantes que possèdent les moines, ainsi que leurs vertus. On trouve également un peu de matériel d'alchimie permettant la concoction de médicaments.

Salle 16: Les cellules des moines

C'est dans ces petites pièces que les moines se reposent après leurs longues journées. Chaque salle contient quatre lits (superposés) et une armoire dans laquelle les moines rangent quelques affaires



sans valeur.

Salle 17: La salle de travail de la bibliothèque

C'est ici que les moines peuvent lire les ouvrages contenus dans la bibliothèque et traduire quelques œuvres afin que les copistes puissent les recopier. Cette salle est meublée de bancs et de tables sur lesquelles reposent encriers, plumes et quelques parchemins.

Salle 18: La salle des enluminures et des copistes

Les moines travaillent dans cette salle à la copie d'ouvrages de leur bibliothèque. Les enluminures sont toutes effectuées par Cumlost. On trouve donc ici tout le matériel nécessaire à la copie : encriers, plumes, parchemins, reliures de cuir, couleurs pour les enluminures, tables et chaises.

Salle 19: La bibliothèque

La bibliothèque actuelle du monastère contient déjà bon nombre d'ouvrages et de manuscrits, mais nettement moins que l'ancienne bibliothèque. Les livres traitent en général de religion, de nouvelles, d'histoire et également de sciences (astronomie, astrologie...). Les grandes questions de la vie sont contenues dans une centaine d'ouvrages intitulés "L'Encyclopediis Universalia". En réalité, cette bibliothèque ne contient rien de bien intéressant pour les aventuriers, excepté un bon bouillon de culture. Les joueurs pourront exceptionnellement pénétrer dans la bibliothèque avec l'autorisation de Serogan (le bibliothécaire) ou d'Urthelon (le prêtre supérieur).

Salle 20: La salle de travail du prêtre supérieur

C'est dans ces lieux que travaille Urthelon, le prêtre supérieur. Une chaise, une table et deux armoires meublent cette pièce. La porte est constamment fermée à clé et seul Urthelon peut s'y trouver. Quiconque s'y fera surprendre sera aussitôt puni. La première armoire contient des livres et tout ce que l'on pourrait qualifier d'administratif concernant le temple. La seconde armoire contient les plus beaux vêtements de cérémonie, destinés aux plus grands jours de l'année. Les aventuriers pourront entrer dans cette salle s'ils y sont invités par Urthelon ou s'ils vont l'y trouver lors de son travail. Un passage secret permet l'accès direct à la bibliothèque. Au milieu de la salle se trouve un grand tapis, et des tentures sont accrochées au mur. Celles-ci sont d'une qualité exceptionnelle (valeur: environ 5 000 p.o.).

Salle 21: La chambre d'Urthelon, le prêtre supérieur

Cette pièce contient un lit à baldaquin, une armoire, un coffre et un bon fauteuil. Une porte permet d'accéder à la salle de travail. L'armoire ne contient que des vêtements. Le coffre contient tout l'argent du monastère, en tout 650 p.o. Le prêtre supérieur possède également quelques objets magiques (deux ou trois, sans grande valeur, au choix du D.M.) . Le sol est recouvert par un tapis de laine blanche de très belle qualité et les murs sont tendus de tapisseries.

Salle 22: Le mur, accès aux souterrains et aux catacombes Ce mur donne sur les premières marches qui mènent au repaire de Tenebrae. il est protégé magiquement. Ainsi, les visions réelles et visions X ne permettent-elles pas de localiser l'entrée. Si on les utilise, on ne pourra voir que ce qui devrait logiquement se trouver derrière, c'est à dire l'escalier permettant l'accès au premier étage. L'emplacement de cette entrée ne pourra être trouvé qu'en résolvant l'énigme s'y référant. Ce mur n'est pas insensible aux destructions physiques, mais il bénéficie d'une résistance de 50% (non ajustable) face aux sorts "Désintégration", "Transmutation de pierre en boue" et aux autres sorts affectant les molécules mêmes du mur.

Salle 23: Le couloir (l'accès aux différentes salles du 1er étage).

Salle 24: La chambre de l'intendant

Thingoluin, l'intendant (un des cinq grands prêtres), dort en ces lieux. Sa chambre est meublée de la même façon que celle de Lorgen (voir salle 10).



Salle 25: La chambre du copiste

Cette chambre est meublée comme celle de Lorgen (voir salle 10) et est "habitée" par Cumlost, le copiste (un des cinq grands prêtres).

Salle 26: La chambre du bibliothécaire

Meublée elle aussi comme la salle 10, cette pièce sert de chambre à Serogan. Le bibliothécaire (un des cinq grands prêtres) a trouvé ici le lieu parfait pour son repos. Les oeuvres qu'il préfère (une dizaine) sont placées dans un coffre sous son lit. Il les a personnellement recopiées.

Salle 27: Les chambres réservées aux invités et aux hôtes de passage

Ces pièces sont réservées aux hôtes de passage et aux invités. Elles contiennent quatre lits, deux armoires et un coffre fermant à clé. Les portes peuvent également en être fermées. Elles sont, à l'arrivée des aventuriers, toutes vides.

Salle 27 bis: La chambre des aventuriers

C'est ici que les moines logeront les aventuriers. Ces pièces meublées de la même façon que les salles réservées aux invités (voir salle 27), c'est-à-dire très sommairement. Il est évident que si le MJ est soucieux de rajouter quelques salles à ce plan il le peut, mais nous pensons qu'en ce monastère se trouve tout autre chose nécessaire à la bonne vie d'un moine.

Caves et ancienne Bibliothèque

Après "la bataille du tertre blanc" furent construites les catacombes et le temple (ainsi que ses caves et sa bibliothèque) . Les prêtres de Nécrosis les relièrent pour faciliter leurs déplacements vers l'ossuaire, dans lequel ils effectuaient leurs sacrifices. Ces caves ont été prolongées par la salle où est désormais emprisonné Tenebrae. Nohmurin en a muré l'entrée lorsqu'il est descendu pour neutraliser l'entité. Dès lors, tous les prêtres du temple ignorèrent la présence de cette partie des caves. Seules les colonnes liées à l'énigme indiquent encore l'emplacement de ce passage. Tous les éléments concernant Tenebrae et la pratique des prêtres de Nécrosis, recueillis par les quatre disciples de Nohmurin, ont été placés dans l'ancienne bibliothèque (celle du temple avant sa reconstruction). Celle-ci se trouvait sous terre, de façon à défendre ces milliers de manuscrits des méfaits du feu. Lors de la reconstruction, ils ont décidé de les protéger, afin que les oeuvres de terreur des prêtres de Nécrosis restent inconnues, tout en étant conservées. Pour ce faire, ils ont construit, entre la surface et l'ancienne bibliothèque, les caves actuelles du monastère (voir croquis et plan). Il faut donc passer par celles-ci pour accéder à ce fameux lieu interdit, dont la rumeur persiste chez les moines. Il est conseillé de se référer au plan lors de la lecture du descriptif des salles.

Les caves actuelles du monastère

Ces caves ont donc été creusées lors de la reconstruction du temple, les anciennes ayant "disparu". Elles protègent l'accès à la bibliothèque. Il est en effet absurde d'accéder à cette dernière en passant par ici, les caves n'ayant aucun rapport avec un quelconque lieu pour entreposer des livres! Toutes les caves sont en pierre.

Salle 1: Cette pièce carrée mesure environ 10 m sur 10 m. on peut y accéder en descendant une dizaine de marches. C'est au début de ce petit escalier que se trouve une lanterne, accrochée au mur. C'est également ici que sont entreposés les tonneaux de vin provenant de la vigne du monastère.

Salle 2: C'est dans cette salle d'où s'échappe un fumet délicat que sont placés, durant quelques années, les fromages fabriqués avec amour par les moines, ainsi que quelques autres aliments nécessitant une fermentation avant d'être consommés. Cette pièce a une taille d'environ 7 m sur 5.

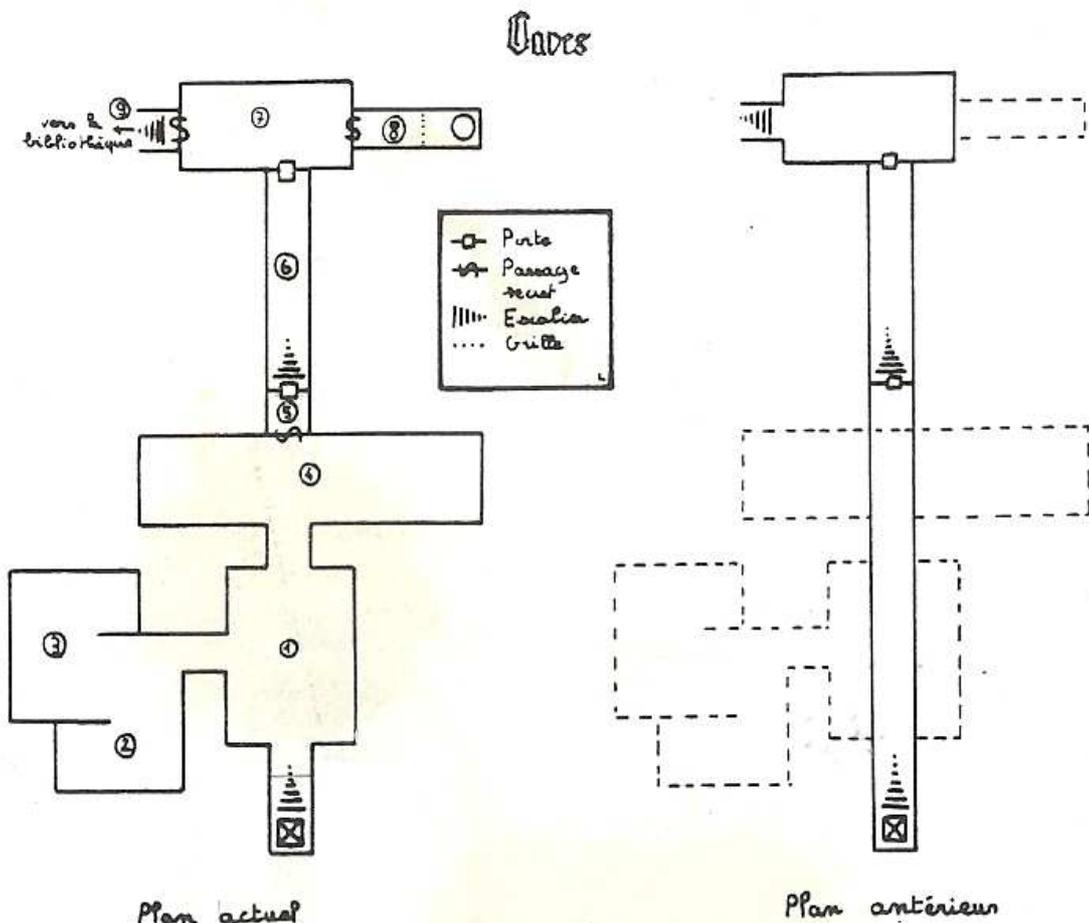


Salle 3: Ici, sont conservés de vieux meubles, entassés les uns sur les autres, ne servant plus à personne. Leur plus grande utilité est de prendre la place des bûches dans la cheminée, lorsque les moines en manquent l'hiver. La taille de cette salle est similaire à celle de la pièce n2.

Salle 4: Ces lieux renferment de la nourriture destinée à être conservée (comme des viandes et des poissons salés, ainsi que des légumes et des fruits secs). On y trouve également des aliments périssables, qui se conservent relativement bien grâce à la fraîcheur (de la pièce). C'est sur le mur nord que se trouve le passage secret permettant de rejoindre l'ancienne bibliothèque. Celui-ci peut être détecté par un roublard ou bien "senti" par les races le pouvant. Ce passage dévoile un tout petit couloir fermé par une porte. La réserve de nourriture mesure 12 m x 5 m.

Salle 5: Ce petit couloir est fermé par une porte. Sur celle-ci est placée une glyphe de garde (sort de prêtre du 3e niveau). Celle-ci aura pour effet de faire retentir une alarme, prévenant un des cinq prêtres plus haut placés, qui viendra voir ce qui se passe et qui expliquera alors les faits suivants:

1. Avant toute chose, les aventuriers se feront fâcheusement réprimander pour leur intrusion dans ces lieux, et le moine leur fera comprendre que s'il les retrouve ici, ils devront quitter le monastère.
2. A toute question concernant ce passage, les prêtres répondront qu'il mène vers le reste des caves, mais que celles-ci menacent de s'écrouler et sont donc très dangereuses. De plus, la crue des eaux les envahit parfois, d'où l'existence de ce passage secret parfaitement hermétique, qui assure l'inaccessibilité de l'eau dans les caves.





3. Réponse à faire:

"Cette déplaisante fouille de votre part dans les locaux du monastère sera communiquée au grand prêtre, qui jugera de votre conduite. Il vous suffisait pourtant de nous demander de vous fournir une explication ou de vous faire visiter..."

Selon la réaction des joueurs, le grand prêtre sera plus ou moins indulgent, soit en leur permettant de rester, soit en leur demandant de quitter les lieux au plus tôt. Le prêtre qui expliquera le pourquoi de ce passage secret dira ce qu'il sait, l'existence de l'ancienne bibliothèque étant ignorée des grands prêtres depuis bien longtemps. Aussi, si les aventuriers envoient sur ce dernier un sort de "détection des mensonges" (Prêtre 4e ou Paladin 3e niveau). Celui-ci prouvera qu'il dit bien la vérité.

Salle 6: La porte débouche sur un long couloir, débutant par un petit escalier. Au bout de celui-ci, c'est à dire après une vingtaine de mètres, se trouve une porte. Devant celle-ci se trouve un piège de nature magique. Toute personne passant dans l'aire d'effet de la magie et ratant son jet de Vigueur (DD18) sera immédiatement transformée en pierre.

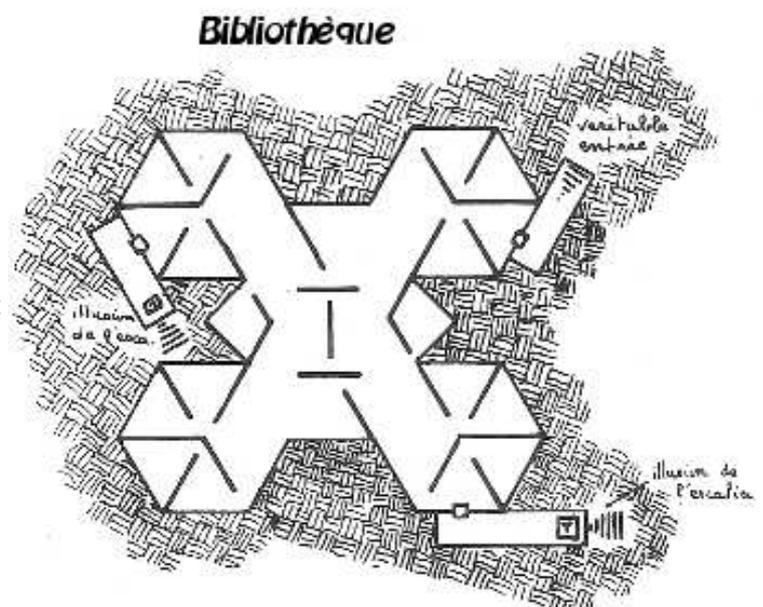
Salle 7: Cette pièce de 6 m sur 9 est vide, si ce n'est une petite table et un fauteuil couvert de poussière et de toiles d'araignée. C'est ici que se tenait jadis le préchantre (celui qui préside au chant), et aussi le seul moine autorisé à pénétrer dans la bibliothèque pour y prendre les ouvrages. Il se chargeait de les donner aux moines copistes, qui les emportaient dans la partie supérieure du temple. Il y a deux passages secrets dans cette salle. Le premier se trouve sur le mur Est de la pièce. Il donne sur un couloir (voir 8). Le second est dans le mur ouest et permet d'accéder à la bibliothèque. Il se trouvait jadis une porte ici, mais elle a été remplacée par un passage difficile à détecter, de façon à assumer la protection de la bibliothèque.

Salle 8: Ce petit couloir (2m x 6m) est bloqué en son milieu par une herse. Une fois celle-ci passée, le couloir amène à un trou profond de 25 m, dans lequel stagne une eau croupie. Cette galerie rejoint ensuite l'étang du village.

Salle 9: Une fois le passage secret passé, un bon roublard pourra découvrir un mécanisme permettant d'ouvrir la lourde porte de fer qui ferme la bibliothèque de l'ancien temple et qui ne comporte aucune serrure ou poignée.

2. L'ancienne bibliothèque:

Cette bibliothèque contient des milliers d'ouvrages. La plupart sont de nature religieuse ou scientifique, mais certains révèlent des pouvoirs et des méfaits de Nécosis. On y trouve également quelques "romans" ou grands classiques de la comédie et de la tragédie. Il y a aussi le journal de Nohmurin, concernant entre autres les incantations du sort qui lui permit de "détruire" Tenebrae. Sur tous ces livres importants (ceux concernant directement Tenebrae ou les prêtres de Nécosis) furent jetés des sortilèges très puissants, empêchant toute créature de nature mauvaise de les prendre ou de les affecter par un sortilège, surtout si celui-ci provient de l'entité. De même, une aura bénéfique très puissante empêche les servants de





Tenebrae de pénétrer dans la bibliothèque. Nohmurin protégea la bibliothèque au moyen de sorts.

Les différents livres: ceux-ci sont bien évidemment répartis dans toute la bibliothèque, on ne les trouve pas en un bloc:

- Étude sur l'instinct et les moeurs des insectes : M - 3 - 10 tomes (mêmes caractéristiques) - commun. Ces 10 tomes sont tous aussi passionnants les uns que les autres en ce qui concerne les insectes, mais ils n'ont rien de très intéressant pour l'aventure.
- La porte prismatique : P - 2 - écrit en runes magiques. Ce livre fut écrit par Nohmurin. Il y explique le sortilège "porte prismatique" qu'il a lui-même composé et qui a les mêmes effets qu'un "mur prismatique" (Mage 8e niveau), sauf que celle-ci peut être affectée par un sort de "permanence" (magicien 5e niveau). Le seul moyen de passer cette porte est d'en connaître le mot de passe, ou bien de la détruire en employant les sorts convenables, jetés dans l'ordre, de façon à éliminer les couleurs une par une (voir le sort "mur prismatique") .
- La peur : M - 1 - commun. Traité inutile (à l'aventure, sauf peut-être pour le M.D. soucieux de savoir créer une bonne ambiance dans une partie) sur la peur.
- Échevin et sa population : G - 1 - commun. Étude très ancienne sur l'évolution de la population d'Échevin au cours des âges. On peut remarquer sur un vieux graphique la disparition totale de la population durant les périodes de guerre entre Arquis et Necrosis, et lors de la création de l'entité, la période noire.
- Oeuvres complètes de Khon-Hou-Deixa : G - 2 - vieil orque. Véritable trésor culturel, les 1053 poèmes du plus grand poète et dramaturge orque.
- Cartographie I, II, III, IV : P - 1 - 4 tomes - commun. Ce livre représente des tracés géographiques de la région d'Échevin. Chaque tome en décrit une partie: partie nord, partie sud...
- Les cinq ombres de la peur : M - 1 (spécial) - commun. Il ne reste en réalité que quelques fragments de ce livre. Il est très abîmé et même quasiment entièrement brûlé. Il contenait des renseignements sur les cinq servants de l'entité. On ne peut hélas plus rien y découvrir, excepté quelques courts passages inquiétants: "... leur mort est terrible..." "... fuite, sinon..." "... pas les regarder en face, leurs y..."
- Le but ultime : P - 1 - neutre Propos imbéciles d'un tyran quelconque.
- Les bougies de l'espoir : M - 2 - commun. C'est dans ce livre que l'on pourra découvrir une explication concernant les bougies sacrées de Nohmurin, qui protègent des forces du mal (voir "L'épée brisée" un peu plus bas). Une fois ces bougies allumées, elles projettent une aura de 3 m de rayon, dans laquelle les servants ne peuvent pénétrer. Chaque bougie donne une résistance à la magie de 50%, aux attaques que pourraient mener les servants à distance, mais elles se consomment en 1/2 heure. Elles peuvent être éteintes et même détruites.
- Échevin et sa population, deuxième époque : G - 1 - commun. Ce livre est la suite du tome 1 "Échevin et sa population". Il ne présente pas d'intérêt particulier pour les aventuriers.
- Les prêtres d'Arquis : M - 2 - langage précis de prêtre. Cet ouvrage raconte l'histoire des prêtres d'Arquis, depuis sa grande période de règne jusqu'à ces dernières années. Ce livre fut écrit par le dernier grand prêtre qui connaissait l'ancienne bibliothèque. Il n'a pu être protégé magiquement et toute la partie concernant la période de trouble (voir chronologie) a été arrachée. On ne peut en tirer que l'existence des prêtres de Nérosis, ordre démoniaque adepte du chaos et du mal, en conflit avec les prêtres d'Arquis. La couverture en cuir est superbement travaillée. Dessous on peut voir la croix des prêtres d'Arquis.
- Récit d'un guerrier : P -1- commun. L'histoire fort passionnante sur la vie d'un guerrier: "Et alors, d'un coup d'espadon +8, je lui coupai la tête, et..." .
- Les chemins du désespoir : M - 2 - commun Traité de la vie d'un monstre errant à la vaine recherche d'un aventurier.
- La légende de Bashar : G - 3 - commun Ce livre explique toute la légende de Bashar (jusqu'à la période où il fut appelé Urashnor). Dans ce livre, on peut également découvrir certains



signes (voir schéma) relatifs à la religion des prêtres de Nérosis (ce qui n'est pas précisé). Pour la légende de Bashar, voir le chapitre "Les principaux personnages", Tenebrae.

- L'épée brisée : G. Cet énorme ouvrage contient en fait un coffret habilement dissimulé dans un livre creux. Il est fermé à clé: Une fois ouvert, on peut y découvrir 2 bougies noires. Il s'agit de bougies de protection, fabriquées par Nohmurin. Le livre contient également un petit message: "les bougies de l'espoir". Si les personnages ont déjà lu le livre cité, ils sauront alors à quoi servent ces bougies, sinon, à eux de le découvrir.
- Les mémoires oubliées : M - 1 - commun. Mémoires d'un amnésique.
- L'incapacité solaire : G - 2 - commun. Étude approfondie d'un lycanthrope sur les effets nocifs du soleil.
- Le cinquième : P - 1 - commun. Ce livre est l'autobiographie d'un gnome né le cinquième de sa famille, qui fut abandonné dans la forêt à l'âge de sept ans. Il en sortit heureusement grâce aux petits diamants qu'il avait jetés sur le chemin, lui permettant de retrouver la maison.
- Journal de Nohmurin : G - 3 - écrit en runes magiques. Ce livre est le journal personnel de Nohmurin, le magicien. Il y a écrit tous les événements qui sont survenus durant sa vie, de -602 à -542: reformation de la lignée d'Arquis, inquisition dans le temple, destruction de la lignée d'Arquis, fuite et quête de Nohmurin. Il s'y trouve également toutes ses recherches concernant l'entité et les servants, c'est à dire le fait que ceux-ci ne peuvent s'immerger totalement, et le sort permettant de détruire Tenebrae. Ce dernier est hélas d'une telle complexité qu'aucun magicien autre que lui ne peut le comprendre. Il n'a évidemment pas décrit son combat contre l'entité, étant donné qu'il s'y sacrifia. On trouve le texte suivant en dernière page du livre:

"Derrière celui qui vole ton reflet, dans le royaume des morts, se trouve la fin de ton ennemie."

Cette énigme décrit en réalité le miroir se trouvant dans les catacombes (voir salle 11), dans lequel on ne se reflète pas. C'est derrière celui-ci que se trouve la solution pour tuer l'entité.

Il est évident que le M.D. doit encore inventer beaucoup de titres d'ouvrages pour réduire les chances de tomber directement sur les ouvrages intéressants.

Quand les personnages arriveront dans la bibliothèque, ils subiront les effets du "Trouble de l'esprit", ainsi que ceux des sorts que l'entité pourra leur envoyer. C'est lors de leur promenade dans le

"labyrinthe" qu'ils pourront découvrir un cadavre:

apparemment celui d'un roublard, à en juger par les affaires, rongées par le temps, que portait le mort. A côté de lui se trouve une épée, dont la

lame est brisée. Une flèche de sang part de celle-ci, indiquant une direction. Il s'agit du roublard du précédent groupe, Frics. Prisonnier du

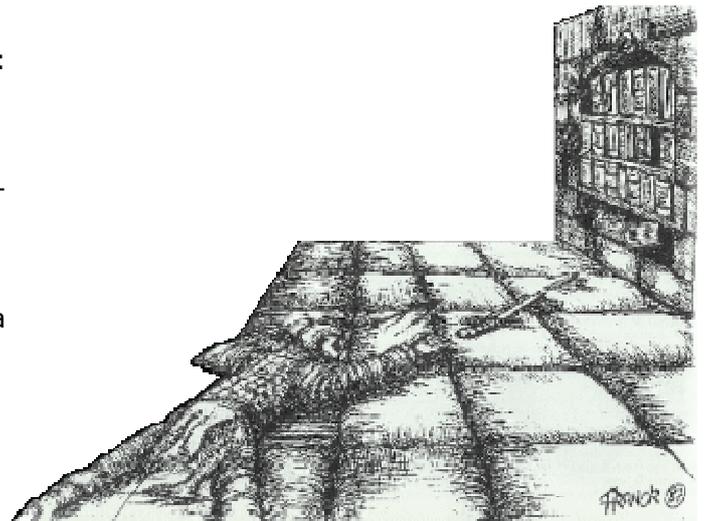
labyrinthe, grièvement blessé, il est mort ici. Il lui fallait absolument laisser un témoignage de sa

découverte. Il avait trouvé "l'épée brisée", qui contient les bougies de l'espoir. Il devait laisser une indication à ses compagnons. Dans un effort

surhumain, il brisa son épée magique et traça une flèche de son sang, indiquant la partie de la

bibliothèque qui contenait le fameux livre. Cet effort fut vain, ses amis n'étant pas revenus à la bibliothèque (trépas oblige!). Frics est mort des

suites de ses blessures (les trappes des fausses entrées). Tous les pans de mur sont recouverts de rayons contenant des livres de tous âges. C'est certainement la plus grande bibliothèque que les personnages aient jamais vue, du moins en ce qui concerne le nombre d'ouvrages et de manuscrits qu'elle contient. Afin de s'assurer que ces livres,





dangereux pour l'entité, ne puissent être lus, elle en assume la protection grâce à sa magie et son influence. Ainsi Tenebrae peut-elle "placer" dans la bibliothèque, au moment voulu, les sorts suivants:

- lumières dansantes (2 x par jour).
- bourrasque (2 x par jour).
- suggestion (2 x par jour).
- bouche magique (2 x par jour) : messages: "Repose ce livre ou trépasse.", "Fuis, profanateur, et laisse à ces lieux ce qui leur appartient si tu ne veux pas mourir."
- dédale (2 x par jour).
- symbole de discorde (1 x par jour).
- symbole d'étourdissement (1 x par jour).

La magie irradie de partout dans la bibliothèque. Et, en plus de ces pouvoirs existe un piège supplémentaire et permanent, destiné à transformer ce lieu en un véritable labyrinthe. Ce piège est appelé "Trouble de l'esprit" et est un sort que l'entité a créé spécifiquement pour cette bibliothèque. Tous les couloirs paraissent vagues et flous, et la visibilité est réduite à 3 m. De plus, les personnages ont 50% de chances de partir à chaque embranchement dans la direction exactement opposée à celle dans laquelle ils voulaient aller, de par ce fameux trouble de l'esprit qui ne leur donne plus aucune notion d'orientation. Aussi, après quelques "salles", les joueurs risquent-ils de se retrouver... on ne sait où !

Un bon moyen de quitter la bibliothèque semble être la téléportation. Des aventuriers intelligents penseront à laisser courir un fil derrière eux pour retrouver la sortie. Ce pouvoir peut les mener vers les deux fausses portes d'entrée, qui leur laisseront certainement un mauvais souvenir. Elles sont exactement identiques à la véritable, et le couloir se trouvant derrière celles-ci est également similaire à celui devant la porte de fer donnant dans la bibliothèque, à la différence qu'il n'y a pas de passage secret au bout et qu'un pas fait dans le couloir déclenchera le mécanisme d'ouverture d'une trappe. Avec une chute de 10 m en perspective, conclue par un hurlement de douleur de l'heureux élu, provoqué par son empalement sur un à trois pics taillés comme des harpons qui lui causeront chacun 2 à 20 points de dégâts. Ce même personnage subira, lors de sa remontée, 50% des dommages précédents, car le principe bien connu du harpon veut qu'une fois que celui-ci est rentré dans un corps, il soit très dur de l'en faire ressortir...

Les pièges et les protections de notre bibliothèque se terminent ici, laissant place aux merveilleux ouvrages qu'elle contient, qui pourraient intéresser les joueurs. Ces quelques manuscrits risquent d'attirer l'œil de ceux-ci lors de leur promenade dans ces sinistres lieux. Il faut, pour tous les trouver, environ 16 heures de recherches dans la bibliothèque, pour une personne. S'il y a séparation afin d'activer les recherches, diviser ce temps par le nombre de participants (Ex: 4 participants, cherchant clans quatre directions différentes = 4 heures).

Les livres seront décrits comme suit : leur titre, leur taille, leur complexité, leur langue (comprenant les langages d'alignement), leur contenu et leur intérêt.

La taille: celle-ci peut être petite (P), moyenne (M) ou grande (G). Pour lire entièrement un livre de petite taille, il faut 2 heures; la lecture d'un moyen nécessite 4 heures, et celle d'un grand 6 heures. Si toutes les pages en sont lues, il y a 100% de chances de trouver tous les renseignements qu'il contient.

Si on survole rapidement l'œuvre, c'est à dire en y passant la moitié du temps normalement nécessaire, on a 50% de chances d'y trouver ce que l'on y cherche (de même: 75% si on lit le livre en 3/4 du temps normal...).

La complexité: la complexité de lecture de ces œuvres peut être due à leur âge ou à l'emploi de langues peu parlées ou ayant changé dans leur orthographe (comme la différence entre le vieux français et celui que nous parlons de nos jours). Une note (de 1 à 3) sera donnée. La note 1 signifie que l'ouvrage est facile à lire. 2: retirer 10% au pourcentage de base de trouver un renseignement intéressant. 3: retirer 20% à ce même pourcentage. Ce pourcentage est à tirer par le D.M. Les différentes classes de personnage auront des bonus ou malus à leur chance de trouver des renseignements et donc éventuellement sur la durée (voir table ci-dessous).

Exemple: un guerrier veut lire un traité concernant le Ver Saylle. C'est un livre moyen, il a une



complexité de 1. Il le lit pendant 3 heures. Il a donc: $75-10 = 65\%$ de chances de trouver les renseignements dont il a besoin.

La lecture très superficielle de n'importe quelle œuvre (10 minutes) permet de savoir de quoi elle traite.

TABLE DE LECTURE		
Classe ou sous classe de :	Intelligence	Modificateur
Mage		
	12 à 15	14%
	16 à 18	18%
	plus de 18	20%
Roublard		
	moins de 12	07%
	12	10%
	13 à 16	12%
	plus de 17	15%
Prêtre		
	moins de 10	08%
	11 à 15	13%
	plus de 16	16%
Guerrier		
	moins de 12	05%
	13 à 18	10%
	plus de 18	15%

Catacombes et souterrains

Ces lieux servirent de caves au premier temple. Les murs sont tous garnis de pierre de taille.

Salle 1: En descendant cet escalier d'une dizaine de marches, les aventuriers apercevront un squelette complètement décharné, portant encore quelques vêtements. Ceux-ci permettront de l'identifier comme étant un prêtre. Il s'agit en réalité de Daryl, le prêtre du précédent groupe. Il n'a apparemment pas pu sortir des sous-sols. Si les aventuriers n'ont pas détruit le mur et qu'ils l'observent, ils pourront y remarquer des traces d'ongles, comme si quelqu'un l'avait gratté désespérément. Daryl était passé avec ses camarades, grâce à un sort du magicien/roublard Nerbas ("passe muraille"), mais ne pouvait ressortir, le sortilège ne fonctionnant plus, la durée s'étant écoulée. L'escalier est naturellement plongé dans l'obscurité.

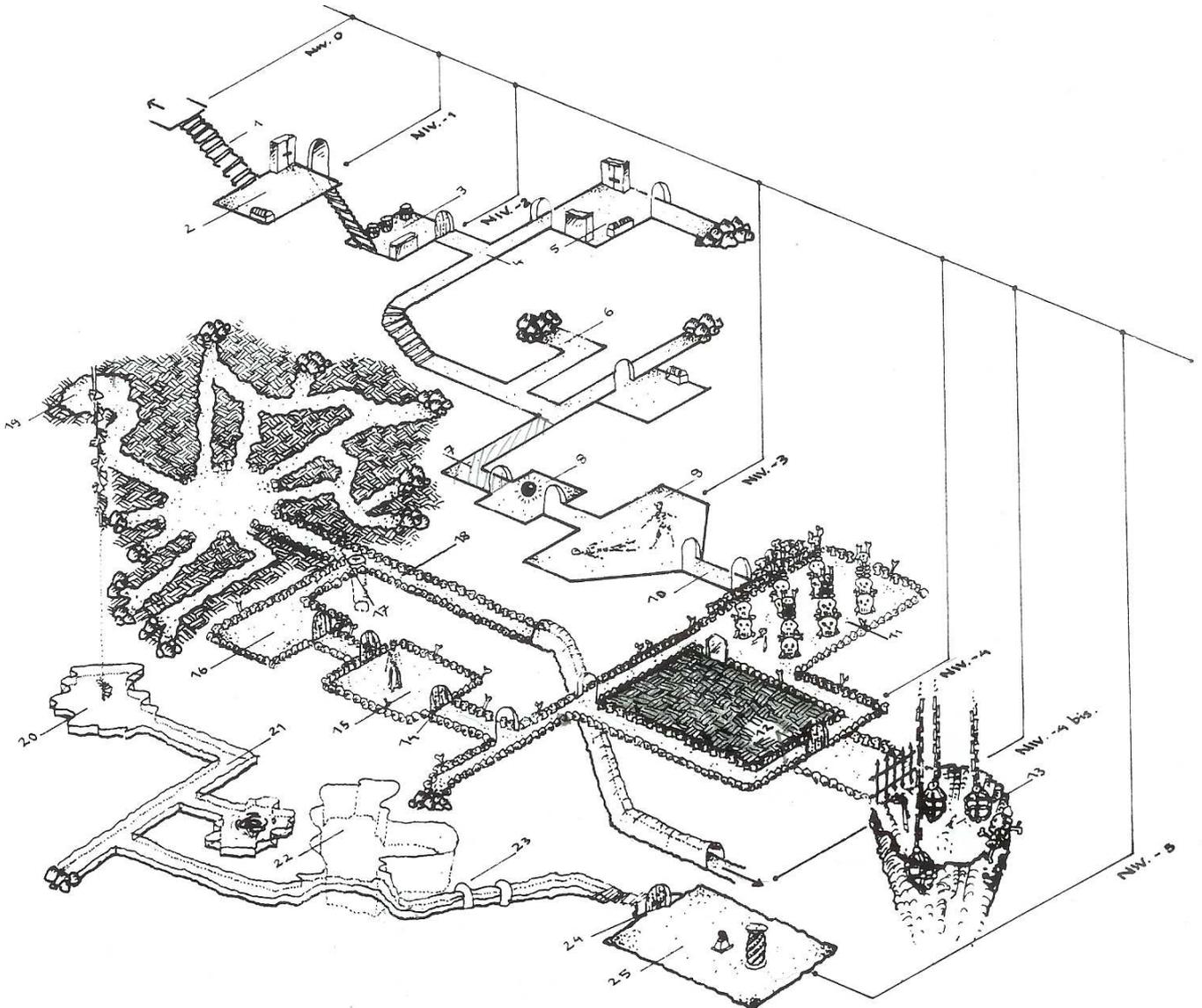
Salle 2: Cette salle de 7 m sur 5 ne renferme rien d'autre qu'une armoire et un coffre. Ces deux derniers ne contiennent que vieilles fioles brisées et vieilles bouteilles. Sur le mur est se trouve une porte. La pièce est très poussiéreuse et envahie par les toiles d'araignée.

Salle 3: Après avoir descendu un escalier assez raide d'une vingtaine de marches, on tombe dans une petite salle (6 m x 4 m). Il y reste deux ou trois vieux tonneaux d'eau croupie, ainsi que quelques caisses de nourriture avariée dans le même état que le précédent liquide. Sur le mur sud se trouve une lourde porte de bois.

Salle 4: En quittant la pièce 3, les joueurs arrivent à un embranchement. Deux solutions s'offrent alors à eux: partir vers l'est (salle 5) ou vers l'ouest (salles 6, 7...). Sur le mur sud, en face de la porte de la salle 3, est gravée, en caractères runiques (non magiques), l'histoire de Nohmurin. Ces



caractères peuvent être lus par tous joueurs possédant la compétence "connaissance religion" (DD 15), ou par un mage. C'est Nohmurin lui-même qui les a écrits.



Salle 5: Cette pièce de 7 m sur 5 contient deux armoires, ainsi que quelques caisses qui ne renferment plus rien. Sur le mur sud se trouve un passage. Une des deux armoires est vide, l'autre contient une banshee, qui s'en échappera en hurlant dès que quelqu'un la touchera. Pour les effets du cri d'une banshee, voir l'annexe, ainsi que pour les renseignements supplémentaires à ceux décrits ci-dessous, elle ne cherchera pas à spécialement à combattre.

Banshee (Manuel des Monstres 2)

Dés de vie : 26d12 (169 Pv)

Initiative : +7 (Dex, Initiative Améliorée)

Vitesse de déplacement : 24 mètres, en vol (bonne)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, + 3 parade), contact 16, pris au dépourvu 13.

Attaques : Toucher intangible +6 en mêlé (+16 au corps à corps).

Dégât : Toucher intangible 1d8/19-20 et diminution permanente de 1d4 points de charisme.



Attaques spéciale: aspect terrifiant, diminution permanente de charisme, plainte.

Espace/Allonge : 1,5 mètres X /1,5 mètres/1,5 mètres.

Particularités : détection des vivants, flétrissement des plantes, intangible, mort-vivant, RM 28.

Jet de sauvegardes : Réf +11, Vig +8, Vol +19.

Caractéristiques : For-, Dex 17, Con -, Int 16, Sag 15, Cha 17.

Compétences : Acrobaties +16, Détection +74, Discrétion +13, Équilibre +5, Fouille +23, Perception auditive +24, Saut +2, Scrutation +13, Sens de l'orientation +7.

Dons : Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat. Science de [initiative. Science du critique (contact intangible), Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer.

Salle 6: En partant de l'intersection à l'ouest, les personnages marcheront dans un couloir puis, après un coude vers le sud, descendront un escalier. En bas de celui-ci, un couloir part à l'est ou continue vers le sud, vers un autre embranchement. Le couloir à l'est mène à un éboulement. Il se trouve ici un fantôme, qui attaquera le dernier des aventuriers en lui lançant tout d'abord un sort de "métempsycose" (Voir l'annexe 1 pour ce sort).



Fantôme : Dés de vie d12.

Vitesse de déplacement. en vol de 9 mètres, Sa manœuvrabilité est parfaite.

Classe d'armure. 14

Attaques. 1d10

Attaques spéciales. Sauf indication contraire, le DD du jet de sauvegarde accompagnant l'utilisation de ses pouvoirs est égal à 10 + 1/2 DV du fantôme + le modificateur de Charisme du fantôme.

Aspect terrifiant (Sur). Toute créature vivante distante de 18 mètres ou moins et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir immédiatement une diminution permanente de 1d4 points de Force, de 1d4 points de Dextérité et de 1d4 points de Constitution. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir du fantôme pendant une journée entière.

Contact corrupteur (Sur). Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige 1d6 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

Contact diminuant (Sur). Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige une diminution permanente de 1d4 points d'une caractéristique de son choix. Chaque attaque réussie lui permet de guérir de 5 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque uniquement. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

Lamentation d'épouvante (Sur). Le fantôme peut pousser un gémissement terrifiant dans le cadre d'une action simple. Toutes les créatures vivantes dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas céder à la panique pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental, de type nécromancie. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent pas être affectées par les gémissements du fantôme pendant une journée entière.

Consulter le Manuel des Monstres pour toutes les informations complémentaires. Le couloir partant vers le sud possède un embranchement partant vers l'ouest et un vers l'est. Vers l'est, le couloir se termine par un éboulis et une salle vide, sans intérêt. Pour la suite du couloir, vers l'ouest, voir salle 7. Tous ces couloirs font environ 2 m de large pour 3 m de haut.

Salle 7: En prenant vers l'ouest après l'embranchement (voir salle 6); on arrive dans une partie de couloir sous l'effet d'un sort de "Ténèbres". Après un petit coude vers le sud, le couloir débouche sur une salle (salle 8).



Salle 8: Au centre de cette pièce, taillée dans un seul et immense bloc de pierre, se tient en suspension dans l'air une sphère noire, luisante, d'environ 50 cm de diamètre. Il s'agit d'une sphère d'absorption, qui absorbera tout ce qui tentera de traverser la pièce. Elle absorbe autant la matière vivante qu'inerte, magique ou normale (même un mur de force). Pour franchir la salle sans être touché par la boule, tirer un dé de difficulté (DD 9) pour de réussir à passer. Toute personne avalée par la sphère est immédiatement téléportée dans la salle 13 et se retrouve dans une fâcheuse position (voir salle 13). Si un des aventuriers est absorbé par la sphère, cinq de ses camarades auront le temps de passer, sans risquer quoi que ce soit. Cette salle est la dernière de celles appartenant aux caves. Les deux pièces suivantes (9 et 10) ont été creusées par les prêtres de Nécrosis pour les relier aux catacombes. On peut d'ailleurs le remarquer, car elles sont moins bien taillées et il n'y a pas de pierre de taille (dalles) au niveau du sol, qui est en terre.

Salle 9: Cette pièce de forme bizarre mesure plus de 20 m de long sur 10 de large. Le sol de celle-ci est jonché de cadavres et de squelettes, et l'odeur de putréfaction est quasi insoutenable. Quand les joueurs se trouveront au milieu de la salle, des morts-vivants émergeront des nombreux squelettes et attaqueront les intrus au mieux de leurs capacités.

Il y a trois types de morts-vivants (Voir plus bas l'annexe 2 pour les détails):

14 Zombis CA: 11, DV: 2d12, PV: 13/9/11/14/10/10. Pour les détails supplémentaires, voir Manuel des Monstres.

6 Momies CA: 20, DV: 8d12, PV: 40/45/43/47/38/45/46/40. Voir Manuel des Monstres.

7 Âmes en peines CA: 15, DV: 5D12, PV: 40/36/38/39/33/37/37 Voir Manuel des Monstres.

La présence de tous ces corps est liée au fait que les personnages se trouvent maintenant dans le cimetière. Ce lieu est une fosse commune qui a été creusée à la période des épidémies. Les prêtres de Nécrosis étaient obligés de passer par ici pour aller aux catacombes, mais leur nécromancie empêchait les morts-vivants d'agir.

Salle 10: Ce petit couloir taillé à même le roc débouche dans la première salle des catacombes (salle 11). Les prêtres de Nécrosis tracèrent hélas mal leur plan, ce qui fait que ce couloir débouche 1 m 50 au-dessus du sol. On peut voir les restes d'un petit escalier en bois qui permettait jadis de descendre sans effort.

Les personnages pénètrent maintenant dans les catacombes, froides et humides. L'eau perle du plafond, créant de petites flaques par endroits. Il y règne un silence impressionnant qui donne quasiment peur. Tous les murs sans exception sont couverts de crânes et d'ossements d'un âge tel qu'ils manquent de disparaître en poussière si on les touche. Tous les couloirs font environ 2 m de large pour 2 m de haut.

Salle 11: Cette vaste salle de 25 m sur 12 est voûtée et est soutenue par de superbes colonnes de crânes assez complexes dans leur conception. Il vaut mieux essayer d'éviter de s'appuyer sur ces dernières, étant donné qu'elles sont devenues relativement fragiles avec l'âge. De même, l'emploi de sorts causant de gros dommages (comme "boule de feu" ou "foudre") fera s'écrouler ces colonnes, ce qui déclenchera alors un effondrement de la voûte. Un tel événement cause aux personnages d'énormes dégâts, entraînant la mort, excepté si ceux-ci se trouvent à proximité d'une des sorties de la salle et s'ils réussissent un jet de dextérité: DD 20. Chaque colonne a 35% de chances de s'écrouler en cas de dégâts, donnant 85% + 5% par colonne détruite





(selon l'aire d'effet du sort) de chances que la voûte s'effondre. Dans cette pièce se trouve également un miroir, sur le mur ouest. C'est de ce miroir dont parle Nohmurin dans son journal (voir "L'ancienne bibliothèque"). En effet, si les personnages passent devant, ils s'apercevront alors qu'ils n'ont pas de reflet. Comme le dit l'énigme, il leur suffit alors de le briser pour pouvoir lire, derrière celui-ci, gravé dans le mur, le moyen de tuer Tenebrae:

"Ne lui résistez pas. Niez-la. Seule la vie peut le tuer."

Les M.D. comprendront aisément le sens de cette énigme en lisant le paragraphe consacré à l'entité, dans le chapitre concernant les principaux personnages. De cette pièce partent deux couloirs, un vers l'ouest et l'autre vers le sud.

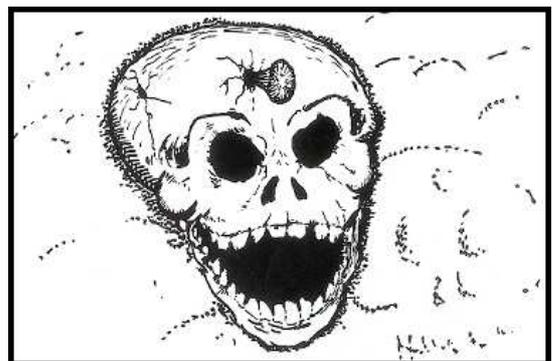
Salle 12: Après avoir marché quelques mètres dans ce couloir dont les murs sont couverts d'ossements, celui-ci bifurque vers l'ouest puis vers le nord. On se retrouve alors au même endroit que si l'on avait pris directement le couloir partant vers l'ouest dans la salle 11. Ce dernier se termine rapidement, complètement éboulé, laissant un passage partant vers le nord (salle 14) . La porte est fermée à clé.

Salle 13:

Une fois la porte de la salle 12 ouverte, celle-ci donne sur une pièce précédant un gouffre qui s'enfonce dans les entrailles de la terre (toute chute est bien entendu fatale). Avant le gouffre se trouve une énorme herse, qu'il faudra ouvrir. C'est ici que sont téléportés les gens qui s'étaient fait absorber par la sphère noire de la salle 8. Dans la paroi du gouffre sont incrustés des crânes. Les infortunés personnages ayant été envoyés ici par la boule se retrouvent prisonnier d'une cage, suspendue au-dessus du vide. Lors de la téléportation, il y a 10% de chances que celle-ci ne s'effectue pas bien et que le personnage réapparaisse alors au-dessus du vide. Ces cages sont indestructibles. Leur fond est composé d'une grille comportant des barreaux espacés de 30 cm les uns des autres. Tout personnage arrivant à l'intérieur a 2 chances sur 6 de lâcher ce qu'il avait en main, c'est à dire de laisser tomber au fond du gouffre (les barreaux sont suffisamment espacés) ce qu'il tenait. Dans certaines cages se trouvent des squelettes. Un de ceux-ci a apparemment réussi à griffonner quelque chose sur la paroi, et on peut lire: "Celui qui rit". On peut remarquer, parmi tous ceux qui "ornent" le gouffre, un crâne au faciès amusant, dévoilant ce qui lui reste de dents. C'est en brisant ce crâne, qui n'est pas plus solide que de vieux os, que les prisonniers pourront quitter leurs cages. Mais les joueurs doivent vite comprendre cette énigme, car au bout de 5 minutes de présence dans le lieu, un gaz envahira le gouffre, qui les tuera, excepté s'ils réussissent un jet de vigueur (DD 16) contre les poisons à chaque round (Vapeurs d'othur brûlé par Inhalation (le DD n'est pas de 18 car le poison est ancien, -1 Con (diminution permanente), et -3d6 Con). Le crâne ne peut naturellement être atteint que par des armes de jet ou des sortilèges. Une fois celui-ci détruit, la sphère disparaîtra de la salle 8, les cages s'ouvriront, et un sol de pierre se formera sous les pieds des prisonniers, qui pourront alors rejoindre le couloir 12.

Salle 14:

Ce petit couloir (4 m de long) comporte un piège. Au-dessus de la porte qui le ferme se trouve un crâne, parmi d'autres, qui présente la particularité d'avoir la bouche ouverte. Dès que quelqu'un pénétrera dans le couloir, une corde s'échappera de cette bouche pour étrangler, jusqu'à ce que mort s'ensuive, le premier des personnages dans l'ordre de marche du groupe (Touché automatique comme des projectile magique), surprise. La corde se resserre lentement autour du cou de sa victime, la décapitant en 2 à 5 rounds. Cette corde est magique et indépendante du crâne. Si celui-ci est détruit, il n'en sera rien pour elle. Elle





a 30 points de vie et une classe d'armure de 18. Chaque point de dommage infligé sur elle le sera également sur la créature piégée, le seul endroit où l'on puisse couper la corde se trouvant directement autour du cou du personnage...

Salle 15:

Cette salle ayant pour dimensions 12 m de long pour 6 de large est vide, à l'exception d'une grande table de bois massif posée en travers de la pièce, derrière laquelle se trouve un mort-vivant effrayant: une Liche (voir Manuel des Monstres). Celle-ci lancera des sorts offensifs sur les aventuriers dès qu'ils pénétreront dans la salle (ex: "boule de feu", "éclair", "projectiles magiques"...), puis quittera la pièce immédiatement après, en traversant, grâce à un sort de "passe muraille", la lourde porte en fer du mur nord. Elle se rendra alors dans la salle 16, d'où elle projettera son image (sort "projection d'image", 7e niveau de sor/mag) à la rencontre des aventuriers.

Liche : CA: 18, DV: 11, PdV: 88. Les sorts de la liche sont laissés au choix du M.D., à l'exception de ceux qu'elle prend obligatoirement (Passe muraille et projection d'image).

Salle 16:

Cette pièce est vide, excepté un coffre qui contient 10 000 pièces d'or et 2 000 pièces de platine, ainsi qu'une épée longue +4 au toucher et au dommages, et un bâton de résurrection avec 20 charges, sur lequel est gravé: "Seule la vie..." C'est en employant simultanément 15 charges du bâton et en touchant Tenebrae que l'on peut le détruire (voir Tenebrae dans le chapitre "Les principaux personnages"). Un passage part vers l'est.

Salle 17:

En empruntant le seul passage de la salle 16, les personnages arriveront à un croisement offrant deux possibilités: vers le sud et vers le nord. C'est à ce croisement que se trouve une trappe: après une chute de 6 m, l'infortuné personnage se retrouvera embourbé dans une limon vert, et il aura 1d4 rounds pour le tuer ou être digéré.

Limon vert: CA: 6, PV: 16. Si le limon est détruit, il n'aura plus d'effet sur les différentes choses qui pourront tomber dedans (pour plus de précisions, voir annexe 2).

Le couloir partant vers le nord arrive dans une salle dont les murs ne sont plus recouverts de crânes. De celle-ci partent de nombreux souterrains creusés à même le roc, mais tous bouchés, excepté un qui permet d'accéder au niveau inférieur.

Salle 18:

Le couloir partant au sud au précédent embranchement (voir salle 17) donne sur une galerie d'où provient du bruit. Ce sont les servants qui viennent à la rencontre des aventuriers. (Il est possible que ceux-ci se soient séparés et que d'autres servants les suivent déjà par l'autre côté.)

Salle 19:

On découvre, en pénétrant dans la salle 19, un escalier en colimaçon descendant une dizaine de mètres avant de s'arrêter dans le vide. L'escalier a vraisemblablement été cassé, puisque l'on peut voir, 6 m plus bas, le reste de celui-ci, ainsi que de nouvelles galeries, dans lesquelles l'eau est présente sur une hauteur d'environ 1 m.

Salle 20:

Le bas de l'escalier en colimaçon se trouve dans une petite grotte taillée à même le roc et dans laquelle il y a environ 1 m d'eau. Une galerie part vers le sud, et bifurque vers l'ouest. Ces galeries sont creusées à même la terre et l'ensemble n'est pas très solide. Une "boule de feu" pourrait avoir des conséquences catastrophiques...



Salle 21:

Au-delà de la bifurcation se trouve, au sud, après un très court passage, une petite salle dans laquelle se trouve un tourbillon dont la puissance attire les personnages. Ils pourront continuer leur chemin s'ils réussissent un jet de vigueur (DD 15). Sinon, ils seront emportés. Si cela se produit, faire tirer un jet de Dextérité pour se rattraper (DD 13). Si ce jet rate, l'aventurier est emporté et peut périr noyé, lui faire jeter de nouveau un jet de vigueur pour voir s'il retient sa respiration (DD 16) (à moins qu'il ne possède quelques objets pouvant le sortir de ce mauvais pas). Si le jet réussit, le joueur débouche à l'air libre, dans l'étang d'Echevin. Si les personnages passent le tourbillon, ils découvriront un passage partant vers le sud, celui vers l'ouest étant bouché par des éboulis.

Salle 22:

Après avoir marché une vingtaine de mètres, les aventuriers arrivent dans une caverne peu accueillante et, surtout, dont une partie est très profonde. C'est dans cette dernière qu'une vieille pieuvre géante a élu domicile. Elle attaquera à vue les aventuriers.



Salle 23: Après quelques mètres de marche, les joueurs se retrouvent nez à nez avec un mur de pierre qui bloque tout passage. Pourtant, l'eau semble passer dessous. On peut en effet nager quelques mètres sous l'eau et repasser à l'air libre après avoir laissé le mur derrière soi. On se retrouve alors coincé entre deux murs (voir croquis) entre lesquels stagne un gaz très explosif, qui explosera d'ailleurs à la moindre flamme, occasionnant à tous les personnages 4 à 40 points de dégâts. Pour quitter ce lieu, il suffit de repasser de la même façon sous le deuxième mur.

Salle 24: Après avoir monté quelques marches, les joueurs se trouvent face à une porte de toutes les couleurs dont émane une magie importante. Il s'agit de la porte prismatique dont il est question dans la bibliothèque. Si un aventurier tente de la traverser, il subira tous les effets que cela implique (voir le sort "sphère prismatique", 9e niveau de sor/mag). Le seul moyen de passer cette porte est de la détruire grâce aux sorts convenables (décrits dans le sort).

Salle 25: Dans cette salle obscure, les aventuriers ne peuvent que distinguer quelques instruments de chimie, des crânes et une énorme colonne de soutènement. Sur le sol se trouve un vieux squelette décharné. Dès que la moitié des aventuriers aura pénétré dans la pièce, ou 2 rounds après la venue d'une personne, le squelette se remplira d'un feu magique: Tenebrae n'apprécie guère les intrus... Pour le déroulement du combat éventuel et la manière d'anéantir l'entité, voir le chapitre "Les principaux personnages". Les trésors et les points d'expérience de cette aventure sont laissés à l'appréciation du M.D., qui jugera selon le mérite de joueurs.

Personnage principaux

Le prêtre supérieur: Urthelon

Age: 57 ans

F: 10; I: 17; S: 17; D: 11; C: 9; Ch: 14

Urthelon dirige les cinq grands prêtres et donc l'ensemble du monastère. Il est le seul à pouvoir accéder à la bibliothèque avec le bibliothécaire, et c'est lui seul qui a le pouvoir d'autoriser ou non les entreprises au sein du temple. Il est d'ailleurs très fier de sa fonction de prêtre supérieur, sans pour autant en tirer une vanité excessive. Cependant toute rumeur pouvant, de près ou de loin, ternir la réputation de son temple sera automatiquement réfutée, même si celle-ci est fondée. De même, l'auteur de ces "ragots" sera immédiatement discrédité à ses yeux et difficilement pardonnable (ainsi les aventuriers s'attireront des ennuis s'ils insistent trop sur les côtés obscurs du lieu). Hormis ce



petit penchant, Urthelon est très travailleur et respectable; il aime beaucoup rester dans son bureau une fois tout le monde endormi, pour y régler quelques menus détails. Ceci reflète d'ailleurs bien son côté parcimonieux; tout travail mal effectué ou inachevé est à ses yeux un sacrilège.

L'herboriste: Aldoran

Age: 49 ans

F: 11; I: 16; S: 13; D: 14; C: 9; Ch: 15

Aldoran est une personne de nature très joyeuse. Tous dans le temple s'accorderont à affirmer qu'il est la personne la plus apte à remonter le moral de qui que ce soit dans le temple. Cependant, la récente vague de maladie le préoccupe grandement et lui fait un peu perdre sa jovialité. Sa fonction d'herboriste lui donne la possibilité de soigner les blessures. Il possédera donc l'équivalent de tous les sorts de soin jusqu'au 3e niveau, mais avec des délais avant que ceux-ci n'agissent pouvant atteindre plusieurs jours. L'herboriste sait aussi être très sérieux et ne sera jamais surpris à plaisanter avec le prêtre supérieur ou avec les quatre autres grands prêtres.

Le maître copiste: Cumlost

Age: 46 ans

F: 9; I: 16; S: 14; D: 15; C: 10; Ch: 11

Cumlost n'est pas très bavard. Il aime beaucoup lire quelques ouvrages de la bibliothèque lorsqu'il ne les copie pas. Il est spécialisé dans les enluminures, et ses talents font autorité à travers le monastère. Persuadé du bien-fondé de ses actions, c'est lui qui racontera la légende du tertre noir aux aventuriers, sans avoir l'autorisation du grand prêtre, qui est persuadé qu'il ne s'agit que "d'histoires destinées à nous nuire". C'est donc en cachette qu'il ira raconter cette légende aux aventuriers:

"Voici de cela plusieurs siècles, eut lieu dans cette région un grand combat entre les forces du bien et celles du mal. Après plusieurs jours de bataille, ce furent malheureusement les forces du mal qui l'emportèrent et qui construisirent un temple en commémoration de leur victoire, afin de prier leur dieu démoniaque. Ce temple serait celui que nous habitons. Lorsque les forces du bien se remirent de leur défaite, elles prirent le temple d'assaut, en chassèrent les occupants avant de rénover le monastère. Mais il paraîtrait que les cinq dirigeants mauvais s'enfuirent avant le carnage dans les caves du monastère, et en murèrent l'accès. De là, il franchirent les portes de l'enfer afin de pouvoir hanter le temple à jamais."

Le maître copiste insistera sur le fait qu'il ne s'agit que d'une légende, et que sûrement rien de ce qui est relaté n'est authentique; cependant il pense que les faits sont suffisamment troublants pour justifier son acte.

L'intendant: Thingoluin

Age: 54 ans

F: 8; I: 13; S: 17; D: 10; C: 7; Ch: 10

Thingoluin est le grand prêtre qui se charge de toute la partie administrative du temple. Ainsi c'est lui qui connaît les rares dépenses du monastère ainsi que les produits qu'on y fabrique les bénéfices qu'on en tire. L'intendant est également au courant des effectifs, des fonctions de chacun, et il en rend régulièrement compte au prêtre supérieur. Il est un monstre de parcimonie. D'une lenteur presque insoutenable, il sait faire les choses qu'il a à faire avec une grande efficacité, sans jamais se tromper. L'intendant est d'une constitution malade. Jamais il ne s'aventurera dans une entreprise trop fatigante, comme par exemple récupérer un ouvrage imposant à plus de 1 m 50 du sol...

Le bibliothécaire: Serogan

Age: 43 ans

F: 13; I: 16; S: 12; D: 10; C: 10; Ch: 11

Serogan a surtout été assigné à cette fonction pour son sens de l'organisation. En effet, il est capable de retrouver n'importe quel ouvrage dans la bibliothèque, dans les délais les plus brefs, ou



même, il connaît presque tous les titres des ouvrages par coeur sans cependant les avoir tous lus. Il cache d'ailleurs cette lacune culturelle derrière un discours très précieux, qui frise par fois le comique. Il sait cependant se montrer très vif d'esprit et est prêt à rendre n'importe quel service. Ce dernier trait de son caractère le rend somme toute très sympathique. Il se montrer inflexible en ce qui concerne le règlement intérieur du monastère et notamment en ce qui concerne l'accès à la bibliothèque.

Le sacristain: Lorgen

Age: 45 ans

F: 11; I: 16; S: 14; D: 8; C: 9; Ch: 15

Lorgen est celui qui est préposé à l'entretien des affaires religieuses et au bon déroulement des messes. Bien que son travail ne soit pas des plus fatigant, il paraît toujours être en retard et très pressé. Il n'accordera donc que très peu de temps aux aventuriers si ceux-ci sont confrontés à lui. Le sacristain est sûrement le plus coléreux de tout le temple et n'hésitera pas à accuser un moine d'être trop lent ou de le retarder dans ses affaires. Hormis ce défaut, il a gagné la confiance de tous et est un excellent orateur lors des messes, qu'il dirige le plus souvent.

Les moines:

Les moines du monastère sont de purs érudits et n'ont aucune vocation à la prêtrise tel qu'on l'entend et à la puissance des sorts, ils ont en moyenne une trentaine d'années. Ils sont très travailleurs et totalement dévoués à leur culte. Aucune règle stricte ne les oblige à rester au sein du monastère, mais le travail qui leur est demandé doit être fourni, et cela ne leur laisse guère de temps pour vaquer à des occupations personnelles. Quelques-uns des moines sont des copistes. Souvent assez instruits, ils ont été choisis pour leur dextérité et leur patience. Les livres copiés sont par la suite soit conservés, soit vendus au profit du monastère. Les autres moines s'occupent des travaux des champs, de l'artisanat et des tâches quotidiennes. Quelques rares adeptes, parmi les plus anciens, prennent alternativement différentes fonctions suivant les besoins du monastère. Du fait de ces diverses occupations, les moines vivent en parfaite autarcie et n'ont besoin de personne. Leurs contacts avec le village sont peu fréquents, mais étaient chaleureux avant les récents événements. Depuis quelque temps, les relations sont plutôt tendues. L'atmosphère du monastère en temps normal est assez reposante. Chacun y travaille et y vit dans la plus parfaite harmonie, sans que des heurts ou des inimitiés n'aient pu s'instaurer de façon durable au sein de cette petite collectivité.

Les cinq servants:

Les cinq servants sont en fait la réincarnation des prêtres de Nécrosis qui se sont jadis sacrifiés clans la création de Tenebrae. Les pouvoirs qu'ils ont maintenant surpassent largement ceux qu'ils avaient à l'époque. Leur forme est fantomatique et sombre. Ils ne sont visibles quasiment que la nuit, et leur vue inspire une terreur effroyable (jet de volonté DD 16 ou fuite). Toujours montés sur des "destriers noirs", ils sont d'une efficacité terrifiante.

Classe d'armure: 25.

Déplacement: 15/36 mètres.

Dés de vie: 15 (110 points de vie).

Nombre d'attaques: 2, sur la table des monstres.

Dommages par attaque: 1-16 + 6 (magie) + 7 (force).

Attaque spéciale: vue, sorts.

Défense spéciale: voir ci-dessous.

Résistance à la magie: 70%, immunité aux sorts de mort, charme, sommeil, contrôle.

Intelligence: extrême.

Alignement: chaotique mauvais.





Taille: humaine.

Psi: à vous de juger.

La peur: les servants peuvent inspirer la terreur de différentes façons. Soit "naturellement" et le jet de sauvegarde (DD 14 volonté) n'est pas modifié, soit par un sort qui donne un malus de -5. Le cri et le chant des servants influent également sur ces pouvoirs.

Le cri et le chant: les servants ont un système de production de certains sons dont les effets sont différents: une fois par jour, chacun d'eux peut pousser un cri qui cause 2 à 16 points de dommages sans jet de sauvegarde à toute personne présente dans le champ d'audition. Le chant inspire une terreur à laquelle toute personne de moins de 5 dés de vie, succombe (fuit) sans aucune chance de sauvegarde (sauf bien sûr dans des cas assimilables à une surdité). Pour toute personne de plus de 5 dés de vie, ces chants restent parfaitement insupportables et entraînent un malus à toutes les actions (-1 en combat et en sauvegarde...). Ce chant peut être également, au gré de la volonté des servants et de Tenebrae, canalisé sur certaines cibles choisies. Ainsi, lorsque les servants se préparent à attaquer les aventuriers, ceux-ci entendront dans leur tête ces chants maudits, sans que personne autour n'en perçoive le moindre son.

Sentir la vie: les servants sont capables de sentir toute vie dans un rayon de 25 m et d'en déterminer automatiquement la catégorie (insecte, humain...). Ils seront donc très difficiles à surprendre.

Sorts: chacun des servants peut lancer une fois par jour les sorts suivants:

Ténèbres, Mise à mal (nécromancien), forme éthérée (nécromancien), colonne de feu, éclair, Détection des pensées (3 fois par jour), mot de pouvoir aveuglant, barrière de lames (qu'ils peuvent rendre invisible).

Chaque servant peut communiquer télépathiquement avec les quatre autres. En combat, ils attaquent à l'aide d'une faux tranchante +4/+6.

Ils ont enfin chacun une spécialité:

- Désintégration: brise un mur en pointant le doigt par exemple (2 x par jour);
- Doigt de mort: permet de tuer une créature vivante se trouvant dans les limites de portée (1 x par jour);
- Destruction: Ce sort abominable tue instantanément la cible et l'enveloppe d'un feu maudit (1 x par jour);
- Terreur: peur mortelle en pointant le doigt (1 x par jour): l'individu frappé par ce pouvoir sera pris d'une telle peur (si le jet de sauvegarde approprié est raté) qu'il se mettra à trembler violemment et verra son teint devenir cadavérique. La peur engendrée sera telle que la victime sera pratiquement impossible à maîtriser, et en mourra dans un délai d'1 à 10 rounds. Toute personne essayant de soigner le malheureux a une chance de 40% d'être choquée par le comportement de son camarade et ainsi de ne pouvoir rien faire d'autre que de le regarder effrayé.
- Aliénation mentale: rend folle une personne en pointant le doigt dans sa direction (1 x par jour). Si quelqu'un réussit à abaisser les points de vie d'un des servants à zéro ou moins, il verra, avant que ce dernier ne disparaisse, "l'ombre de l'ange déchu" (voir sort symbole de faiblesse), et en subira les effets comme s'il s'agissait du sort. Cette conséquence n'affecte qu'une personne, celle qui a donné le "coup de grâce". Le servant "mort" reviendra à la "vie" après 3 jours de reformation. Comme vous l'avez sans doute constaté, ces rencontres sont beaucoup trop puissantes pour un groupe normal. Ceci est dû au fait qu'ils ne sont pas destinés à être tués, mais à être fuit.

En effet, si le groupe affronte une fois les servants et s'il n'est pas composé de Gros Bill berserkers superclassés bardés de magie, celui-ci devrait opter pour un "courage, fuyons !" collectif. C'est la crainte de ces monstres qui instaurera alors ce sentiment d'insécurité qui doit peser durant le déroulement de la partie. Vous êtes donc libre de monter ou de descendre le potentiel de pouvoir de ces servants si vous les considérez inadaptés à cet effet. Ils apparaîtront pour la première fois lors d'une procession dont ils assument la protection (voir le chapitre concernant le déroulement de la partie).



Tenebrae, prince des ténèbres

Tenebrae est une entité immatérielle qui apparut en des temps immémoriaux sous le nom de **Bashar**. La légende, car il ne s'agissait à l'époque que d'une légende, disait qu'une certaine forme d'énergie était capable de personnifier le côté mauvais de l'homme pour se retourner contre lui. Certaines religions invoquaient donc Bashar comme étant un ange vengeur détruisant ceux qui auraient trop commis de fautes (bonnes ou mauvaises, selon la nature de la religion). Il ne reste cependant aucune trace concrète de la matérialisation d'une telle entité, et pour beaucoup celle-ci ne fut que le fruit de l'imagination de quelques fous. Ceux qui avaient encore foi en Bashar fondèrent une secte qui, au départ sans nom, sera peu à peu, et plus ou moins involontairement, désignée sous le nom de Nécrosis. Les prêtres de Nécrosis réussirent, après plusieurs centaines d'années d'invocation, à faire non seulement apparaître l'entité, qui prit alors le nom d'Urashnor, mais également à contrôler et à demander (comme les prêtres) certains pouvoirs à leur nouveau dieu. Lorsque leurs pratiques furent au point et leur caste assez largement répandue, ils tentèrent de renverser l'ordre établi afin de faire régner le chaos.

De là naquirent les hostilités avec Arquis et les grandes batailles telles que celle du tertre blanc. Au déclin des prêtres de Nécrosis, les cinq plus haut placés de la caste décidèrent de créer la forme ultime et parfaitement matérielle de l'entité, sacrifiant ainsi leur vie pour qu'Urashnor puisse régner définitivement sur le plan matériel. Le nom de Tenebrae ne fut alors donné à l'entité que par les prêtres d'Arquis, lorsque ces derniers eurent à le combattre et qu'ils disparurent sous son effroyable puissance.

La forme que les aventuriers devront affronter est, heureusement pour eux, semi matérielle, Nohmurin ayant réussi, il y a cinq cents ans, à neutraliser l'entité et à la faire repartir dans son plan d'origine. Celle-ci n'arrive pas encore à se matérialiser de nouveau, cependant certains de ses pouvoirs sont déjà effectifs, notamment celui de contrôler ses servants. Elle cherche donc en ce moment à se reformer. Pour cela, elle doit faire exécuter quatre séries de cinq sacrifices durant des cérémonies très spéciales (voir "Les processions" plus bas). Au moment où les aventuriers arrivent, dix personnes ont déjà été sacrifiées avec succès, et leur mort profite déjà à l'entité. Cinq autres seront sacrifiées avant que les aventuriers n'aient atteint l'entité (sauf s'ils sont particulièrement perspicaces ou s'ils ont lu le module), comme il est expliqué dans le chapitre "Déroulement de la partie". Pour l'instant, Tenebrae ne peut se manifester que par le crâne de Nohmurin, dans lequel il est prisonnier.

Pouvoirs "normaux" de Tenebrae :

Manipulation à distance : sur tous les environs du temple.

Fracassement : sur tous les environs du temple.

Ainsi que les sorts suivants : lévitation, confusion, télékinésie, inversion de la gravité, métamorphose universelle, et animation d'objets.

Tous ces pouvoirs sont utilisables 1 fois par jour et sont additionnels à ceux qu'il a pour protéger l'ancienne bibliothèque. L'entité est capable dans sa forme semi matérielle de porter des attaques physiques autre que par des sorts et des pouvoirs spéciaux qu'il possède.

Pouvoirs spéciaux :

1. Tenebrae est capable de contrôler et de diriger les cinq servants qui sont sous ses ordres (voir les cinq servants, dans ce même chapitre). Il ne pourra donc attaquer ses opposants que par l'intermédiaire de ces derniers. Seul la destruction de l'entité peut détruire les servants.

2. Tenebrae peut, 1 fois par jour, prendre possession d'une personne dans les limites de son influence (environ une zone de 150 mètres de rayon centré sur lui). Celle-ci n'a aucune chance de se sauver si elle possède moins de 5 dés de vie, mais ne peut être influencée si elle en a plus de 8. Entre les deux, un jet de sauvegarde est permis (Volonté, DD 16). Une personne possédée en est parfaitement inconsciente et agit normalement. Cependant l'entité peut alors influencer ses faits et gestes et même contrôler certaines actions comme verser un poison ou aller placer un scarabée de la mort à un endroit précis... La victime n'en garde aucun souvenir. Quel que soit son niveau, le personnage, une fois possédé, a droit à un jet de sauvegarde toutes les 10 heures pour se libérer de l'emprise de l'entité. Une fois libérée, la victime tombe malade et possède 95% de chances de périr



dans la semaine qui suit (tirer 1d6+1 pour savoir quel jour exact). L'entité ne peut pas posséder une créature de 9 dés de vie ou plus.

3. Lorsque l'on approche Tenebrae à moins de 5 m, certains phénomènes se produisent: les mouvements se font de plus en plus difficilement et aucun sort ne peut être lancé dans cette zone. Depuis l'extérieur de cette dernière, tout est possible (à l'appréciation du M.D.). Chaque mètre parcouru, le ou les joueurs lancent 1d6. Si le total des dés excède son ou leur intelligence, le ou les joueurs tombent inconscients, jusqu'à ce qu'il(s) soi(en)t ressorti(s) de la zone et ai(en)t récupéré pendant 20 rounds.

4. Cette approche (voir ci-dessus) cause 1 à 10 points de dommages par mètre ou par round passé dans la zone de 5 m (de rayon, centrée sur le crâne) .

5. Tenebrae peut également retourner un joueur contre un coéquipier. Celui-ci ne s'en remettra qu'une fois l'entité détruite ou après avoir atteint zéro point de vie.

6. Tenebrae peut hypnotiser instantanément une fois par jour (voir le sort hypnose).

7. L'entité est également capable de prendre l'âme d'un personnage trois fois par jour. Ce dernier a droit à un jet de sauvegarde (Vigueur DD 18) contre la magie. S'il rate, le personnage tombe en poussière et meurt sans qu'aucun secours ne puisse lui être porté, hormis par un souhait majeur doublé d'un sort de résurrection.

8. Tous les 3 rounds, un sort "éclair" à 10d6 part du crâne sur un des aventuriers.

Si, cependant, le joueur dit qu'il refuse de croire à ces pouvoirs et qu'il les nie (selon les conseils placés derrière le miroir des catacombes), c'est à dire s'il refuse d'effectuer un jet de **résistance** (il est important que le M.D. dise "jet de résistance" et non pas "jet de sauvegarde ou de difficulté"), les pouvoirs n'auront pas d'effet. Seuls les pouvoirs 3, 4 et 8 ne peuvent être niés et ils persisteront dans tous les cas de figure.

Pour détruire Tenebrae, seuls quelques rares moyens existent: le frapper avec une arme ou lui causer des dommages, de quelque façon que ce soit, n'aura jamais d'effet. Seuls agiront les sorts de guérison qui auront comme effet de ramener à la "vie" (à une mort normale) les personnes qui ont péri pour former l'entité. Ainsi, 15 charges d'un bâton de résurrection anéantiront l'entité. Si d'autres moyens, intelligents et dans le même ordre d'esprit, ont été trouvés par les joueurs, c'est à vous d'en déterminer les effets.

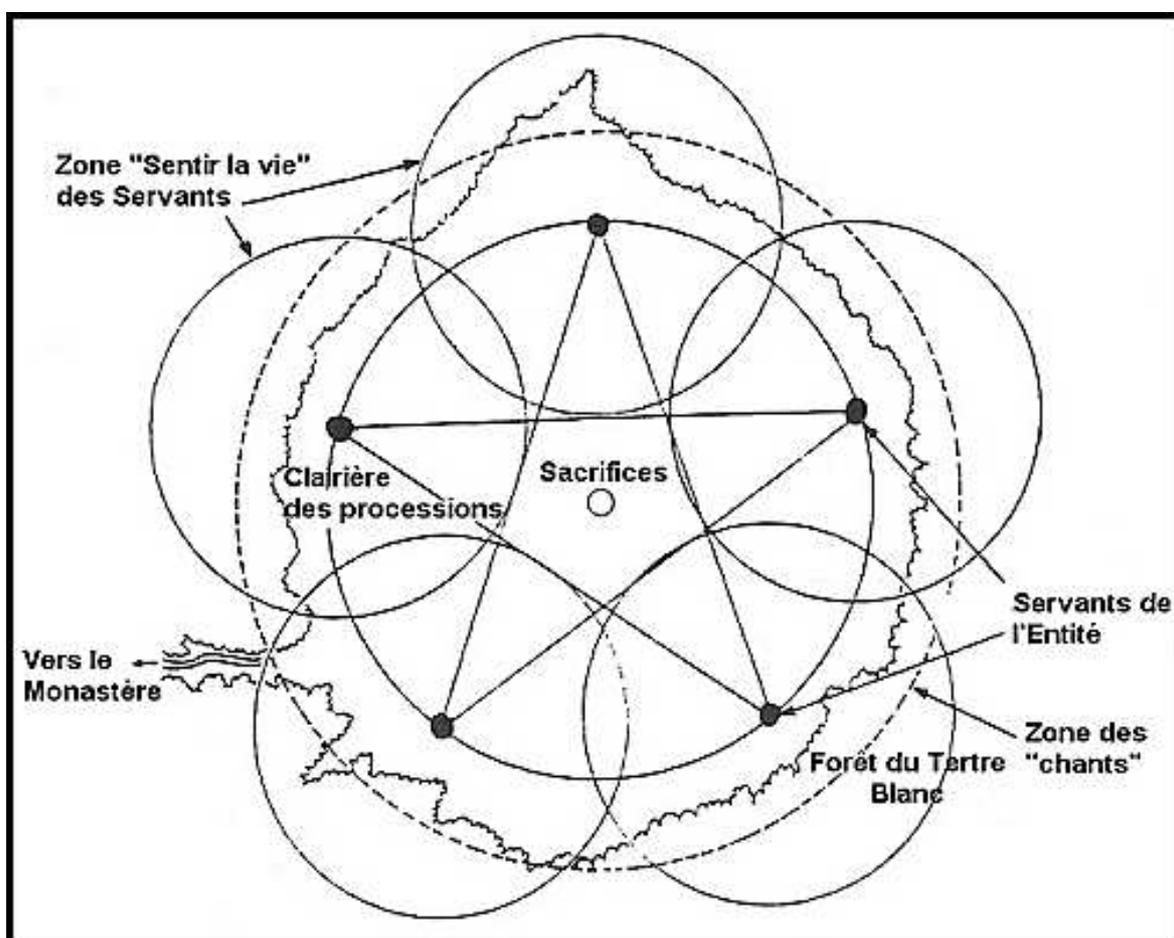
Les processions

Les processions sont les points de mire de l'entité et de son action. Elles ont pour but de la libérer et de lui permettre de se déplacer à l'air libre, car pour le moment elle ne peut que commander ses servants et influencer, par différents pouvoirs, les personnes qui se trouvent près de son lieu de sépulture. Les processions ont lieu régulièrement pendant les nuits noires. Les cinq servants entrent sur le plan matériel environ cinq heures avant le début de son déroulement. Ils doivent pendant ce temps trouver les personnes qui seront sacrifiées. Celles-ci seront charmées par un sort de "domination», puis enchaînées et portées sur le lieu consacré. Là, un des servants restera avec les victimes, tandis que les autres iront escorter les prêtres. Ceci se déroule vers minuit (les servants sont donc sur place dès 20 heures). Dès minuit, un sort que l'entité fait émaner dans le temple endort toute personne ratant son jet de sauvegarde à -3 contre la magie, de façon définitive jusqu'au lendemain matin (rien ne peut les Réveiller, mais elles doivent déjà être endormies pour subir le pouvoir, sans quoi celui-ci n'a aucun effet). Le grand prêtre et les cinq prêtres majeurs sont alors possédés par l'entité et se dirigent vers le lieu de la procession sous une forme semi matérielle. En passant dans la salle de religion du temple, les servants leur donnent des vêtements, qu'ils revêtent avant de se diriger, sous le chant des servants, vers la forêt. Vers 1h30, les six prêtres entrent dans la zone noire. Leur corps matériel se trouve encore dans le temple, exactement à l'endroit (dans leur lit en l'occurrence) où ils ont été possédés.

Les formes semi matérielles créées qui se trouvent dans la procession révéleront émaner de la magie et être chaotiques mauvaises si les détections appropriées sont effectuées. Un "voir la vérité" montrera les prêtres successivement comme n'existant pas, comme étant des prêtres mauvais (avec leur apparence normale), ou bien une vision de l'entité apparaîtra (visible uniquement si le prêtre ou



la personne ayant jeté le sort réussit une détection de l'invisible) . Les prêtres (corps matériels) paraissent morts, et le sont si leur corps immatériel ne les rejoint plus. Après une demi-heure d'incantation, un pentacle se trace sur le sol (comme si celui-ci avait été dessiné avec de la poudre et que l'on allumerait). Les traces du pentacle persistent durant 36 heures après leur création. Vers 2h donc, commence la procession en elle-même. Les cinq servants sont à chaque pointe de l'étoile du pentacle. Les crânes des cinq précédentes victimes se trouvent à chaque arête de la zone noire. Une victime est sacrifiée environ après 10 minutes de rituel et d'incantation. A chaque mort, un des crânes s'enflamme clans l'ordre fie placement des servants. Vers 2h50 commence la clôture, durant laquelle les victimes sont décapitées, leurs corps désintégrés et leurs têtes conservées par les servants. A 3h, le matériel est remballé par les servants, et les prêtres sont clans leur corps matériel. Durant toute la procession, les servants chantent pour faire fuir les curieux et protègent la procession des diverses attaques possibles.



Annexe 1

Broche du scarabée tueur

Broche du scarabée tueur. Cette broche a l'air bénéfique, mais il suffit de la tenir pendant 1 round ou de la placer pendant 1 minute dans un sac, ou un autre contenant non rigide, proche (moins de 30 centimètres) d'un individu à sang chaud pour qu'elle se transforme en horrible créature qui traverse le cuir et s'enfonce dans les chairs de sa victime pour atteindre son cœur en 1 round. La mort est alors automatique. Si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 25), il réussit à attraper le scarabée et à le jeter au loin avant que celui-ci ne disparaisse dans ses chairs, mais il subit tout de même 3d6 points de dégâts. Le scarabée redevient une broche quand il n'est plus au contact d'un être vivant. À noter qu'il ne se transforme pas si on le range dans une boîte en bois, os, métal ou



ivoire. Il est donc possible de le déplacer sans risque pour peu que l'on prenne les précautions nécessaires.

Abjuration puissante ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, exécution ; Prix 80 000 po.

Faux tranchante

Cette arme +4 au touché et de +6 aux dégâts est faite d'Adamantine. Sur un jeté de dé naturel de 18-20 contre un adversaire de taille égale, avec ou sans armure, la faux lui coupera un membre. Pour une créature ou une personne plus grande que lui, un 19-20 sera nécessaire pour trancher un membre. Et contre des construct de pierre/métal un 20 naturel devra être jeté. Pour déterminer quel membre sera tranché : 01-02 bras gauche, 03-04 bras droit, 05-06 jambe gauche, 07-08 jambe droite. Et si c'est par exemple un homme lézard, ajoutez les chiffres 09-10 pour la queue etc. Cette arme donne bien sur les dégâts du critique du à la décapitation du membre.

Communication avec les morts (améliorée)

Nécromancie [langage]

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 m

Cible : 1 créature morte

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort prête un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre (ou à une partie de ses ossements), ce qui lui permet de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le personnage a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts (7), sachant que celles qu'il n'a pas posées au terme de la durée sont perdues. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, et il en va de même de la ou des langues qu'il parle. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et répétitives.

Si le défunt a déjà été soumis à communication avec les morts au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative échoue automatiquement. La date de la mort n'a aucune importance.

Le sort permet de parler directement avec le défunt (dont l'âme a quitté le corps). Il met le prêtre en contact avec son savoir. Le cadavre conserve en effet la trace de l'âme qui l'occupait autrefois, ce qui lui permet, une fois partiellement animé, de répondre aux questions. Il est incapable d'apprendre quoi que ce soit de nouveau et ne peut rien savoir de ce qui s'est passé après sa mort (il ne se souvient même pas avoir été questionné par le prêtre).

Il est impossible de communiquer avec un cadavre transformé en mort-vivant.

Métempsycose

Abjuration [Possession]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 1er niveau

Zone d'effet : Une créature

Durée : Spéciale

Jet de sauvegarde : Spécial

Résistance à la magie : non

Explication/Description : une métempsycose est un sort inhabituel. Il permet au magicien de prendre l'ascendant sur l'esprit de sa victime et ainsi de contrôler son corps. Si le corps de la victime est humain ou humanoïde, le magicien peut même utiliser ses propres sorts. Le possesseur peut utiliser les connaissances rudimentaires du possédé, mais pas ses connaissances profondes ; par exemple, il



ne pourra pas parler sa langue s'il ne la connaît pas, ni utiliser les sorts du possédé. Le magicien transfère sa force vitale dans un réceptacle spécial (une grosse gemme ou un cristal) et à partir de ce réceptacle magique, la force vitale peut sentir et attaquer toute créature se trouvant dans la portée du sort ; mais le type de créature ne peut être deviné. Ce réceptacle doit se trouver dans la portée du sort par rapport au corps du magicien au moment du lancement du sort. La possession est réussie si la victime rate son jet de sauvegarde. Une possession ratée fait que la force vitale du magicien reste dans le réceptacle qu'il a choisi. Chaque tentative de possession demande 1 round. Si le corps du magicien est détruit, la force vitale dans le réceptacle n'est pas atteinte ; par contre, si le réceptacle est détruit, la force vitale aussi. Le retour de l'esprit du magicien dans son corps demande 1 round et ne peut se faire que si le réceptacle est dans la portée du sort par rapport à son corps. Le jet de sauvegarde contre une métempsycose est modifié en comparant l'intelligence et la sagesse combinées du magicien et de la victime (seulement l'intelligence pour les non humains ou les non humanoïdes).

Ajustement du Différence	Jet de sauvegarde
-9 ou -	+4
de -8 à -6	+3
de -5 à -3	+2
de -2 à 0	+1
de +1 à +4	0
de +5 à +8	-1
de +9 à +12	-2
+13 ou +	-3

Un score négatif indique que le magicien a un score plus faible que sa victime, ce qui fait que cette victime obtient un bonus sur son jet de sauvegarde. La composante matérielle est le réceptacle lui-même. Une créature possédée dont la différence est d'une part négative ou d'autre part positive jusqu'à + 4 a droit à un jet de protection chaque round pour voir si elle peut supplanter l'esprit du possesseur ; une différence de + 5 à + 8 permet un jet de protection chaque tour ; une différence de + 9 à + 12 autorise un jet de protection chaque jour ; une différence de + 13 ou + permet un jet de protection chaque semaine. Si la créature possédée reprend le contrôle de son esprit, le magicien est piégé jusqu'à ce qu'il puisse reprendre à son tour l'ascendant sur l'esprit de sa victime pour soit le contrôler à nouveau, soit s'échapper.

Mythomancie

Divination

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : Spécial

Portée : 0

Zone d'effet : Spéciale

Durée : Spéciale

Jet de sauvegarde : Aucun

Résistance à la magie : non (voir description)

Explication/Description : ce sort est utilisé pour obtenir des informations sur une personne, un endroit ou un objet, lequel ou laquelle doit être connu. Si la personne, ou l'objet, est présent ou si le magicien se trouve à l'endroit concerné, la probabilité de résultat est importante et le temps d'incantation n'est que de 10 à 40 rounds. Si le magicien ne connaît que des informations détaillées, le temps d'incantation est de 1 à 10 jours. Et si les seules sources d'information sont des rumeurs, le temps d'incantation est de 2 à 12 semaines. Pendant ce temps d'incantation, le magicien ne peut entreprendre que les actions de tous les jours : manger, dormir, etc. A la fin du temps d'incantation, la divination révélera si des informations légendaires sont apprises. Elle révélera souvent où ces informations pourront être trouvées : par un nom de lieu, sous forme de vers, d'énigme. Parfois une



certaines informations concernant une personne, un endroit ou un objet (si l'objet est présent) sera révélée mais ce sera toujours sous une forme énigmatique (vers, devinette, anagramme, message chiffré, etc.). Les composants matériels sont de l'encens et des morceaux d'ivoire, placés en forme de rectangle ; mais le magicien doit sacrifier en plus un objet, une potion, un sort sur parchemin, un objet magique, une créature, etc. Naturellement, une mythomancie donnera des informations uniquement si la personne, l'endroit ou l'objet est très connu ou légendaire.

Annexe 2 : Monstres

Banshee (Manuel des Monstres 2)

Dés de vie : 26d12 (169 Pv)

Initiative : +7 (Dex, Initiative améliorée)

Vitesse de déplacement : 24 mètres, en vol (bonne)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, + 3 parade), contact 16, pris au dépourvu 13.

Attaques : Toucher intangible +6 en mêlé (+16 au corps à corps).

Dégât : Toucher intangible 1d8/19-20 et diminution permanente de 1d4 points de charisme.

Attaques spéciale: aspect terrifiant, diminution permanente de charisme, plainte.

Espace occupé/allonge: 1,5 mètres X /1,5 mètres/1,5 mètres.

Particularités : détection des vivants, flétrissement des plantes, intangible, mort-vivant, RM 28.

Jet de sauvegardes : Réf +11, Vig +8, Vol +19.

Caractéristiques : For-, Dex 17, Con -, Int 16, Sag 15, Cha 17.

Compétences : Acrobaties +16, Détection +74, Discrétion +13, Équilibre +5, Fouille +23, Perception auditive +24, Saut +2, Scrutation +13, Sens de l'orientation +7.

Dons : Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat. Science de [initiative. Science du critique (contact intangible), Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer.

Alignement: Toujours chaotique mauvais.

Plainte (Sur). Pendant la nuit, une banshee peut

lancer une plainte mortelle. Cette attaque peut tuer plus de dix-huit créatures vivantes dans un rayon de 9 mètres autour de la banshee ou dans un cône de 18 mètres de long devant elle, au choix de la créature. Un jet de Vigueur réussi (DD 26) annule les effets. Une fois que la banshee a hurlé sa plainte, elle doit attendre 1d4 rounds avec de pouvoir recommencer et elle ne peut le faire que trois fois par jour.



Zombi : homme du peuple humain

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 2d12+3 (16 pv), Initiative : -1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases ; ne peut pas courir)

Classe d'armure : 11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11, Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m, Attaques spéciales : -

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



dans le noir (18 m)

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

Caractéristiques : For 12, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1,

Compétences : -, Dons : Robustesse

Momie :

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 8d12+3 (55 pv), Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +4/+11, Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Attaque à outrance : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m, Attaques spéciales : désespoir, putréfaction de momie

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

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +8,

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con -, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine Science de l'initiative, Science du critique Combat

La momie donne des coups terribles. Sa force physique et sa détermination sans faille en font déjà un terrible adversaire, mais elle possède aussi de nombreux autres pouvoirs.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être paralysé de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Putréfaction de momie (Sur). Maladie surnaturelle ; coup, jet de Vigueur (DD 16), temps d'incubation, 1 minute ; effet : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Con et 1d6 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 de Constitution) ou soit soigné comme cela est décrit ci-dessous.

La putréfaction de momie est une puissante malédiction, pas une maladie naturelle. Tout personnage tentant de lancer une invocation (guérison) sur une créature frappée par ce mal doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20) sans quoi le sort n'a aucun effet.

Pour soigner la putréfaction, il faut briser la malédiction à l'aide d'une annulation d'enchantement ou d'une délivrance de la malédiction (test de niveau de lanceur de sorts, DD 20), après quoi il n'est plus nécessaire d'effectuer de test de niveau de lanceur de sorts pour lancer des sorts de guérison sur la victime. En outre, ce mal peut être soigné comme n'importe quelle maladie normale.

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent.

Âme en peine

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 5d12 (32 pv), Initiative : +7, Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/ -, Attaque : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejetons, diminution permanente de Constitution

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +6, Caractéristiques : For -, Dex 16, Con -, Int 14, Sag



14, Cha 15

Compétences : Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 suivre une piste), Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative (S), Vigilance (S)

Combat

L'âme en peine et son pendant vénérable partagent les pouvoirs suivants :

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme en peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 9 mètres de l'âme en peine.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). L'âme en peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort lumière du jour). Elle retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Il est extrêmement dangereux de laisser une âme en peine s'approcher au contact.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une âme en peine en devient une à son tour en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme en peine qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme en peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche sa cible, l'âme en peine gagne 5 points de vie temporaires.

Liche

Les liches sont des lanceurs de sorts morts-vivants, principalement des magiciens ou des ensorceleurs, mais aussi des prêtres, qui ont fait appel à leur magie pour vaincre la mort. L'archétype acquis « liche » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après la « créature de base »), pour peu que ce dernier soit capable de créer le phylactère requis (voir plus bas). Il existe d'autres types de liches, comme les dragons, mais ils exploitent d'autres archétypes. La liche conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille reste inchangée.

Dés de vie. Les dés de vie actuels et à venir deviennent des d12.

Classe d'armure. La liche acquiert un bonus d'armure naturelle de +5 (ou conserve l'armure naturelle du personnage si celle-ci est supérieure).

Attaque. L'attaque de contact de la liche est utilisable 1 fois par round. Si la créature de base est capable de se servir d'armes, elle conserve cette capacité. Une créature dotée d'armes naturelles les conserve également. Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact ou sur son arme naturelle principale (le cas échéant). Enfin, une liche armée utilise son attaque de contact ou l'arme en question, au choix.

Attaque à outrance. Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact (voir ci-dessus) ou sur ses armes naturelles (le cas échéant). Si elle est armée, elle utilise généralement son arme en guise d'attaque principale, son contact prenant la place d'attaque secondaire naturelle, du moins si elle a la possibilité de la porter (main libre ou arme naturelle utilisable dans le cadre d'une attaque secondaire).

Dégâts. Si la liche ne possède pas d'attaque naturelle, elle gagne une attaque de contact qui exploite l'énergie négative pour infliger 1d8+5 points de dégâts aux créatures vivantes (un jet de Volonté, assorti d'un DD égal à 10 + 1/2 DV de la liche + son modificateur de Charisme, réduit ce total de moitié). Si elle possède des attaques naturelles, elle peut les utiliser ou se servir de celles du statut de liche, au choix. Si elle a recours à une arme naturelle, celle-ci inflige 1d8+5 points de dégâts supplémentaires.

Attaques spéciales. La liche conserve toutes les attaques spéciales du personnage et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD des jets de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV de la liche



+ son modificateur de Charisme.

Aura de terreur (Sur). La liche est toujours entourée d'une aura de Mal et de mort. Toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant le mort-vivant doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort terreur, lancé comme par un ensorceleur du niveau de la liche. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, l'aura de terreur de cette même liche ne peut plus l'affecter pendant 24 heures.

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact de la liche doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. Délivrance de la paralysie libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction (voir le sort du même nom). L'effet de ce pouvoir ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par une liche semble morte, mais un test de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) réussi révèle qu'elle respire encore.

Sorts. La liche peut lancer les mêmes sorts que de son vivant.

Particularités. La liche conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

Immunités (Ext). La liche est immunisée contre le froid, l'électricité, la métamorphose (bien qu'elle puisse en user sur elle-même) et les effets mentaux.

Réduction des dégâts (Sur). Le corps de ce mort-vivant est particulièrement résistant, ce qui lui confère une réduction des dégâts de (15/contondant et magie). Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La liche bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

Caractéristiques. La liche gagne les bonus suivants : Int +2, Sag +2 et Cha +2. Comme tous les morts-vivants, elle n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, comme la créature de base.

Limon vert

Plante de taille P

Dés de vie : 2d10+2 (11 Pv)

Initiative : -5 (Dex)

Vitesse de déplacement : 0 m. (stationnaire)

Classe d'armure : 6 (+1 taille, -5 Dex)

Attaque de base/lutte : +3

Attaque : Coup de pseudopode +3

Attaque à outrance : -

Dégâts : 1d6 de constitution (chair), 2d6 de dégât (bois),

4d6 de dégât (métal)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : Affaiblissement, Dégâts d'aspersion.

Dégâts spéciaux : Les dégâts se répètent chacun round jusqu'à ce que le limon vert soit détaché ou brûlé/détruit.

Qualités spéciales : Vulnérabilité bactériologique, perception aveugle, camouflage, excision, vulnérabilité des élémentaire, vase, immunité.

Particularités : excision, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -4, Vig +1, Vol -4

Caractéristiques : For -, Dex 12, Con 12, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Les limons verts sont d'étranges végétaux se rencontrant sous la surface du sol. Bien qu'ils ne puissent se déplacer, ils poussent lentement se nourrissant de substances végétales, animales ou





métalliques. Ils sont sensibles aux vibrations et s'abattent souvent sur les créatures passant sous leur point d'encrage

Le limon vert s'attache à la chair vivante et en 1d4 rounds, transforme la victime en limon vert (aucune résurrection possible). Il mange le bois lentement, n'en consommant qu'une épaisseur de 2,5 centimètre par heure. Il dévore par contre le métal extrêmement vite, venant à bout d'une armure en seulement 3 rounds.

Il est possible de l'arracher vivement de sa personne (si l'objet utilisé est ensuite jeté), de l'exciser, de le frigorifier ou de le brûler. Un sort de guérison des maladies tuera un limon vert. Les autres formes d'attaques y compris armes et sorts ne l'affectent pas.

On a parfois rapporté l'existence d limons verts colossaux ou de colons comprenant plusieurs individus.

Le limon vert attaque instantanément, il frappe l'adversaire le plus proche en se laissant tomber dessus à moins que ce ne soit sa cible qui tombe sur lui.

Pieuvre géante:

Animal (aquatique) de taille G

Dés de vie : 8d8+11 (47 pv), Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+15, Attaque : tentacule (+10 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 8 tentacules (+10 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec tentacule)

Attaques spéciales : étreinte, constriction (2d8+6)

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 3

Compétences : Détection +6, Discrétion +12, Évasion +12, Natation +13, Perception auditive +4

Dons : Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance

Sur un score de 19 ou 20, la pieuvre saisit complètement un aventuriers (ce qui lui fait une attaque en moins). Cette étreinte cause 2 à 12 points de dommages supplémentaires par round. C'est lors du 2ème round que la pieuvre mènera son prisonnier vers ses crocs, avec lesquels elle lui injectera un poison mortel en 1 à 10 rounds, sauf si le jet de sauvetage approprié est réussi.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS ® créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, MonteCook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



DnD 2009

Par : Stéphane Schaub, Guillaume Chainpagnat & François Birard
Modifié en 3.5, correction, ajout et mise en page: Syrinity