

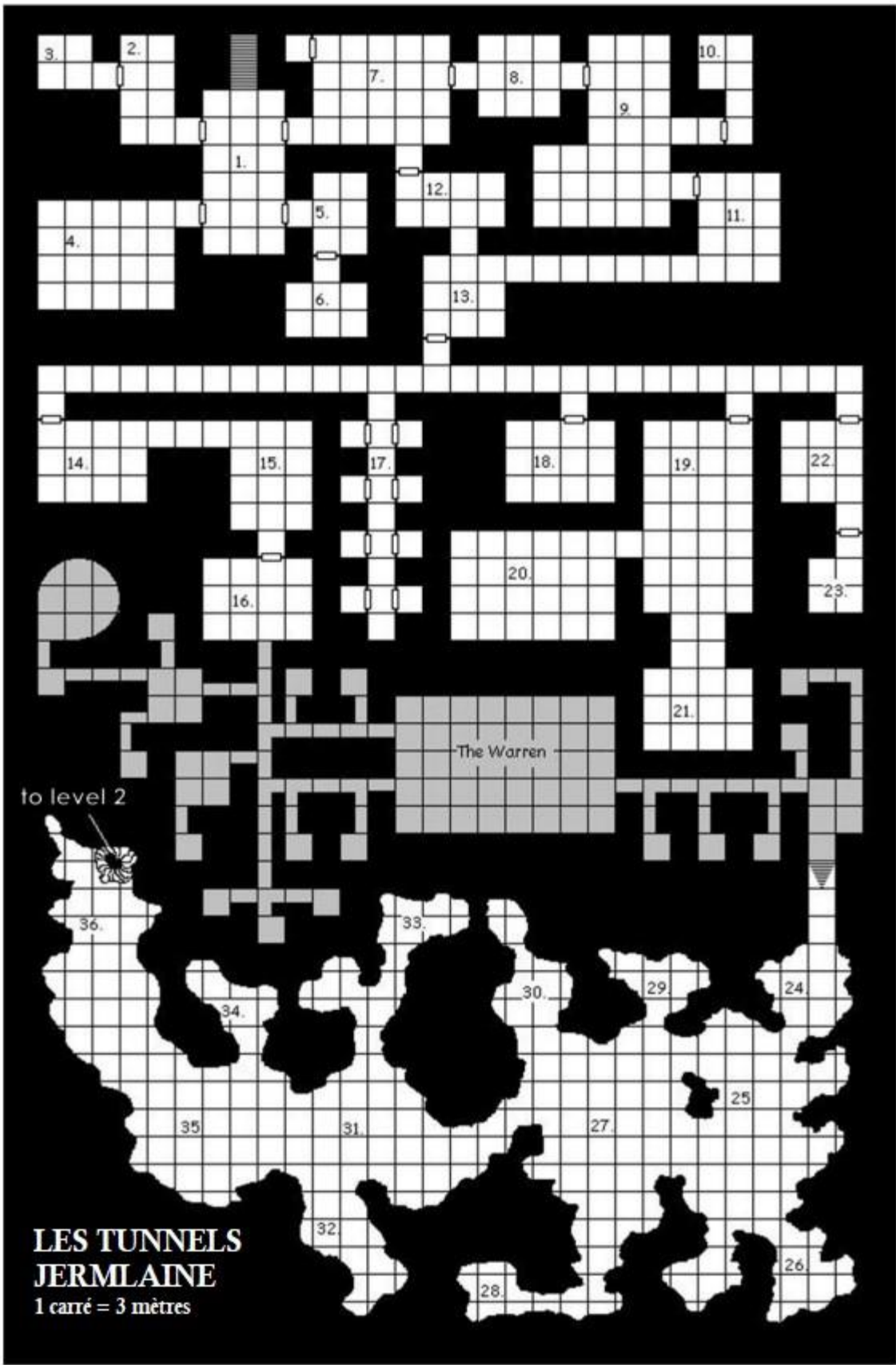
For First Edition  
Advanced D&D

Dragonsfoot presents  
**Shrine of the Oracle**  
An adventure for 4-8 first level characters



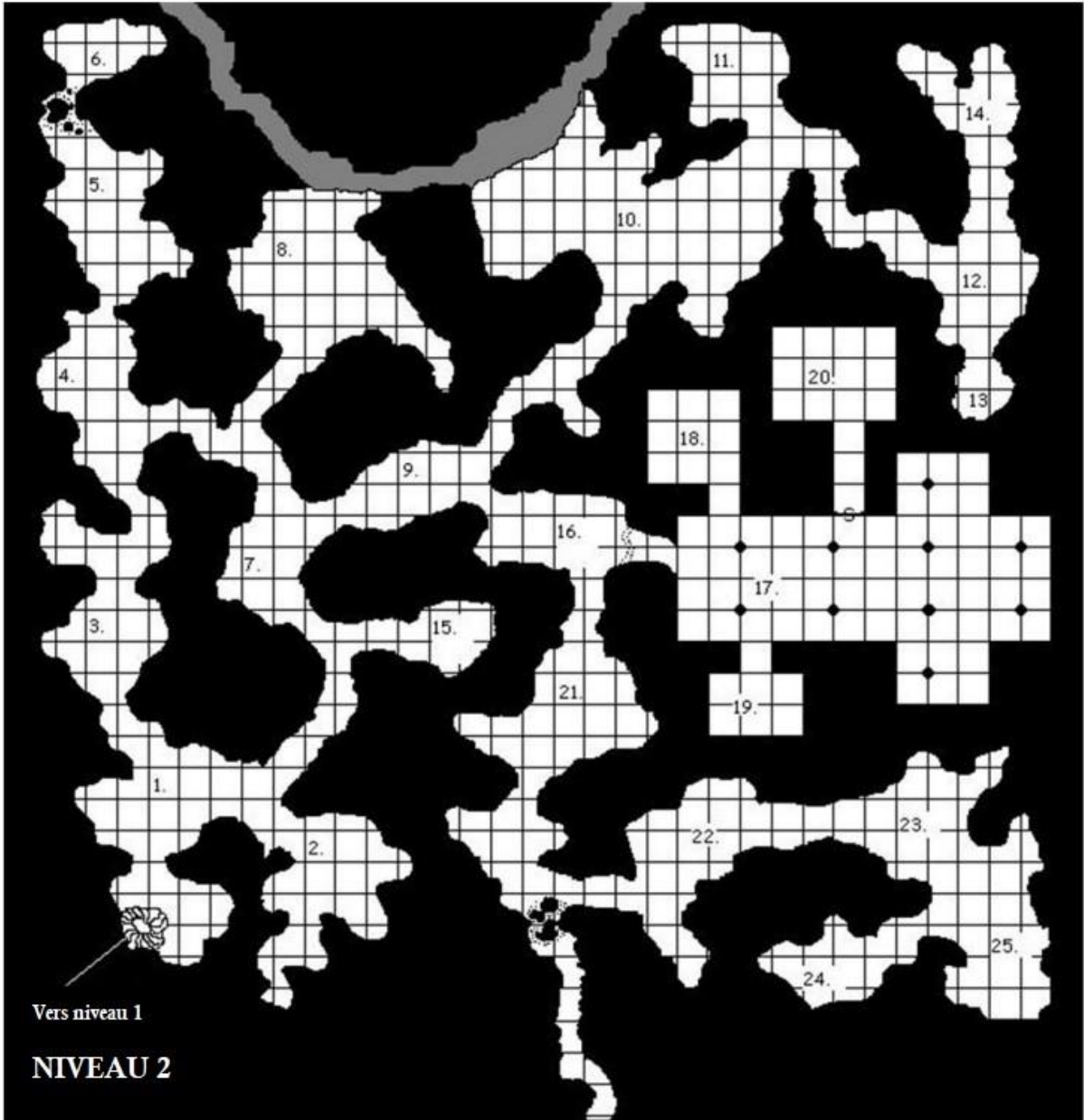
**By Stuart Marshall**

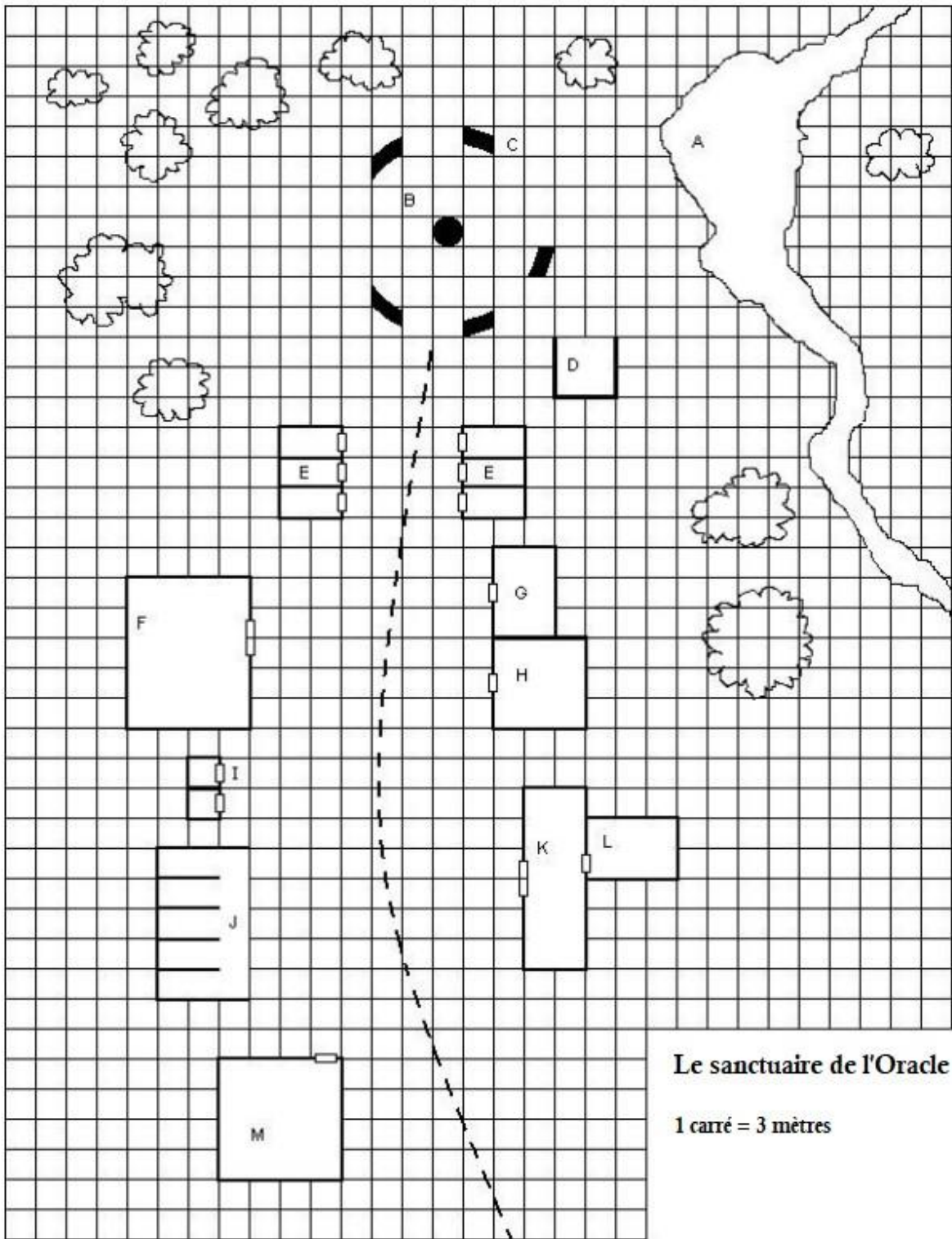
Cover Art by Henning Ludvigsen  
Internal artwork by Matthew R. Steward  
Maps and Layout by Stuart Marshall



**LES TUNNELS  
JERMLAINE**

1 carré = 3 mètres





**Le sanctuaire de l'Oracle**

1 carré = 3 mètres

# LE SANCTUAIRE DE L'ORACLE

© Stuart Marshall 2005

**Le sanctuaire de l'Oracle** peut être un scénario indépendant. Cependant, il a également été écrit comme la conclusion d'une trilogie d'aventures d'introduction pour des personnages de premier niveau. Les deux scénarios précédents, **La Ferme des Araignées** et **Le Meurtre de Melford**, sont également disponibles en téléchargement gratuit sur le forum du DDD ~~Dragonsfoot~~.

**Événements menant à l'aventure** : Si l'aventure se joue à la suite des aventures précédentes de cette série, alors Maenae aura reconnu les PJ, qui par ce biais auront acquis une certaine réputation. Dans ce cas, elle enverra un messager à Melford leur demandant de venir au Sanctuaire de l'Oracle pour qu'elle puisse les remercier et les récompenser pour les services qu'ils ont rendus à la communauté.

Les PJ peuvent également connaître l'un ou l'autre des deux faits suivants :

1. Ils ont peut-être entendu la rumeur selon laquelle une sorte de créature morte-vivante ressemblant à un vampire est en liberté à Melford. Ses agissements sont très subtils, mais ne sont pas passés totalement inaperçus. (Note au MJ : Il s'agit de Magdalene Colerre, qui est une Penanggalan ; cf. Le meurtre de Melford)
2. Ils peuvent soupçonner ou savoir que Maenae souhaite recruter Savula Vogg, la fille handicapée de Reiner Vogg, comme future prophétesse

Si l'aventure doit être jouée en tant que scénario indépendant, les aventuriers auront besoin d'une raison pour se rendre au sanctuaire. Cela peut être le besoin des services d'un Clerc tel que des guérisons ou résurrection, ou un désir de consulter l'Oracle pour apprendre l'avenir.

Le sanctuaire a également été conçu pour prendre en considération la possibilité qu'un PJ soit la sibylle ; une partie de l'objectif de ce module est de proposer un choix cohérent pour le passé et la religion d'un personnage Clerc. Dans ce cas, la raison de se rendre au sanctuaire devrait être évidente.

**Le voyage vers le sanctuaire** : L'aventure **Le Meurtre de Melford** contient une carte de la région environnante et une table de rencontre aléatoire adaptée au voyage vers le sanctuaire. Si toute la série est jouée, alors cette carte doit être consultée et la table de rencontre utilisée ; sinon, le MJ devra placer le sanctuaire dans sa campagne et utiliser les tables de rencontre qu'il juge appropriées.

**Les Sibylles** : Les Clercs de l'Oracle ont le pouvoir de lancer le sort druidique *Flaque réfléchissante* à la place d'un de leurs sorts de deuxième niveau. Ils peuvent porter tout type d'armure. Cependant, leur vêtement durant les rites pour leur Dieu est une simple toge blanche, et c'est ainsi qu'ils sont vêtus lorsqu'ils ne s'attendent pas à des ennuis. Ainsi, les Sibylles ont deux statistiques CA. Toutes les sibylles sont d'alignement soit CB, soit CN.

Les sibylles n'ont pas de nom de famille. Après avoir été nommés Sibylles, ils abandonnent leur ancien nom et prennent un nom tiré des Écrits Saints de l'Oracle.

**Maenae – Clerc du 9<sup>ème</sup> niveau** ; F11 I14 S17 D16 C16 Ch11, CA8 ou -3 (*armure de plate +1, bouclier +2 et bonus Dex*), PV 61, AT1, Dg 1d6+3 (*masse +2*). Sorts: *Commande (x2), Soins mineurs (x4), Flaque réfléchissante, Silence 5m. (x2), Paralysie (x2), Prière, Nécro-Animation, Guérison des Maladies, Guérison de la Cécité, Soins Majeurs (x2), Pilier de Feu*, AI CN.

Objets magiques : *armure de plate +1 ; bouclier +2 ; masse +2 ; bâton de vier (lance un sort une fois par jour parmi les suivants : Restauration ; Régénération ; Guérison de la Cécité ; Guérison des Maladies ; Contre Poison) ; Parchemin de Résurrection, Dissipation du Mal et Symbole ; Potions de Lévitiation, Vitesse, Invisibilité (x2) et Force de Géant des Collines.*



La grande prêtresse locale, Maenae est de loin le PNJ le plus puissant de la région. Durant sa jeunesse, elle s'est forgé une réputation imposante en tuant plusieurs géants dans les pics de Darkshroud au nord. Aujourd'hui âgée de 67 ans et de plus en plus préoccupée par le déclin de sa religion comptant seulement 3 Sibylles, elle semble petite et frêle, et elle a l'habitude de cligner des yeux nerveusement. Cette fragilité et cette faiblesse apparentes sont une illusion - elle est toujours immensément forte.

Après ses aventures passées, Maenae est devenue fabuleusement riche. Une grande partie de son argent a servi à financer des projets locaux (comme le remplacement du gué de Melford par le pont qu'elle a payé) et à aider à entretenir son sanctuaire, et elle est maintenant tout bonnement très riche.

Si les PJ sont assez stupides pour attaquer le sanctuaire, Maenae les tuera tous sans pitié.

**Mishpat – Clerc du 5<sup>ème</sup> niveau** ; F11 I12 S16 D9 C10 Ch16, CA10 or 4 (cotte de mailles et bouclier), PV29, AT1, Dg selon arme. Sorts : *Soins mineurs (x4)*, *Commande*, *Flaque réfléchissante*, *Augure*, *Silence 5m.*, *Paralyse (x2)*, *Dissipation de la Magie*, Al CB.

Mishpat semble rieuse et volage au premier abord, mais c'est une pose, et en fait elle est calme et compétente sous pression. Mishpat a 25 ans et est extrêmement attrayante (Beauté 18, si les règles de Beauté sont en jeu). Dans une rue du 21<sup>ème</sup> siècle, les regards s'arrêteraient sur elle.

**Rachel – Clerc du 2<sup>ème</sup> niveau** ; F13 I10 S15 D10 C15 Ch11, CA10 or 4 (cotte de mailles et bouclier), PV12, AT1, Dg selon arme. Sorts : *Soins mineurs (x2)*, *Commande*, *Bénédictio*. Al CN.

Rachel est la Sibylle la plus jeune. Elle a été appelée au service de l'Oracle tard dans la vie après la mort de son mari. Elle a environ 45 ans et pèse environ 75 kg ; elle cuisine et fait le ménage au sanctuaire, mais n'aime pas ça. Elle a désespérément besoin qu'une nouvelle Sibylle plus jeune rejoigne le sanctuaire afin qu'elle puisse lui faire effectuer ce travail subalterne.

**Les Gardiens** : Il y a cinq gardiens au sanctuaire. Tous sont des hommes d'armes en armure de bandes, bouclier, lance et hache : CA3, DV1, PV6 chacun, AT1, Dg 1d6, AL CN.

**Le Culte de l'Oracle** : Les rites du Culte de l'Oracle sont relativement pénibles et exigeants. Au moins une fois par semaine, les Sibylles doivent se rassembler autour du monolithe (B), y rester en adoration pendant au moins deux heures. Au moins une fois par mois, l'Oracle exige le sacrifice d'un vêtement de soie, qui doit être brûlé selon un rite précis (cela coûte au moins 100 PO, c'est pourquoi les Sibylles sont toujours en quête de dons).

En outre, les Sibylles ont besoin de nourriture et de vêtements, et les Gardiens ont besoin de nourriture, d'armes, d'équipements et d'un salaire. Dans l'ensemble, le sanctuaire est un endroit coûteux à gérer.

Heureusement, l'Oracle reçoit un flot constant de pèlerins en quête de visions de leur avenir. Ces pèlerins paient au moins environ 10 PO, variant selon la nature de leur question ; les Sibylles célèbrent également des mariages, des funérailles et d'autres cérémonies pour des dons, et Maenae vend parfois des sorts de *Résurrections* contre une somme d'argent fantastique (généralement 5000 PO.)

## Zones clé

**A – La piscine de l’oracle.** À certaines heures, les prêtres s’y baignent ; à d’autres moments, les gardiens ou les sibylles le font. L’eau est fraîche (mais pas trop froide), claire et rafraîchissante, mais n’a aucune propriété magique.

**B – L’Omphalos.** Cette énorme pierre est l’endroit où réside l’esprit de l’Oracle. Les PJ ne pourront pas communiquer avec lui (sauf s’il y a une Sibylle PJ). La pierre est très ancienne et couverte d’inscriptions qui mettent mal à l’aise les personnages d’alignement Loyal et dont la Sagesse est de 14 ou plus. Ces inscriptions sont compréhensibles avec un sort *Compréhension des langages* ou à une magie similaire, mais leur lecture par un non-croyant constituerait certainement une profanation du culte de l’oracle. Les Sibylles apprennent à les lire, car elles constituent les écrits sacrés de cette religion et détaillent précisément le culte de l’Oracle.

**C - Monolithes.** Il y avait à l’origine sept monolithes entourant l’Omphalos. On ne sait pas ce qu’il est advenu des deux manquants. Les cinq autres sont grands et impressionnants. La légende raconte que ces monolithes peuvent parfois bouger.

**D - Pilier de la Chèvre Sainte.** La Chèvre Sainte est consacrée à l’Oracle et fait partie de son culte. C’est une sorte d’emblème animale. Lorsque la Sainte Chèvre meurt, les Sibylles voyagent parfois loin pour en trouver une autre d’apparence similaire, née au moment de la mort de la Chèvre précédente. La Sainte Chèvre actuelle est un animal gras, choyé et paresseux que Rachel a outrageusement gâtée. Elle a une CA7, PV5, et peut donner des coups de cornes pour 1d4 dégâts, mais elle est trop apprivoisée pour faire du mal à moins d’être réellement blessée.

**E - Cellules des aspirants.** Les personnes désireuses de voir l’avenir doivent être *bénies* par une Sibylle et ensuite passer une journée nues à jeûner, priant pour trouver la voie. C’est là qu’elles attendent.

**F - Demeure des Sibylles.** Maenae, Mishpat et Rachel vivent et entreposent leurs biens ici. La porte sera verrouillée. Les biens du temple sont dissimulés sous une dalle dans le sol. Le dessous de cette pierre a été marqué de plusieurs *Glyphes de garde* utilisant la rune Peh (paralyse) tandis que les biens eux-mêmes sont contenus dans un coffre marqué du glyphe Ruh. La glyphe est spécifique à cette religion et pousse la personne qui touche la boîte à se repentir de son sacrilège et à devenir un adorateur de l’Oracle (un jet de sauvegarde contre la mort s’applique ici).

Le coffre est également verrouillé et piégé. Des fléchettes empoisonnées seront projetées sur quiconque le manipule (semblable au poison des Drow, un jet de sauvegarde contre le poison avec malus de -4 est nécessaire pour ne pas tomber inconscient pendant 2d4 heures.) À l’intérieur du coffre se trouve autant d’argent que le MJ juge approprié, mais au moins 1000 PP sont suggérées.

**G - Salle d’onction.** C’est là que les aspirants (nus) s’enduisent de l’eau de la piscine (A) et reçoivent la bénédiction des Sibylles.

**H - Salle des robes.** C’est là que sont conservés les vêtements et les effets personnels appartenant aux prêtres. Ces effets n’ont normalement aucune valeur, des vêtements paysans, des sandales, etc. Les objets de valeur seront pris par la Grande Prêtresse ou son assistant et stockés avec les biens du temple dans la zone F.

**I - Latrines.** Rachel a pour devoir de les nettoyer. C’est sa tâche la moins préférée, et elle pourrait bien essayer de convaincre un PJ qu’elle considère comme sympathique d’effectuer ce travail pour elle - ce serait un moyen simple d’obtenir les faveurs de Rachel !

**J - Écuries.** Il n'y a pas de chevaux ici en ce moment, à moins que les PJ n'en aient apportés avec eux.

**K - Salle à manger.** C'est là que les Sibylles et les Gardiens mangent. Elle sera vide à l'exception des tables et des chaises, sauf au moment des repas.

**L - Cuisines.** C'est là que Rachel cuisine. C'est une assez bonne cuisinière, et tout ce qu'elle concocte se révèle généralement assez bon.

**M - Caserne des Gardiens.** Les hommes d'armes sont cantonnés ici.

**Rencontre avec Maenae :** Si l'aventure s'intègre dans la trilogie, alors Maenae voudra personnellement remercier et récompenser les PJ pour leurs services à la communauté. Elle fera un bref discours de gratitude et leur remettra une bourse de 250 PO.

Sinon, les personnages joueurs approcheront probablement Maenae et présenteront leur requête.

Dans les deux cas, vous devez jouer Maenae avec soin, car elle utilisera cette première rencontre pour se faire un jugement des PJ. S'ils semblent assez respectueux, serviables et reconnaissants, et qu'ils sont prêts à se rendre volontaires pour créer une communauté dans la région, alors elle sera en de bonnes dispositions. Dans ce cas, elle offrira de leur fournir de futurs services cléricaux tels que des soins, des guérisons et même la résurrection des morts à des tarifs décents.

Une fois cette discussion terminée, Maenae mentionnera un donjon local situé dans les bois à proximité. Un groupe d'aventuriers y a disparu récemment, et elle aimerait savoir ce qui leur est arrivé. Les PJ accepteraient-ils d'explorer le donjon et de le découvrir ?

## Voyage vers le Donjon

L'entrée du donjon est située à quelques kilomètres du sanctuaire dans les bois de Brownditch ; si proche, un seul test de rencontre aléatoire doit être effectué sur le trajet vers ou depuis le donjon. Pour les périples ou expéditions générales en forêt, les rencontres doivent être vérifiées trois fois par jour et une fois par nuit.

Dans les deux cas, une créature sera rencontrée sur un 1 sur 1d12. Utilisez le tableau suivant pour déterminer la nature de la rencontre :

**01-06 - Centaures.** Ce sont les seigneurs incontestés du bois, et ils gardent les pires créatures maléfiques à l'écart. Ils n'ont pas un grand amour pour les humains, les nains ou les demi-orcs, mais ne les attaquent pas systématiquement à vue.

*Liste des centaures :*

- 11 mâles centaures - 6 avec des masses en chêne (PV 17 chacun, Dg 1D8/1D6); 3 avec arcs longs composites (PV 19 chacun) et 2 avec boucliers et lances (PV 21 chacun, CA 4, Dg 1D8/1D6).
- 22 femelles centaures - PV 14 chacune, Dg 1D6/1D6.
- 16 poulains centaures - PV 9 chacun, non-combattants.

Ils ne parlent que leur propre langue. Leur repaire est dans un glen (ravin) ombragé au cœur des bois où leur trésor est conservé (1831 PP, 1342 PA et 13219 PC).

**07-11 - Harpies.** Ces deux harpies ont échappé aux Centaures jusqu'à présent parce qu'elles peuvent voler. Si elles sont tués, elles ne seront plus rencontrées (il n'y a que deux harpies dans les bois).

2 harpies - une avec un poignard (PV 13, Dg 1D4/1D3/1D3) et une avec une épée courte (PV 12, Dg 1D6/1D3/1D3).

Elles ne parlent que la langue harpie. Le poignard porté par la plus grande a un pommeau en argent sculpté serti de pierres précieuses ; il se vendrait 90 PO.

**12-21 - Cerfs.** 1D2 cerfs (PV 13 chacun) et 1D6+6 chevreuils (PV 9 chacun). Les cerfs n'attaqueront que s'ils sont menacés.

**22-26 - Gobelins, pétrifiés.** Il y a quelques années, une Méduse habitait dans ces bois. (Maenae l'a tuée). Elle a laissé en héritage de nombreux gobelins pétrifiés dans les bois de Brownditch, car elle aimait terroriser une tribu locale qui est maintenant partie depuis longtemps.

Le groupe rencontrera 1d3 gobelins pétrifiés. Ceux-ci ne constituent évidemment aucune menace.

**27-36 - Sangliers.** 1D4 sangliers sont rencontrés. S'il n'y en a qu'un, ce sera un mâle féroce, très rude ; 2 ou plus seront un sanglier, une truie et peut-être des jeunes qui n'attaqueront pas s'ils sont traités avec respect.

**37-46 - Ours.** 1d3 ours noirs sont rencontrés. Normalement, ils n'attaqueront pas s'ils sont traités avec respect.

**47-55 - Stirges.** 1d6 Stirges seront rencontrés. Ils attaquent à vue.

**56-64 - Oblivix.** Une « mosaïque » de 3 Oblivix. Les personnages ne détecteront peut-être pas la mousse, qui mesure environ 50 cm<sup>2</sup>, positionnée haut dans les branches d'un arbre, mais ils remarqueront certainement leurs pouvoirs de capture de sorts ! Il n'y a pas de trésor.

**65-71 - Hibou.** Cette rencontre peut être utile aux druides à la recherche d'un éclaireur animalier, ou peut nuire aux magiciens ayant des familiers qui pourraient devenir la proie des oiseaux. Sinon, il ne présente aucune menace. Le hibou a 2 PV.

**72-80 - Corbeau.** Voir « hibou » ; Le corbeau a 2HP.

**81-90 - Orques.** Il y aura 2d6+6 orques. Si l'aventure du meurtre de Melford est en cours, il s'agira de pillards dans la forêt du clan des Cornes Rouges, et devraient être déduits de la liste fournie dans ce module ; sinon, ils seront une bande de guerre itinérante. Ils attaqueront à vue s'il y a des elfes ou des nains dans le groupe ; sinon, ils peuvent être soudoyés pour ne pas attaquer avec au moins 50 PO.

**91-00 - Bandits.** Il y aura 2d6+4 bandits. Si l'aventure du meurtre de Melford est en cours, il s'agira de pillards dans la forêt du clan du Crane de la Chèvre, et devraient être déduits de la liste fournie dans ce module ; sinon, ils seront simplement une bande de guerre itinérante. Ils peuvent être soudoyés pour ne pas attaquer pour un montant de 30 PO ou plus.

Notes pour le MJ : Cette zone de donjon est l'endroit où un groupe d'aventuriers PNJ de premier niveau a trouvé la mort. Si les PJ le savent (à partir de rumeurs entendues dans Le meurtre de Melford ou de la bouche de Maenae elle-même), ils ont peut-être appris l'histoire suivante :

### **Le conte de Sathrena**

Sathrena et son groupe - comprenant Sathrena (Magicienne humaine de 1<sup>er</sup> niveau), Torin Mulekick (Clerc nain de 1<sup>er</sup> niveau), Yrrion (Voleur humain de 1<sup>er</sup> niveau), Kayleigh (Guerrier humain de 1<sup>er</sup> niveau) et Grot (Guerrier demi-orque de 1<sup>er</sup> niveau) - se sont aventurés dans le donjon et ont erré, l'explorant plutôt maladroitement. Ils ont réussi à vaincre quelques monstres et quelques Jermlaines, avant de tomber dans un piège qu'ils n'ont pas détecté, à savoir un filet tendu par les Jermlaines. Le piège les a attrapés tous les cinq, après quoi ils ont été dévorés par diverses créatures. Les corps sont relativement à l'écart (dans la zone 20), et les Jermlaines ne les ont pas encore découverts, pas plus que leur équipement ; il est donc toujours sur le sol près de l'endroit où ils sont morts.

**Portes dans le donjon :** Contrairement aux portes de la plupart des donjons, les portes des tunnels des Jermlaines sont fragiles et relativement faciles à ouvrir. Augmentez les chances de chaque personnage de réussir à ouvrir des portes de 1 sur 6 – exception : la porte de la chambre 3 est beaucoup plus robuste ; voir la description de cette pièce.

**Monstres errants** : des monstres errants seront rencontrés sur un 1 sur 1d12 ; vérifiez-les tous les 3 tours.

- 1 - 2d6 rats géants
- 2 - 2D4 mille-pattes géants
- 3 - 1D3 grandes araignées
- 4 - 2d4 Jermlaines - soustraire tout Jermlaine tué de la liste initiale
- 5 - 1D3 Coléoptères
- 6 - 1d3 Stirges

**Liste des Jermlaines** : Il y a 40 Jermlaines dans les tunnels, qui vivent dans les Warrens. Cependant, parfois, ils s'aventurent à l'entrée des cavernes. Notez que malgré la taille relativement grande de ce clan de Jermlaines, ils n'ont pas d' « Ancien » qui draine la puissance des objets magiques ; ce dernier est mort de vieillesse il y a environ un an, et aucun autre Jermlaine n'a atteint l'âge et l'expérience nécessaires pour prendre sa place.

- 10 Jermlaines avec 1 PV
- 10 Jermlaines avec 2 PV
- 10 Jermlaines avec 3 PV
- 10 Jermlaines avec 4 PV

Les créatures formeront des groupes de 2d6 Jermlaines et harcèleront le groupe alors qu'il traverse les cavernes. Le MJ devra les jouer intelligemment ; les Jermlaines n'iront pas au corps à corps avec le groupe des PJ s'ils peuvent l'éviter.

Les mouvements dans les Warrens sont limités par les passages étroits et la hauteur limitée. Seul un gnome ou un hobbit peuvent se déplacer à vitesse normale. Les autres personnages verront leur mouvement normal réduit de 3'' (pour les nains et les elfes) ou 6'' (pour les humains, les mi-elfes ou les demi-orcs) - un personnage encombré de telle sorte que son déplacement serait réduit à zéro par ces restrictions est trop chargé pour se déplacer et devra se débarrasser d'une partie de son équipement, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de mouvement minimum autorisé ici.

Une fouille approfondie de la plus grande pièce des Warrens pourra révéler une pierre libre dans le mur nord (même chance que pour localiser qu'une porte secrète). Derrière celle-ci se trouve un chapeau de bûcheron en feutre rouge (imaginez le chapeau de Robin des Bois) avec une plume verte qui rayonne de magie d'altération. C'est un chapeau *Compréhension des langages*.

## Clés de rencontre

**1. CHAMBRE D'ENTRÉE** : Cette pièce est légèrement humide, l'eau coule le long des murs et quelques flaques d'eau sont ici et là sur le sol. Les PJ qui réussissent à suivre le groupe de Sathrena découvriront qu'ils sont allés directement dans la salle 7.

Si les PJ rencontrent un Jermlaine dans ces tunnels, puis partent pour se reposer et récupérer, alors quand et s'ils reviennent dans cette chambre une seconde fois, le Jermlaine aura préparé une embuscade et il y aura 2d4 Jermlaines dans cette pièce. Ils seront derrière une barricade fragile et ils cribleront le groupe avec des fléchettes.

**2. CHAMBRE DE LA GNOLL MORTE** : Cette salle contient une gnoll femelle morte. Si un membre du groupe parle gnoll ou est familier avec la culture gnoll, il découvrira à partir de certains signes sur le cadavre qu'elle était autrefois membre du clan Pigroot. Selon les tatouages sur son corps, elle a été exclue du clan pour violation d'une règle. On ne sait pas pourquoi la chienne de gnoll est venue dans ces grottes.

Il y a des larves dans le corps pourri. Toute personne qui le manipule (par exemple, pour le retourner et inspecter son dos) doit faire un jet de sauvegarde contre le poison ou être infecté par une larve putréfiante. Si une flamme est appliquée immédiatement sur la larve, le personnage ne subira que 1d6 dégâts par le feu ; dans le cas contraire, le personnage mourra lorsque la larve s'enfouira dans un organe interne vital.

Si le corps est manipulé par une personne portant des gants ou utilisant une perche ou une arme quelconque pour le retourner, les larves seront visibles et sans danger.

Le corps git depuis plusieurs semaines et a été totalement dépouillé de ses biens. L'inspection de la pièce permettra aux personnages d'observer les empreintes de Jermlaines. Décrivez-les comme « comme les empreintes de minuscules humains pieds nus, plus petits même qu'un hobbit ou un gnome ». La porte d'ici à la zone (3) est verrouillée.

**3. CHAMBRE VERROUILLÉE :** Cette porte est beaucoup plus solide que les autres dans le donjon, étant formée d'épaisses planches de chêne couvertes par des barres de fer. Les coups de masse ou de hache seront inefficaces ; La seule façon de l'ouvrir par la force pure serait de prendre un bélier.

Il y a une serrure en bronze sur la porte, qui peut être ouverte par un voleur qui réussit un test de crochetage des serrures.

La pièce de l'autre côté contient divers tonneaux et coffres. La plupart des fûts contenaient autrefois du vin (maintenant aigre depuis longtemps et à la saveur horrible) et la plupart des coffres contenaient autrefois des vêtements de lin et de soie (maintenant moisissus depuis longtemps et sans valeur). Cependant, une fouille approfondie de la pièce révélera que sur un vêtement - peut-être un ancien manteau - est piquée une broche plaquée d'argent d'une valeur de 70 PO.

**4. CHAMBRE INONDÉE :** Cette pièce dégouline de l'humidité qui coule le long des murs et qui s'est accumulée sur le sol sur une profondeur d'environ 10 cm. L'eau est pourrie et nuisible. Le mur ouest de la pièce est couvert d'une épaisse tache de champignon grisâtre, et il y a un tas de gravats dans le coin nord-ouest de la pièce.

Le champignon n'est pas nocif, mais le MJ devrait dans tous les cas faire tirer 1D20 à n'importe quel PJ qui le touche (un peu de paranoïa est bon pour les PJ !). Une pierre descellée dans le mur derrière le champignon cache une boucle d'oreille en argent, sertie d'une petite jade (valeur : 50 PO).

Le tas de gravats cache six mille-pattes géants (PV : 2x2, 4x1).

**5. LA CHAMBRE DU POLTERGEIST :** Sur la porte qui mène à cette pièce sont gravées des runes dans une langue inconnue (les écrits sont dans la langue rudimentaire des Jermlaines, avertissant que la pièce est hantée et conseillant aux gens de ne pas entrer).

Cette pièce a des marques et des éclats importants sur les murs, des morceaux de maçonnerie et des pierres brisées jonchent le sol. C'est l'ancre d'un Poltergeist (PV 3) qui ne peut pas quitter la pièce. Il est peu probable que les PJ aient des armes en argent ou magiques nécessaires pour vaincre le Poltergeist pour l'instant, mais un clerc peut le tourner dans cette pièce (traité comme une goule) et ainsi le tenir à distance. Si un Clerc réussit le Vadé Retro, le Poltergeist s'enfuira dans le coin nord-est de la pièce.

Les Jermlaines sont terrifiés par le Poltergeist et ne passeront pas la porte de cette pièce à moins d'être sûrs qu'il est mort.

**6. CHAMBRE POUSSIÉREUSE :** Cette pièce est recouverte de poussière et remplie de toiles d'araignées (normales). Grâce au Poltergeist, aucune créature vivante ne vit ici depuis de nombreuses années. Cependant, il y a un squelette près du mur sud de la pièce qui, s'il est étudié, s'avérera être le corps d'un humain mâle. Aucun de ses équipements n'a survécu au passage du temps, à l'exception d'un étui

à parchemins en ivoire sculpté (valeur 5 PO) ; il contient un parchemin avec trois sorts Clerc de *Neutralisation du poison*.

**7. COCCINELLE MORTE :** Le cadavre d'un énorme coléoptère mort (presque de la taille d'un homme) gît sur le dos près du centre de cette pièce. Il est tailladé et écrasé à plusieurs endroits, et la pièce a évidemment été minutieusement fouillée. (Ce scarabée a été tué par Sathrena et son groupe sur leur chemin).

Si les personnages joueurs réussissent un jet de Pistage dans cette pièce, ils localiseront les traces du groupe qui mènent vers le sud vers la zone 12.

La porte dans le coin nord-ouest de la pièce mène à une autre petite pièce qui était évidemment le repaire du scarabée. Il n'y a rien de valeur ici.

**8. CHAMBRE DU CRIEUR :** Cette pièce contient un Crieur (PV 12). Il est vieux, et ne crie plus aussi fort que la plupart de son espèce ; pour chaque round qu'il crie, il y a 2 chances sur 6 d'attirer un monstre errant (de la table des monstres errants au début de l'aventure). Il n'a pas de trésor.

**9. CHAMBRE AUX RATS GÉANTS :** Il y a 12 rats géants dans cette chambre (PV : 4,4,3,3,3,2,2,1,1,1,1). Ils sont affamés et attaqueront immédiatement quiconque entrera. Il y a un bureau en bois pourri dans la partie sud-ouest de la pièce. Une fouille approfondie de ce bureau révélera 17 PA collées sous l'un des tiroirs.

**10. CHAMBRE PIÉGÉE :** Il y a des gravures sur la porte de cette chambre similaires à celles menant à la salle 5. S'ils sont traduits du Jermlaine, ils avertiront d'un piège dans cette pièce, sans entrer davantage dans les détails.

La section carrée du couloir de 3 mètres juste au sud de la salle 10 contient un piège de flèches. S'il n'est pas détecté par un voleur, il projettera 1D3 flèches sur le groupe. Chaque attaque ciblera une victime aléatoire (tirer comme un monstre 1DV) et infligera 1d6 dégâts par coup réussi.

La salle 10 contient des barils pourris sur le mur nord. Ceux-ci contiennent de l'eau saumâtre. S'ils sont vidés, les PJ pourront trouver au fond de l'un d'eux une broche d'un bronze criard sertie de pierre en zirconium (valeur 50 PO).

**11. CHAMBRE DES STIRGE :** Le sol de cette pièce est jonché de guano. Cela pourrait fournir un indice aux PJ qu'il y a des créatures volantes ici : 6 stirges (PV : 6,5,4,4,4,2) sont accrochés aux chevrons. Une recherche dans leur nid révélera un parchemin de *Protection contre le poison* encore lisible.

**12. MILLE-PATTES MORTS :** Il y a clairement eu une bagarre avec un groupe de mille-pattes géants ici. Dix mille-pattes géants morts gisent sur le sol, tous tailladés ou écrasés par diverses armes. La pièce a évidemment été fouillée et saccagée.

Si les PJ réussissent à suivre le groupe de Sathrena, ils verront que les pistes mènent plus au sud, dans la zone 13.

**13. CHAMBRE VIDE :** Le groupe de Sathrena s'est apparemment reposé ici. Il y a plusieurs emballages de rations jetés, un trognon de pomme et un lacet cassé sur le sol.

Si les PJ réussissent à suivre le groupe de Sathrena, ils verront que les traces mènent au sud, puis à l'est, en prenant la porte de la salle 19.

**14. CHAMBRE DE GARDE JERMLAINE :** Il y a ici 7 Jermlaines du clan. S'ils n'ont pas été alertés de l'approche des aventuriers, ces Jermlaines seront laxistes – ils regardent et parient sur un combat entre une grosse araignée (PV 6 normalement, mais seulement 1 restant) et un scarabée aveugle (PV 7 normalement, mais seulement 3 restants). Si l'alarme a été déclenchée, ces Jermlaines seront alertes et prudents.

Si les personnages joueurs ont déjà attaqué dans les tunnels de Jermlaines, mais sont partis pour récupérer et rentrés dans le donjon à nouveau, une embuscade de Jermlaines de 1d4+1 Jermlaines de la liste et 1d4+1 rats géants sera préparée en ce lieu.

**15. ENCLOS À RATS GÉANTS :** C'est là que les Jermlaines élèvent leurs rats géants. Il y a au total 7 adultes (PV 4,3,3,3,2,2,2) et 12 jeunes (PV 1 chacun) dans cette pièce qui est jonchée d'os et de restes de repas dégoûtants des rats géants.

**16. ROI DES RATS GÉANTS :** Il y a 9 rats géants de la plus grande taille ici (PV 4 chacun). Leurs queues sont entrelacées et ils ont grandi ensemble en une sorte de nœud, ce qui signifie qu'ils doivent tous se déplacer comme un groupe.

Ces rats géants ont le pouvoir de se parler par télépathie, et ils habitent presque littéralement l'esprit de l'autre - ils sont à certains égards plus un collectif qu'une entité unique. Ils sont également plus intelligents que d'habitude pour des rats géants.

« Ils sont » le Roi et les autres rats géants lui rendent hommage. Le tuer amènera les rats géants à quitter le donjon - en d'autres termes, une fois que ces neuf créatures sont mortes, supprimez toutes les rencontres avec des rats géants (s'ils apparaissent en monstre errant, traitez cela comme « pas de rencontre »).

Si le « nœud » dans la queue des rats géants est ouvert, il s'avérera contenir un anneau en or serti d'une pierre de sang (valeur: 120 PO).

**17. ANCIENNE PRISON :** Il y a longtemps, ce couloir était utilisé comme prison par un seigneur du royaume de Vermil. Lorsque l'endroit a été abandonné, les prisonniers sont morts de faim. Chaque cellule de la prison contient un seul squelette humain qui a depuis longtemps été nettoyé par la vermine du donjon.

Ces cadavres s'animeront en huit squelettes (PV 5 chacun) et attaqueront le groupe si la porte d'une seule des cellules est ouverte. Les serrures des portes des cellules ont depuis longtemps rouillé et il sera facile pour les squelettes de sortir de leurs cellules.

**18. CHAMBRE DES TIQUES GÉANTES :** Cette salle contient deux tiques géantes (DV: 3 chacune, PV 16, 14) ; Ce sont les monstres les plus puissants dans la zone d'entrée du donjon, et même les Jermlaines évitent de s'y rendre.

Le sol de la pièce est un borbier pourrissant de nids de tiques géantes, et la puanteur dans cette pièce est absolument repoussante. Il y a plusieurs crânes de Jermlaines. Si ceux-ci sont examinés, il s'avérera que l'un d'eux contient un bracelet de cheville plaqué d'argent avec de petites clochettes en argent du genre utilisé par les danseurs. Le travail est de très haute qualité, et la pièce pourrait valoir jusqu'à 300 PO.

**19. CHAMBRE VIDE :** Cette pièce contenait autrefois un piège, une fosse à pointes assez désagréable, mais le groupe de Sathrena l'a détecté et l'a neutralisé.

Quiconque réussit à suivre le groupe de Sathrena constatera que les pistes mènent directement à la zone 20.

**20. LA CHAMBRE DE SATHRENA :** Ici, le groupe trouvera les corps de Sathrena & Co. comme détaillé au début du module. Ils ont été pris au piège dans un filet tendu au milieu de la pièce et ont été en grande partie mangés par les créatures effrayantes locales. De cette salle, il est possible pour les joueurs de récupérer :

- Le livre de sorts de Sathrena : *Lecture de la magie, Détection de la magie, Ecriture, Effacement, Sommeil, Agrandissement*. Elle a également une lanterne à œillette, mais l'huile a été épuisée.

- La cotte de mailles de la taille d'un nain de Torin Mulekick, son marteau de guerre, son bouclier moyen, son symbole sacré en fer, son casque, sa fiole d'eau bénite et sa bourse de 6 PO, 14 PA et 12 PC.
- L'armure de cuir d'Yrrion, son épée courte, les pointes et les outils de voleurs, son arc court, son carquois contenant une douzaine de flèches à pointe d'argent et une bague en électrum qu'il avait achetée et cachée dans l'une de ses bottes pour une revente ultérieure (valeur 15 PO).
- L'armure de bandes de Kayleigh, son grand bouclier, son casque, son *épée longue +1* et son sac à dos qui contient une corde de 15 mètres, une poudrière, du silex et de l'acier, et quelques flacons d'huile de rechange.
- L'armure d'écailles de la taille d'un demi-orque de Grot, son épée à deux mains, son casque et sa bourse contenant 13 PO, 11 PA et 2 PC.

Tout ce matériel bien qu'utilisé est encore relativement neuf, et il pourrait rapporter jusqu'à 75% de ses prix MDJ à la revente.

**21. CHAMBRE DE ZOMBIES :** Cette salle renferme 4 zombies (PV 12, 10, 9, 7.) Ils sont contrôlés pour attaquer toute créature qui entre dans la chambre, ou toute créature qui les attaque avec des tirs de missiles. Les Jermlaines ont peur d'eux et les évitent.

L'un des zombies porte un collier de bronze forgé et serti d'un morceau de cristal de roche magnifiquement taillé (valeur 100 PO).

**22. CHAMBRE PIÉGÉE :** L'entrée de cette pièce contient un piège à lames de faux. Les Jermlaines ne l'ont pas marqué d'une rune car il passe à une hauteur de 1,20 mètre et ne présente donc aucune menace pour eux - un gnome ou un hobbit serait également épargnés.

Le jet de toucher pour le piège s'apparente à un monstre 2 DV et inflige 1d8 points de dégâts.

La pièce elle-même contient 9 rats géants (PV 4,3,3,3,2,2,2,1,1) qui attaqueront à vue.

**23. CHAMBRE DE CONGÉLATION :** La porte de cette pièce est entrouverte et ne nécessite aucun jet pour l'ouvrir.

Comparée à la nature fraîche et humide du donjon, cette pièce est encore plus froide. Les rats géants l'ont utilisé comme une sorte de garde-manger, et toutes sortes de restes désagréables et rongés par les rats traînent. Parmi la masse de viande pourrie se trouve une *épée courte de lenteur*. Cette arme +1 ralentira n'importe quelle cible (comme le sort, mais limitée à une cible) sur un jet naturel « au toucher » de 20.

## CAVERNES SUPÉRIEURES

L'environnement de la caverne : Ce sont des grottes naturelles, humides et dégoulinantes ; la seule lumière est fournie par la tache occasionnelle de mousse phosphorescente. Le sol dans ces grottes est traître, et la vitesse de déplacement globale du groupe ne doit pas dépasser 6'' pour éviter le risque d'accident. Si le groupe tente d'aller plus vite que cela, demandez à chaque membre de lancer 1d20 ; si leur résultat est supérieur à leur score DEX, ils glissent, subissant 1 PV de dégâts et leur coûtant 2 segments pour remettre sur pied. Cela ne s'applique pas aux hobbits ni aux Régressifs (cf.), car une grande partie du risque provient des semelles en cuir glissantes d'une botte classique.

Monstres errants : des monstres errants seront rencontrés sur un 1 sur 1d12 ; vérifiez-les tous les 3 tours.

1 - 1D3 perceurs

2 - 2D4 mille-pattes géants

3 - 1D3 grandes araignées

4 - 2d6 Régressifs - soustrayez les Régressif tués de la liste

5 - 1d3 fourmis géantes

6 - 1 cube gélatineux

Liste des Régressifs : Les membres suivants habitent dans les cavernes supérieures :

- 30 mâles régressifs armés de diverses armes en pierre et en os (PV : 6 chacun, Dg 1d6)
- 30 femelles régressifs armées de diverses armes en pierre et en os (PV : 4 chacune, Dg 1d4)
- 1 Clerc mineur régressif avec une masse en os (PV : 9, DV 2, Dg 1d6+1, sorts : *Soins mineurs x2*)

## Clés de rencontre

**24. GROTTES DES LATRINES :** Cette grotte est utilisée comme zone d'élimination des déchets et de latrines par les Régressifs qui habitent dans les cavernes supérieures, car elle est ventilée par une série de fissures étroites qui mènent à la surface. C'est immonde et empreint de saleté. Il y a 20% de chances de rencontrer 1d3 Régressifs (de la liste) dans ce lieu. Une fouille des eaux usées ne révélera rien d'intéressant ou de valeur, mais surtout si la fouille est effectuée par une personne blessée, le MJ doit déterminer s'il y a un risque d'infection (voir GMD, « Maladie »).

**25. GROTTES DE LA FERME :** c'est ici que Régressifs qui habitent dans la ferme des cavernes supérieures cultivent leurs champignons. Les eaux usées et pourries des latrines (ci-dessus) sont acheminées dans cette grotte, tout comme les cadavres et autres déchets biologiques produits par les Régressifs, et étalés sur le sol dans une boue nauséabonde sur laquelle les spores de champignons sont parsemés. Il y a 75% de chance de rencontrer 2d4 Régressifs (de la liste) dans cette grotte, au travail sur leurs activités agricoles.

**26. GROTTES DES PEINTURES :** Les murs et le plafond de cette grotte sont couverts de peintures faites par les Régressifs, qui sont principalement de nature religieuse. Sur de nombreuses peintures est représentée une tache rougeâtre amorphe avec trois pseudopodes, avec un seul œil central et une gueule béante remplie de dents, se livrant à diverses activités obscènes et dégoûtantes, tandis que les Régressifs d'un rose blanchâtre regardent en adoration ou participent d'une manière ou d'une autre aux rites.

**27-31. CAVES D'HABITATION :** Ces grottes sont les dortoirs et les habitations de divers groupes de Régressifs. Chacun contiendra 2d4 mâles et 2d4 femelles de la liste, plus 3 jeunes (non-combattants et non-inscrits dans la liste). Ils dormiront, se reposeront, cuisineront, nettoieront et effectueront d'autres activités domestiques si l'alerte n'a pas été donnée.

L'une des femelles de la grotte #28 était en train de découper de la viande de rat géant pour la cuire sur un feu de fumier jusqu'à l'arrivée des PJ. Elle a mis de côté le couteau qu'elle utilisait à cette fin pour prendre sa massue en os, car elle n'est pas consciente de ses propriétés magiques ; c'est un *Poignard à dents de chien* (voir « nouveaux objets magiques »).

**32. GROTTES DE STALAGMITES :** Cette grotte est remplie de stalactites et de stalagmites qui ont grandi ensemble en colonnes. Une veine de cristaux de quartz scintille dans le mur opposé à l'entrée. La grotte est incroyablement belle et les personnages d'alignement bon avec une SAG de 15 ou plus se sentiront en sécurité et en paix ici. Il n'y a aucun signe d'activité de Régressifs dans la grotte.

Les êtres « mauvais » n'entrent normalement pas dans cette caverne ; cela les met mal à l'aise, bien que cela ne leur nuise en aucune façon. Si les personnages choisissent de se reposer dans cette grotte, aucun monstre errant ne sera rencontré, bien que le MJ doive faire semblant de lancer des dés comme d'habitude pour cacher ce fait aux joueurs.

**33. CAVERNE DU SCARABÉE DE FEU :** Les régressifs utilisent des glandes de coléoptères pour l'éclairage, et les coléoptères sont également une source principale de protéines dans leur alimentation. C'est là que les coléoptères sont gardés. Il y en a 7 dans cette pièce (PV : 7,7,6,6,5,4,3). L'alcôve non numérotée dans le tunnel menant à cette pièce contient leur garde-manger.

**34. MAGASIN DE LA CAVERNE :** C'est là que les Régressifs gardent leurs réserves de nourriture, de peau et d'os. La pièce est remplie de champignons séchés, de viande séchée (difficile d'identifier quel animal, mais il y a certainement de la viande de rat géant), de poisson séché (du ruisseau et de la piscine au niveau 2), de peaux (principalement des peaux de rats géants, dont certaines sont séchées avec du sel) et d'os. Il n'y a rien de valeur ici.

**35. CAVERNE A MANGER :** Ici, les Régressifs se rassemblent de manière irrégulière pour manger. La caverne sera vide lorsque les PJ arriveront, mais les restes macabres des repas répugnants mangés par ces créatures seront partout en évidence.

Une fouille approfondie de la caverne révélera une flûte en os soigneusement sculptée parmi la litière d'os sur le sol. La flûte n'est pas magique mais est bien faite et a un son agréable; elle pourrait être vendue pour peut-être 15 PO.

**36. GROTTES DU PRÊTRE :** Tous les Régressifs qui n'ont pas été placés ailleurs seront dans cette grotte (voir liste). C'est normalement la demeure du prêtre et c'est ici qu'il reçoit sa congrégation. Si les Régressifs ne sont pas au courant de l'approche des joueurs, alors ils seront dans un rite qui les amène à boire une infusion de champignons fermentés ; tout Régressif dans cette grotte sera soit légèrement (50%) ou sévèrement (50%) intoxiqué en conséquence (voir GMD, « Effets de l'alcool ou des drogues »), sauf le prêtre, qui est très tolérant à la drogue et ne sera pas affecté.

Au centre de la grotte se trouve un chaudron en bronze chauffé sur un feu de fumier. Il contient un liquide chaud transparent, incolore et inodore, qui est le breuvage que les Régressifs ont bu ; tout PJ qui ne prend qu'une gorgée, doit faire un jet de protection contre un poison ou devenir légèrement intoxiqué (cf. GMD). Si le personnage prend plus d'une gorgée, ajustez le jet de sauvegarde à la baisse ; s'il prend plus une gorgée, il est automatiquement légèrement intoxiqué et doit faire un jet de sauvegarde pour éviter de devenir gravement intoxiqué. De très fortes doses peuvent être fatales ! Les effets du médicament prennent 8 heures (24 tours) pour s'estomper. Les personnages fortement intoxiqués peuvent tomber accidentellement dans le gouffre jusqu'au niveau 2 ; le MJ devrait déterminer les chances que cela se produise en fonction des circonstances. C'est une chute de 3 mètres qui occasionne 1d6 points de dégâts.

Le prêtre porte un bijou fait d'un cristal de roche violacé inhabituel sur une lanière en cuir mâché. La pierre est d'un genre rare et pourrait être vendue jusqu'à 200 PO.

## CAVERNES INFÉRIEURES

L'environnement de la caverne : Ce sont des grottes naturelles, humides et dégoulinantes ; la seule lumière est fournie par la tache occasionnelle de mousse phosphorescente. Le sol dans ces grottes est traître, et la vitesse de déplacement globale du groupe ne doit pas dépasser 6'' pour éviter le risque d'accident. Si le groupe tente d'aller plus vite que cela, demandez à chaque membre de lancer 1d20 ; si leur résultat est supérieur à leur score DEX, ils glissent, subissant 1 PV de dégâts et leur coûtant 2 segments pour reprendre pied. Cela ne s'applique pas aux hobbits ni aux Régressifs (cf.), car une grande partie du risque provient des semelles en cuir glissantes d'une botte typique.

Monstres errants : des monstres errants seront rencontrés sur un 1 sur 1d12 ; vérifiez-les tous les 3 tours.

1 - 1D6 stirges

- 2 - 2D6 mille-pattes géants
- 3 - 1D4 grandes araignées
- 4 - 1d6+6 Régressifs - soustrayez tout Régressif tués de la liste fournie
- 5 - 1d4 rats géants
- 6 - 1 cube gélatineux

Liste des Régressifs : Les éléments suivants habitent dans les cavernes supérieures :

- 60 mâles régressifs armés de diverses armes en pierre et en os (PV : 7 chacun, Dg 1d6)
- 60 femelles régressifs armées de diverses armes en pierre et en os (PV : 5 chacune, Dg 1d4)
- 1 Chef régressif avec une étoile du matin en os (PV : 21, DV 4, +1 au toucher FOR, Dg 2d4+2 bonus FOR, sorts : *Commande, Soins mineurs x2, Paralysie*).

## Clés de rencontre

**1. GROTTES DU GOUFFRE :** au plafond de cette grotte se trouve le gouffre menant au premier niveau du donjon. Une corde formée de bandes de peau tressées tombe du haut. Il y a une importante flaque d'eau sur le sol le long du mur ouest qui est partiellement ensablée ; elle contient ce qui semble être de petits vers des cavernes. Un examen plus approfondi révélera qu'il s'agit de sangsues. Toute personne fouillant le sable au fond de la mare a 50% de souffrir de morsures de sangsue. Celles-ci ne prodiguent pas de dégâts en termes de jeu, mais il y a 5% de chances que les suçons conduisent à une maladie parasitaire aléatoire (cf. GMD). Il n'y a rien de valeur dans la grotte.

**2. CAVERNE DE TANNAGE :** ici, les Régressifs sèchent les cuirs et peaux qu'ils utilisent. Le processus consiste à tremper des peaux de rats géants dans l'urine, la puanteur est d'ailleurs absolument incroyable ; les PJ qui s'aventurent ici doivent tester leur CON (pourcentage de chances du Choc métabolique) ou être impuissants, pris de haut-le-cœur. Une recherche dans la caverne révélera une « jolie pierre » abandonnée par un Régressif (en fait un grenat, valeur 110 PO).

**3. GROTTES DE STATUETTES :** dans le cadre de leur culture primitive, les Régressifs fabriquent des statuettes miniatures et des sculptures qui représentent généralement des scènes d'intérêt religieux pour eux. La plupart d'entre elles sont soigneusement peintes et très polies. Elles ont été placées dans diverses niches et appliques murales formées naturellement.

Il y a 118 statuettes dans la salle, toutes en pierre ou en os. La plupart représentent les Régressifs eux-mêmes, mais plusieurs montrent des créatures que les personnages auront rencontrées dans les grottes, telles que des rats géants ou des jermlaines ; il y a aussi un certain nombre de statuettes représentant une étrange créature rougeâtre avec trois pseudopodes, un œil central et une bouche dégoulinante de crocs. Les personnages d'alignement Bon avec un score SAG de 14 ou plus trouveront que cette catégorie de statuettes à tendance à les faire ressentir mal à l'aise.

Certaines des statuettes sont d'un niveau artistique raisonnablement élevé, et les meilleures pourraient être collectées et vendues à Melford pour un total de peut-être 300 PO.

**4. GROTTES DE BOUE VERTE :** l'entrée de cette grotte au sud et à l'est sont chacune marquées par un crâne placé au sommet d'un fémur - un avertissement évident de danger. Au plafond et au centre de la grotte réside un Limon vert. Le limon ne peut être évité qu'en se déplaçant prudemment en file indienne, collés près du mur.

**5. CAVERNE EFFONDREE :** l'approche de cette caverne est ascendante ; la grotte elle-même est bien 2 mètres plus haut que la grotte 4, et son sol s'incline à son tour jusqu'au tas de gravats dans le mur nord. La caverne est sensiblement plus sèche que les autres grottes ici.

Une fouille des décombres révélera la cache d'un trésor, placé ici par un Régressif qui craignait que ses couvertures de lit ne soient volées par ses amis. Il y a trois petits zircons (valeur: 15 PO chacun).

**6. GROTTA DERRIÈRE LES DÉCOMBRES :** il y a des siècles, un aventurier est venu ici avec l'intention de tuer le « Dieu » adoré par les Régressifs. Il était courageux et bien préparé, mais finalement le nombre de Régressifs a eu raison de lui et il a été capturé. Les sous-hommes ont choisi de le punir en le murant vivant dans cette grotte ; et avec les générations qui passèrent, l'existence de ses restes a été oubliée.

L'aventurier est mort seul dans l'obscurité, nu et sans espoir de sauvetage. Néanmoins, il a fait de son mieux pour laisser un message à tous ceux qui pourraient le retrouver et le comprendre. Gravé sur les parois de cette grotte à l'aide d'un silex, il a laissé ses derniers mots.

L'écriture sur les murs nommera le « dieu » Régressif Velikul, en fait un être d'un autre monde, et expliquera que bien que Velikul ne soit pas un Dieu, il est puissant, intelligent et hautement mauvais. L'aventurier anonyme conseille aux personnages de se boucher les oreilles avant de combattre la bête, expliquant que sa voix est son plus grand pouvoir.

Mis à part le squelette de l'aventurier et ses inscriptions, il n'y a rien d'autre dans la grotte.

**7-15. CAVES D'HABITATION :** chacune de ces grottes contiendra 2d4 mâles et 2d4 femelles Régressifs (de la liste). Si l'alarme n'a pas été déclenchée, ils seront engagés dans diverses tâches domestiques ; Ceux des grottes 8 et 10 pêchent généralement.

Au fond de la piscine profonde de la grotte 10 se trouve un squelette incrusté de dépôts minéraux. C'est le reste d'un mort Régressif qui n'est en rien remarquable ; il n'a pas de trésor, pas même un étui à parchemin contenant une carte utile du donjon. Cependant, tout personnage descendant à cette profondeur sera soumis à l'attaque des poissons carnivores qui habitent dans la piscine. 1d6 poissons attaqueront.

**16. GROTTA DU GRAND PRÊTRE :** cette grotte est la maison du chef des Régressifs et de ses trois sous-prêtres ; ils seront tous présents à l'arrivée du groupe. Il y a aussi tous les Régressifs restants (selon la liste), ainsi que tous ceux qui ont fui les rencontres avec les PJ. Ils se battront jusqu'à la mort pour garder l'entrée de leur temple (zones 17-20 ci-dessous). Il n'y a pas de trésor dans cette grotte.

Les entrées du temple sont habillées de deux rideaux formés par des queues de rats géants suspendues.

**17. LE TEMPLE DE VELIKUL :** cette salle est taillée finement dans la roche, ayant été agrandie et façonnée en une forme régulières avec des colonnes fantastiquement sculptées par les Régressifs. Velikul lui-même se trouvera toujours ici (cf. Nouveaux monstres).

Si les PJ ont déblayé les décombres et découvert les écritures dans la caverne 6, ils devraient être bien préparés pour affronter Velikul. Sinon, ce sera une rencontre difficile et dangereuse, et le MJ devrait souligner les sentiments de peur et d'appréhension du groupe à l'approche du temple.

Les groupes les plus faibles devraient être encouragés à aller chercher de l'aide auprès du sanctuaire (Rachel, et peut-être quelques hommes d'armes, pourront être envoyés pour aider ; dans ce cas, le sanctuaire exigera certainement une part de tout trésor obtenu avec son aide !).

**18. CHAMBRE AU TRÉSOR :** ici, les Régressifs déposent leurs offrandes à Velikul. Cela inclut des pièces, principalement prises aux Jermlaines tués : au total 2843 PC, 955 PA, 801 PE, 653 PO et 105 PP seront trouvées. De plus, les Régressifs ont placé de nombreux cristaux de roche dans la pièce, la plupart de faible valeur. Le groupe en trouvera 1D6 d'une valeur de base de 100 PO et 5D6 cristaux d'une valeur de base de 10 PO chacun.

**19. LA BIBLIOTHÈQUE DE VELIKUL :** Velikul est très intelligent et de nature assez studieuse, il a pris soin de préserver les divers écrits qu'il a trouvés au cours des âges qu'il a vécus dans ces grottes. Les

Régressifs étaient autrefois une culture plus avancée qui a dégénéré sous l'influence malveillante de Velikul, et dans le passé, ils ont produit de nombreux documents, dont la plupart sont encore rangés ici.

Bien que les livres et les parchemins originaux aient disparu depuis longtemps dans l'humidité et la moisissure, Velikul a pris soin de copier leur contenu sur des morceaux de peau de rat géant, écrivant avec une encre faite de suie et de substances extraites du poisson des cavernes.

Bien que la pièce soit principalement remplie de peaux de rats truffées d'écritures en « pattes de mouches », quelques vrais parchemins sont restés intacts, généralement parce qu'ils sont de nature magique. Les parchemins suivants se trouvent dans la bibliothèque de Velikul :

- Clerc : *Désenvoutement, Contre-poison, Guérison des maladies, Dissipation de la magie*
- Druide : *Paralyse animale, Invocation d'insectes*
- Magicien : *Charme Personne, Compréhension des langages, Image miroir, Ouverture, Réceptacle merveilleux d'Alvar (nouveau sort, cf.)*
- Illusionniste : *Hypnotisme, Réflexion des regards*

Les peaux de rats elles-mêmes contiennent un large assortiment d'écrits qui prendraient beaucoup de temps à lire. Les passages que les PJ pourraient trouver intéressants incluent :

- Une description méticuleuse du processus de création d'un homoncule, avec une liste complète des ingrédients
- Des recettes pour trois types différents d'encre pour parchemin
- Un traité sur les habitudes et les méthodes de chasse du Penanggalan

**Note au MJ :** si le meurtre de Melford est joué, alors tout personnage lisant ce dernier passage se rendra compte qu'il doit certainement y avoir un Penanggalan en liberté à Melford. Le personnage sera également conscient des façons d'en reconnaître un, et de la nécessité de laisser ouvertes les fenêtres manuelles et les grands pots de vinaigre ; si les personnages assemblent correctement les pièces du puzzle, ils devraient pouvoir vaincre Madeleine Colerre sans risque, simplement en détruisant son pot de vinaigre et en attendant qu'elle meure.

**20. SALLE SECRETE DU TRÉSOR :** sur le mur près de la porte secrète qui mène à cette pièce se trouve un puzzle composé de tuiles mobiles numérotées. Il comprend une grille de cinq sur cinq tuiles, ainsi que neuf tuiles séparées sur le côté, chaque tuile étant numérotée individuellement. Le puzzle ressemble à ceci :

7		3	8	1
	5		2	4
6	2	4	3	
2		2	5	3
2	4	5		7

1	2	3
4	5	6
7	8	9

La seule façon d'ouvrir la porte est de résoudre le puzzle en remplissant les zones vides avec les tuiles correctement numérotées. Note au MJ : chacune des lignes, horizontalement et verticalement doit totaliser 20. Les tuiles utilisées, en lisant les espaces vides en haut à gauche, sont 1, 3, 6, 5, 8 et 2.

(Les serviteurs humains de Velikul qui ont résolu ce puzzle dans les années passées, avant qu'ils ne deviennent des Régressifs, croyaient plutôt bêtement que seul un prêtre de Velikul aurait la sagesse de comprendre le concept du carré magique, et pensaient donc qu'avec leur puzzle rusé, ils scellaient le profane de leur sanctuaire intérieur pour toujours).

Cette salle contient les offrandes des Régressifs qu'apprécie vraiment Velikul. (Ce ne sont pas des pièces). La salle contient de nombreuses œuvres d'art, principalement des peintures réalisées avec des pinces primitives sur des « toiles » géantes tendues, mais aussi des statuettes miniatures et des bijoux. Certains de ces éléments sont propres à la culture Régressif, ou apparentés en des termes qui ne séduisent qu'un esprit aussi dérangé que celui de Velikul. D'autres dépeignent des scènes troublantes de mutilation et de torture qui ne pouvaient pas être vendues sur le marché libre. Cependant, les personnages trouveront 3D6 objets d'art qui pourraient être revendus, chacun avec une valeur de base de 100 PO.

**21. CAVERNE DES MOUCHES GÉANTES** : il y a trois Mouches bleues géantes dans cette caverne (cf. Manuel du monstre II : Mouche, géant), PV : 17, 15, 12. Dans la religion Régressif, elles sont sacrées pour Velikul, et ont donc été autorisées à vivre ici librement ; elles se nourrissent actuellement du cadavre bouffi d'un mort Régressif. S'il est fouillé, le cadavre s'avérera contenir 6 asticots géants en croissance (répugnants, mais pas dangereux).

**22. GROTTES DU CUBE** : si le groupe a déjà rencontré le Cube Gélatineux en tant que monstre errant et l'a vaincu, il ne sera pas ici. S'ils l'ont rencontré et blessé, il se reposera dans cet endroit préféré quelque part le long de la paroi nord de la grotte et essaiera de se cacher d'eux quand ils s'approcheront. S'il n'a pas encore été rencontré, il se cachera près de l'entrée de cette caverne et attaquera le groupe par surprise.

Sur le sol près de la paroi sud de la grotte se trouvent divers morceaux de métal accumulés par le cube lors de ses pérégrinations. Il y a une cotte de mailles de taille humaine (non magique, et qui doit avoir ses sangles en cuir et son rembourrage remplacés avant d'être utilisable), un *pique militaire +1*, un *Anneau de chute de plume* et une couronne en argent magnifiquement ouvragée sertie de petites jacinthes (valeur : 450 PO).

**23. CAVE DES ZOMBIES** : il y a 8 zombies dans cette caverne (PV : 12, 11, 10, 10, 8, 7, 7, 5). Ils sont allongés sur le sol comme s'ils étaient des cadavres inanimés. Ils sont programmés pour le rester à moins d'être attaqués ou tournés, ou jusqu'à ce que les personnages entrent dans la zone 24, moment auquel ils se dresseront pour attaquer la créature vivante en vue la moins en armure. Lorsqu'aucune créature vivante n'est en vue, ils sont programmés pour se coucher à nouveau. S'ils sont repoussés, ils font demi-tour, et fuient vers la zone 24.

Une niche cachée dans l'ombre près du plafond de cette caverne contient un carquois longtemps caché contenant 7 flèches +1.

**24. CAVE DES AMES RECLUSES** : Deux âmes recluses (cf. Fiend Folio, Ame recluse) se cachent dans cette grotte ; leur attention sera attirée par des combats dans la zone 23 et ils le rejoindront en 1D6 rounds. Si les personnages entrent dans cette grotte, ils attaqueront à vue.

L'une des âmes recluses porte un lourd bracelet en or incrusté d'argent avec des runes en nain (on peut y lire: « Promis au service éternel de Morri Axethane »). Le bracelet pourrait être vendu pour peut-être 150 PO.

**25. CAVE SOMBRE** : cette grotte est particulièrement sombre et froide. Il semble qu'il n'y ait rien ici. Une recherche suffisamment minutieuse du mur est de cette grotte révélerait une niche dans laquelle un rocher très bien ajusté a été coincé pour le dissimuler. Si la roche est arrachée, un petit sac sera visible derrière. Ce sac est en fait un *Sac de contenance* et il est plein d'anciennes pièces d'argent triangulaires du royaume presque oublié de Vermil. Il y a 15697 PA au total.

Le tunnel qui mène au sud entre les zones 21 et 22 rejoint la surface et émerge dans un fourré à environ quatre cents mètres de l'entrée du donjon.

## Régressif

Fréquence	Très rare
Nombre	20-200
Classe d'Armure	8
Déplacement	36m
Dés de Vie	1+1
% d'être au gîte	50%
Trésor	P, T
Nb Attaques	1
Dégâts/Att	Selon arme
Attaques Spéc	Aucune
Défenses Spéc	Aucune
Résistance magique	Standard
Intelligence	Semi-
Alignement	Chaotique Mauvais
Taille	M
Capacités Psy	Sans
Modes d'Att/Déf	Sans
Valeur en PX	20+2/PV

Les régressions surviennent lorsqu'un groupe d'humains, à la suite d'une longue association au culte d'un être particulièrement chaotique et maléfique, commence à revenir à un état évolutif antérieur. Généralement, ils commencent à perdre le pouvoir du langage, bien qu'ils puissent généralement communiquer entre eux assez efficacement via un système de huées, de grognements, de cris et de gestes. Les sociétés formées par les Régressifs sont chaotiques et violentes à l'extrême, et les forts auront tendance à dominer cruellement les plus faibles ; habituellement les leaders seront associés à la religion Régressif et posséderont des pouvoirs cléricaux mineurs.

De nombreuses cultures Régressifs surgissent sous terre, et dans ce cas, les Régressifs posséderont des sens en harmonie avec les ténèbres. Bien qu'ils n'aient pas une véritable infravision, leur audition aiguisée, leurs yeux sensibles à la lumière et leurs capacités olfactives améliorées leur permettent d'agir efficacement même dans l'obscurité totale.

Par tranche de 10 Régressifs, il y aura un leader avec un maximum de PV. Pour 30 Régressifs, il y aura un clerc tribal de 2<sup>ème</sup> niveau ; Si 100 Régressifs ou plus sont rencontrés, il y aura un prêtre tribal de 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> niveau. Il y aura aussi des femelles (idem les mâles, mais avec 1d6+1 au DV au lieu de 1d8+1) équivalentes au nombre de mâles, et des jeunes égales à 50% du nombre de mâles. Ces Régressifs s'ajoutent au nombre indiqué sur la matrice.

Description : les Régressifs ressemblent à des humains bossus et voûtés, avec des sourcils bas et des mâchoires saillantes. Leurs jambes sont sensiblement plus courtes que celles de la plupart des humains, mais leurs bras sont plus longs et ceux qui vivent sous terre ont tendance à avoir la peau très pâle. Ils ont normalement abandonné l'utilisation de vêtements et elle est compensée par une pilosité épaisse. Souvent, ils porteront des cicatrices provenant des combats, de la torture et des observations religieuses nauséabondes de leur espèce.

## Velikul

Fréquence	Unique
Nombre	1
Classe d'Armure	10
Déplacement	18m
Dés de Vie	35 PV, traité comme DV : 5
% d'être au gîte	100%
Trésor	Trésor personnalisé
Nb Attaques	3
Dégâts/Att	1-8/1-8/1-8
Attaques Spéc	Hurlement
Défenses Spéc	Aucune
Résistance magique	Standard
Intelligence	Génie
Alignement	Chaotique Mauvais
Taille	L
Capacités Psy	Sans
Modes d'Att/Déf	Sans
Valeur en PX	355

Ressemblant à une masse amorphe avec trois pseudopodes, un œil central et une gueule béante pleine de crocs acérés, Velikul est un survivant d'un âge oublié. Il a habité parmi ses adorateurs pendant si longtemps qu'il en est venu à croire qu'il est un Dieu ; et pour une raison inconnue, il plaît à un pouvoir chaotique des plans extérieurs d'accorder des sorts aux adorateurs de Velikul quand ils le prient.

Aussi immonde que soit l'apparence de Velikul, sa voix est douce et raisonnable. De manière incongrue, ses tons sont ceux d'un jeune enfant humain qui bien parlé, peut être très persuasif.

Velikul peut utiliser sa voix de deux manières : soit pour *hypnotiser* son auditoire (le rendant ainsi vulnérable à un sort de *Suggestion*), mais seulement s'il peut leur parler sans interruption pendant trois rounds durant lesquels aucun combat n'a lieu, soit comme un sort de *Commandement*. Même en attaquant, Velikul peut émettre un ordre à chaque round.

Un personnage qui se bouche les oreilles avant de rencontrer Velikul sera capable d'étouffer suffisamment les sons qu'il émet pour être immunisé contre tous les effets de sa voix.

## OBJETS ET SORTS NOUVEAUX

### Chapeau de Compréhension des Langages

Ce chapeau permet au porteur de comprendre (mais pas de parler) les langages écrits ou parlés. Il est plus limité que le sort magique *Compréhension des Langages* car il est limité aux langues des créatures humanoïdes (qui sont celles qui seraient considérées comme « de classe géante » pour un ranger).

### Dague à dents de chien

Ce poignard, formé d'une énorme dent de chien aiguisée avec un manche en os, semble être une arme magique +1, et fonctionne normalement comme telle. Cependant, sur un jet naturel de 20, il invoquera comme par magie un chien (cf. Manuel des monstres: Chien, Sauvage) qui commencera également à attaquer la cible qui est frappée. Le chien a 4 PV et peut être attaqué normalement, et il disparaîtra dans tous les cas lorsque sa cible sera morte. Il n'a jamais besoin de tester son moral et ne peut pas être commandé pour faire autre chose que d'attaquer la créature qu'il a été conjuré à combattre.

Les chiens ainsi invoqués ressemblent aux animaux qui font partie de la Chasse Sauvage (cf. Divinités & Demi-dieux). Leur fourrure est noire, leurs yeux brillent d'un vert spectral, et ils apportent avec eux un froid surnaturel dans lequel leur souffle s'embue comme des jets de brouillard. Il n'est pas possible d'invoquer plus de trois chiens à la fois avec le poignard à dents de chien.

### Sort - Réceptacle merveilleux d'Alvar (Conjuration/Invocation)

Niveau : 2

Composants : V,S

Portée : Néant

Temps d'incantation : 2 segments

Durée: Aléatoire, voir ci-dessous

Jet de sauvegarde : Aucun

Zone d'effet : lanceur

Ce sort crée un espace extra dimensionnel magique temporaire à partir duquel le lanceur peut extirper des fléchettes magiques pour les lancer sur ses ennemis. Les fléchettes ainsi apparues sont +1 à la fois au toucher et les dégâts ; elles peuvent toucher des créatures qui ne seraient normalement touchées que par des armes magiques ou argentées.

Chaque round, le lanceur peut prélever jusqu'à trois fléchettes. Qu'elles touchent ou manquent, elles disparaissent le round suivant leur apparition.

À chaque round, lancez 2d6 pour déterminer si la durée du sort est terminée et si le Réceptacle disparaît. Si le jet est égal ou inférieur au nombre de rounds depuis que le sort a été en lancé, alors le sort est terminé. Par conséquent, au round 1, la durée du sort ne peut pas expirer. Au tour 2, il n'expirera que sur un « 2 » sur 2d6 ; Au tour 5, il disparaîtra si le jet de dés est de « 5 » ou moins.

## L'Oracle (Demi-dieu)

Classe d'Armure	-8
Déplacement	72m
Dés de Vie	131 PV
Nb Attaques	4
Dégâts/Att	3D8
Attaques Spéc	Vieillessement
Défenses Spéc	Arme +3 pour toucher
Résistance magique	75%
Taille	L
Alignement	Chaotique Neutre
Alignement adorateurs	Clercs Chaotique Neutre
	Clercs Chaotique Neutre
	Druides Neutre
Symbole	Monolithe
Plan	Astral
Clerc	14 <sup>ème</sup> niveau
Magicien	18 <sup>ème</sup> niveau
Capacités Psy	VI
Modes d'Att/Déf	Sans

F 10, I 19, S 20, D 20, C 10, Ch 10, Co N/A (invisible)

L'Oracle est une créature insignifiante, immatérielle et invisible qui habite sur le plan astral. Les fidèles soutiennent qu'il est fait de brouillard transparent et que la seule façon de détecter sa présence est une légère baisse de température.

L'Oracle a une maîtrise limitée dans le temps, ce qui explique sa vitesse apparemment surnaturelle et sa vision apparente de l'avenir. Il peut lancer *Arrêt du temps* 3 fois par jour au-delà de ses pouvoirs normaux, et il peut vieillir toute cible non divine de son choix de 2 à 20 ans une fois par round.

Il n'est vénéré qu'à un seul endroit dans le multivers, un sanctuaire obscur près du village de Melford, et ne compte actuellement que trois prêtres et quelques centaines de fidèles. Il ne semble pas exiger plus que cela et sa religion n'est pas évangélique. Comme tous les demi-dieux, il peut accorder des sorts de Clerc jusqu'au 5<sup>ème</sup> niveau à partir de ses propres ressources ; la rumeur dit que grâce à son association avec d'autres dieux du temps, de la pensée et de la connaissance (comme Thot du panthéon égyptien), ses prêtres pourraient recevoir des sorts de 6<sup>ème</sup> ou 7<sup>ème</sup> niveau s'ils atteignaient un niveau suffisamment élevé.

Il serait théoriquement possible pour un Druide d'adorer l'Oracle. Pour autant que l'on sache, aucun ne le fait réellement à l'heure actuelle.

L'Oracle fait généralement connaître ses souhaits et ses prédictions par l'intermédiaire de son avatar terrestre, une Sainte Chèvre choisie spécifiquement à cet effet par ses prêtres. Il existe un système complexe de divination basé sur les mouvements de la Sainte Chèvre autour des monolithes sacrés de l'Oracle.

Le culte de l'Oracle est coûteux, exigeant le sacrifice en brûlant des tissus et des objets d'art coûteux. Son temple récupère cet argent grâce à la vente de services sacerdotaux tels que *Guérison des Maladies* et *Rappel à la vie*.

## Epilogue

Avec la défaite de Velikul et le nettoyage final des cavernes du donjon, cette trilogie d'aventures touche à sa fin. Il y a plus qu'assez d'expérience à gagner dans ces cavernes pour les aventuriers qui ont démarré La Ferme aux Araignées en tant que personnages de premier niveau pour atteindre le deuxième niveau, et en effet si le groupe est petit avec peu ou pas d'hommes de main, vous constaterez peut-être que certains ont grimpé jusqu'au troisième niveau d'expérience.

Les retours et commentaires des personnes sont les bienvenus. Si vous avez joué l'une de mes aventures, pourquoi ne pas les partager sur Dragonsfoot et poster vos commentaires sur les forums à <http://www.dragonsfoot.org> ? Par ailleurs, l'auteur peut être contacté directement par e-mail à [papersandpaychecks@yahoo.co.uk](mailto:papersandpaychecks@yahoo.co.uk) et aime recevoir des critiques constructives.